Player1接口: battlefield: \_minion[2][amount], hero[2]

Handcard: \_card[amount]

格式:

int int int int int

i0 = 1 i1 i2 i3 i4

i0 = 2 i1 i2

i0 = 3

i0 = 4

i0 = 5 i1 i2 i3 i4

i0 = 6 i1

i0 = 7 i1

i0 = 1 表示使用卡牌i1,（若是随从）位置为i2（否则跳过）,目标为i3(1自己,2对面，0无目标)的第i4(i3=0时不使用)个随从

i0 = 2 表示选择我方第i1个随从进攻敌方第i2个随从，i3 i4无用

i0 = 3 表示寻找游戏

i0 = 4 表示回合结束

i0 = 5 表示有随机目标需要一致说明（奥术飞弹、顺劈等），i1表示共几个目标（可以重复），i2-i(2+i1)表示这i1个目标

i0 = 6 表示游戏结束，i1表明胜者(i1 = 1表最后回合client胜利，i1=2表失败，i1 = 0 表平局)

i0 = 7 表示找到游戏，i1表明先后手（=1为先手）

例如

Int int int int int

1 1 2 1 4

2 3 2

5 3 0 1 0

表示使用卡牌1（用association找到该卡牌），若是随从卡，放到position = 2上，若有目标，指向自己的第四个随从（施放法术effect）

表示我方第3个随从进攻敌方第2个随从

表示随机目标法术（奥术飞弹）有3个目标，分别为英雄，第一个随从，英雄