**《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，不能自动启动。

任务可以再次启动，也可以同时存在。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 |
| 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。 |
| trigger | String | 是 | 触发任务**完成**的机制  有以下的几种可能：  auto：自动触发，程序会根据参数进行主动判定  special：手动触发，根据第三方的代码调用本任务进行判定完成状态 |
| start | Trigger | 是 | 当其中的Trigger条件为true时则触发任务的开始。 |
| end | Trigger | 是 | 当其中的Trigger条件为true时则触发任务的结束。 |
| gain | Trigger | 是 | 当任务完成时，获得的奖励 |
| 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 |

**富属性存储容器 Trigger**

Trigger用来填装task内的触发器和gain（奖励）。

他是一个JSONObject，拥有以下的属性。

当所有的属性全部成立时，这个trigger则触发。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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  当以触发器形式存在时，玩家身上的item符合item属性内容时则条件成立。  当以奖励形式存在时，将会赋予玩家本属性内的道具。 |
| gold | Number | 否 | 仅作为gain使用，当任务完成时赋予玩家金钱。 |
| script | String | 否 | 一段js代码，当返回true时则触发。 |

**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）相似，不同的是，成就没有start变量，其他相同。