|  |
| --- |
|  |
| **《中间件》问答系统** |
| V1.0 |
|  |

1. 设计相关
   1. 设计目的

设计游戏内的每日探险系统。

* 1. 概述

玩家通过每日探险可以获得额外的声望、精力、金币、阅历等。

1. 功能需求
   1. 服务端

1.下发每日探险问题内容到客户端。

2.判断回答问题答案，并下发奖励到客户端。

* 1. 客户端

1.提供每日探险查看及操作界面。

1. 相关规则

* 开启方式：完成某个剧情任务后开启此功能。显示在主界面队列中。
* 每天可以参与十次，每次回答玩一个问题后需要一定的冷却时间才可以回答下一个问题。（每天0点更新）
* 触发方式：开启后，当冷却时间结束时状态，则可以点击触发。
* 冷却时间公式为：20+（N-1）\*60S ，（N为回答的问题数）
* 所有问题从问题库中随机选取。根据回答的问题不同，获得奖励不同。
* 清除冷却时间每分钟需要1晶石，不足一分钟按一分钟算。
* 奖励中获得的金币数量=玩家角色等级\*30，其余奖励都是固定的。（奖励和答案选项绑定，一种答案配置一种奖励）
* 每个奖励同时只有声望、金币、精力、阅历中的两种。（由数据控制）