**回合制战斗流程**

1. 创建普通副本过程：

* stageservice 类中，调用 createStageCommon 方法
* createStageCommon 中，实例化一个对象 StageObject
* StageObject 对象调用 初始化方法 startup
* startup 方法 中，实例化一个 StageObjectService 服务
* StageObjectService 服务 调用 startupLocal方法，启动服务
* 方法所在port 添加 服务 StageObjectService
* 在 port 的心跳中，pulseSerivces，会调用 port中所有的服务的 pulse 方法。
* pulse 方法 调用两个方法：pulseOverride pulseSchedulers
* 即，在心跳中 StageObjectService 服务 将不停的 调用 stageObj.pulse(); 方法
* 所有战斗的逻辑将载心跳中，在stageObj.pulse() 方法中执行

2.在心跳中的战斗处理