1. 使用git或svn进行代码及文档管理
2. 完善战斗流程，加入生命回复，魔法值
3. ，魔法回复等元素，支持接收指令，加入战斗流程，加入英雄选择，技能，升级系统，随机值
4. 技能，策略的设计及sdk开发
5. 冒险模式的设计和开发\*
6. 可编程战斗系统的设计，思考如何基于信息的不对称增加策略性以及平衡性

英雄：

一开始有四种英雄：

力量成长型（以下简称力量型）：dps，擅长输出，对力量分配有加成，升级获得额外力量

成长：4/2/2，每6点力量额外获得一点力量效果

体力成长型（以下简称体力型）：肉盾型英雄，擅长防守反击，对体力分配有加成，升级获得额外体力

成长：2/4/2，每6点体力额外获得一点体力效果

精神成长型（以下简称精神型）：技能型英雄，擅长技能施放，对精神分配有加成，升级获得额外精神

成长：2/2/4，每6点精神额外获得一点精神效果

均衡成长型（以下简称均衡型）：升级的获得的整体成长较高

成长：3/3/3

力量型英雄特性（可以选择一个）：攻击吸血，法力燃烧，狂暴（额外增加攻击）

体力型英雄特性（同上）：回复加强，蓄劲（时间越久，能力越强），石头皮肤

精神型英雄特性（同上）：攻击附魔，魔力强化，魔法护盾

英雄属性：

基础属性有 力量，体力，精神

战斗属性有 攻击上下限，生命及上限，魔法及上限，生命回复，魔法回复，防御，魔抗，

Buffer属性有 攻击增加/强化，魔力增加/强化，经验获得增加/强化，力量增加/强化，体力增加/强化，精神增加/强化，生命回复增加/强化，魔法回复增加/强化，生命增加/强化，魔法增加/强化，防御增加/强化\*，魔抗增加/强化\*，伤害增加/强化

升级系统：

造成伤害可以获得经验，经验超过当前等级上限则可以升级，一共10级，升级经验分别为：100/150/200/250/300/350/400/450/500/550

英雄属性详解:

力量：影响攻击力上限和下限，输出相关

每点力量提升一点攻击力，每3点攻击提升一点攻击上限

体力：影响生命上限和生命恢复，存活相关

每点体力提升13点生命上限，每点提升一点生命回复速度

精神：影响魔法上限和魔法恢复，以及部分技能效果，技能相关

每点精神提升9点魔法上限，每点提升魔法回复速度

体力属性增加影响英雄的生命恢复速度

加入精神属性，影响英雄的魔法值以及魔法回复速度

战斗过程：

1. 指令修正过程
2. 进攻包生成及修正
3. 防御状态生成及修正
4. 经验包生成及修正

\*\*避免事件环的形成，事件

战斗过程例子：

1. 火枪手使用技能狙击攻击流浪剑客。

狙击设定为造成100点魔法伤害，火枪手拥有20%魔力增强效果，所以狙击共造成120点伤害；流浪剑客拥有伤害恢复技能，按受到伤害的50%回复生命，将要回复60点生命，同时流浪剑客拥有20%的生命恢复增强光环，所以最终回复72点生命；火枪手造成120点伤害，将要获得120点经验值。火枪手拥有经验增加20%的光环，同时流浪剑客拥有经验窃取30%的光环，故最终火枪手获得108点经验值，流浪剑客获的36点经验值。

分析：

狙击技能将要造成100点伤害，生成一个伤害事件，发出方为火枪手，作用方为流浪剑客，伤害基础值100，伤害类型为魔法伤害。寻找前置监听器

火枪手拥有20%魔力增强的buff6，该buff监听伤害事件前置，将事件的额外值增加20。

伤害前置结算，流浪剑客生命减少120，寻找后置监听器。

流浪剑客拥有伤害恢复的buff，监听伤害事件后置，产生一个生命回复事件，回复值为50。

流浪剑客拥有恢复加强buff，接收到生命恢复前置事件，产生10点额外值。

生命恢复事件结算，流浪剑客生命增加60。无后置事件监听。

伤害事件后置触发经验事件

火枪手拥有经验事件前置监听，获得24点额外经验值，流浪剑客拥有经验事件前置监听，火枪的经验事件减少36点额外值，同时触发一个流浪剑客的经验增加事件。

1. 幻影刺客对地穴刺客进行普通攻击

幻影刺客攻击力为100，造成100点伤害，地穴刺客有伤害恢复技能，回复50点生命，幻影刺客拥有抢攻技能，按照对方恢复生命的20%追加伤害，又造成10点伤害，地穴刺客伤害恢复技能发动，恢复5点生命，抢攻技能只能触发一次，事件结束

说明：避免形成事件环有如下思路，一是某些事件只能触发一次，另外就是结果是可收敛的，比如相互造成的影响成衰减效果，或者会导致某一方先死亡。另外需要加入堆栈上限，如果到达上限则不再继续触发事件同时给出警告信息。

1. 关于反弹伤害和buff
2. 关于死亡以及复活等