SLG

整个游戏分为三大对象

1. 场景
   * 背景
   * 移动单元
   * 窗口
2. 人物
   * 角色
   * 物品
   * 动画
3. 系统
   * 脚本
   * 战斗系统
   * 物品系统
   * AI

游戏的实质就是，玩家或者AI控制三个对象，完成三者间的交互。

###### 人物与场景的交互：

1. 出现在场景中
2. 退出场景
3. 提示信息
4. 关闭提示信息

信息包括：谈话内容，输入框、选择框等可操作区域，置顶消息等

1. 查找可移动范围
2. 查找可攻击范围
3. 高亮移动单元

###### 系统与场景的交互：

1. 提示信息
2. 关闭信息
3. 移动窗口
4. 切换背景
5. 播放音频

###### 人物与系统的交互：

1. 人物形态的变化

形状上的改变

1. 人物状态的变化

血量、级别等数值上的改变

1. 动作

攻击、防御等操作

### 总体规划

**战场系统 60d**

**装备系统 买卖 装备 20d**

**简单脚本 30d**

**存储档 10d**

**可视化编辑 60d**

**用户系统 20d**

**整合 30d**

### 攻击/施放魔法流程：

攻击者

* 先判断是否可攻击
* 判断是否暴击
* 生成攻击值

被攻击对象

* 判断无敌
* 判断闪避
* 判断抵抗
* 扣血
* 是否死亡
* 有否特殊处理
* 返回伤害值。返回是否死亡
* 处理状态 血量过低 显示濒死状态

### 简单控制面包

1. 显示/隐藏格子
2. 添加/删除角色

先放出如下属性

名称 位置 血量 角色 队伍

1. 移动窗口
2. 显示隐藏血条

### HP相关

攻击 － 防御 － 闪避 － 致命一击 － 显示属性 － 状态显示 － 伤害显示 － 死亡

### MP相关

魔法 － 菜单 － 是否可用 － 选中使用 － 攻击范围 － 魔法效果 － 扣血 － 扣魔

### 物品相关

菜单 － 是否可用，不显示装备 － 使用范围 － 效果 － 功效 － 详细信息

actionMenu.onStuff -> winlayer.popStuff -> stuffWin.show -> onClick -> stuff.apply -> animation -> tipLayer.draw -> animations 每个a都是动画配置信息 text,last,x,y,color,font