PDL设计

# 核心逻辑

## 主界面

全局变量：用户ID;

Main(){

While（1）{

选择{

1.新游戏()

2.读取存档()

3.排行榜()

4.设置()

}

}

退出

}

## 新游戏

New(){

剧本号=剧本选择（）

势力号=势力选择（）

游戏数据库操作（剧本号，势力号）

进入游戏（）

}

## 读取游戏

Load(){

读取数据从服务器到本地（用户id）//包括所有存档数据

存档号=选择存档（）

加载存档到游戏数据库（存档号）

进入游戏()

}

## 排行榜

Phb(){

读取数据从服务器（）

列出玩家所在（用户ID）

}

## 设置

Setting(){

While(1)

选择{

1.

2.

3.

0.返回Main()

}

}

## 游戏

全局变量：时间

Game(){

While(1){

for(ID=1;ID<=MAXID;ID++){

if(AI)

AIAUTO();

Else if(Player)

Player();

}

Save();

}

}