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(势力ID=1;势力ID<=MAXID;势力ID++){

if(势力ID==AI)

AIAUTO();

Else if(势力ID==Player)

Player();

}

Save();

}

}

# 主逻辑

## AI逻辑操作

AIAUTO(){

AI人事();

AI军事();

AI外交();

AI内政();

AI谋略();

下一回合();

}

AI人事(){

按照忠诚度排序，褒赏低于60的武将。

登用在野可招募武将。

}

AI军事(){

列出接壤且势力关系非友好的的城池，比较每个城池实力，进行模拟战斗，结果为胜则出征。

列出各城池物资，若有一个城池物资远少于平均值（2\*物资<ava），则最多的城池运输给该城池到一定值（1.5\*物资=ava）。

}

AI外交();

AI内政();

AI谋略();

## 玩家操作