**《秘封异闻录~The Lord of Shadow》**

**任务系统**

**任务 Task**

任务文件存储在\assets\script\data\task，以.grd形式保存。

任务拥有三种状态，未启动，进行中以及已完成。

所有任务都需要手动的启动，结束。任务可以再次启动，也可以同时存在。

改动：20170524 学生觉得任务不应该有那么多判断状态，这些事情应该是js脚本去做而不是任务模型，删除了触发条件，同时考虑任务的硬编码，加入了ID字段。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| (id) | - | 是 | id是**唯一的**，他以文件名来表示 |
| id | String | 是 | 任务的ID，并非文件的ID，考虑到游戏脚本的硬编码性，任务文件的编号可能会改动，这样所有的js脚本也要跟着改=。=，所以这里使用字符串类型的真实ID来标志。 |
| name | String | 是 | 任务的标题 |
| description | String | 是 | 任务的描述 |
| description2 | String | 是 | 获得奖励的描述 |
| (icon) | Number | 否 | 任务的图标，展现在UI上，指向的是  \assets\images\icons\t\*.png，其中\*代表id，如icon=1时指向的为t1.png。 |
| gain | Gain | 否 | 当任务完成时，获得的奖励  Gain为一个JSONObject，具体模型在下文。 |
| giveup | Boolean | 否 | 默认可以放弃。  任务是否可以放弃，true为可以，false不可以。 |
| type | String | 是 | 任务的类型。  其中有以下几种情况：  -main 主线任务  -secondly 支线任务 |
| by | String | 否 | 委托人的名称 |

**任务奖励Gain**

Gain用来存放任务的奖励，如果有额外的奖励则需要js脚本自我提供。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| item | Array[JSONObject] | 否 | item（item包含道具、符卡等）数组  其中内部的JSONObject格式如下  id：道具的id  count：道具的数量  奖励玩家当中的道具以及个数。 |
| gold | Number | 否 | 当任务完成时奖励玩家金钱。 |
| js | String | 否 | js脚本的文件名。  当任务完成时，主动触发一个js脚本。  脚本的位置在【\assets\script\trigger】里。 |

**成就 Achievement**

成就文件存储在\assets\script\data\achievement，以grd文件存储。

程序在新建存档时会读取所有的成就，并进行自动判断成就的完成，无法人为的启动成就（人为启动就变成任务了=。=）。

成就只能完成一次，完成后会永久记入程序里。

成就的实体与任务（Task）基本相同，**没有了type、giveup、by属性，**但多了以下的属性。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| hide | Boolean | 否 | 表明这个成就是否是隐藏的成就。  如果是隐藏的，则以“？？？”显示在成就列表里（没有解锁的情况下） |