

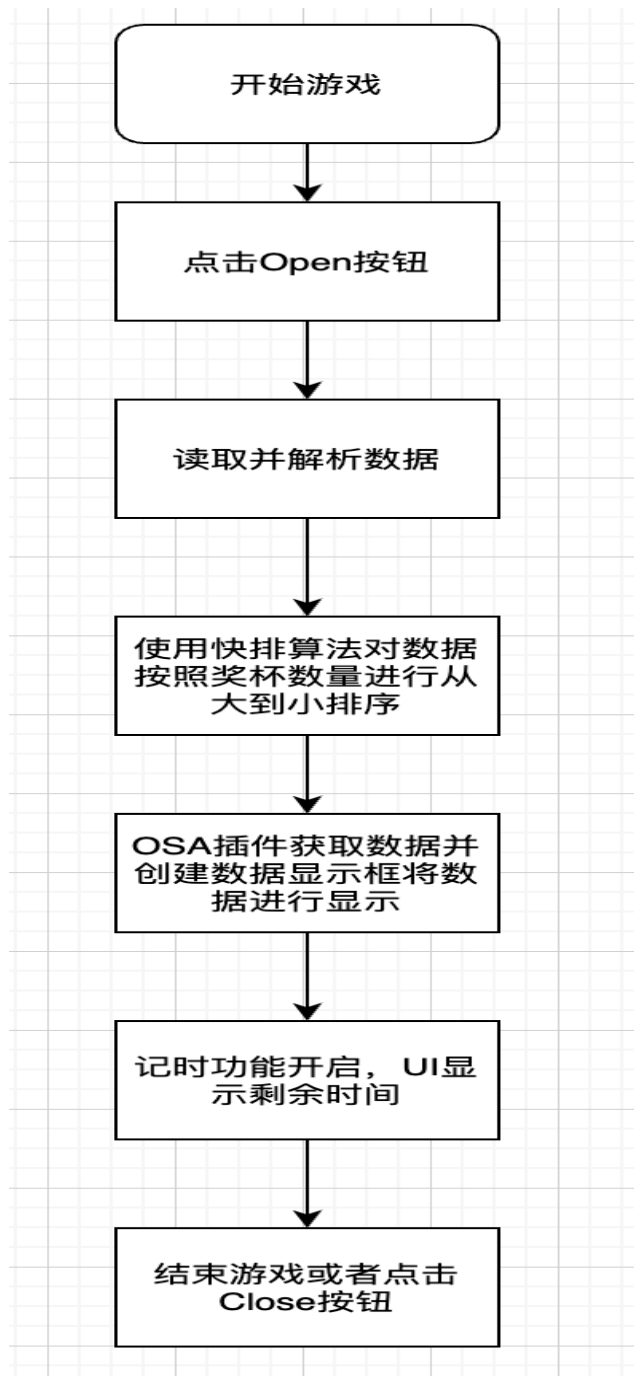
排行榜技术文档

1. 整体框架

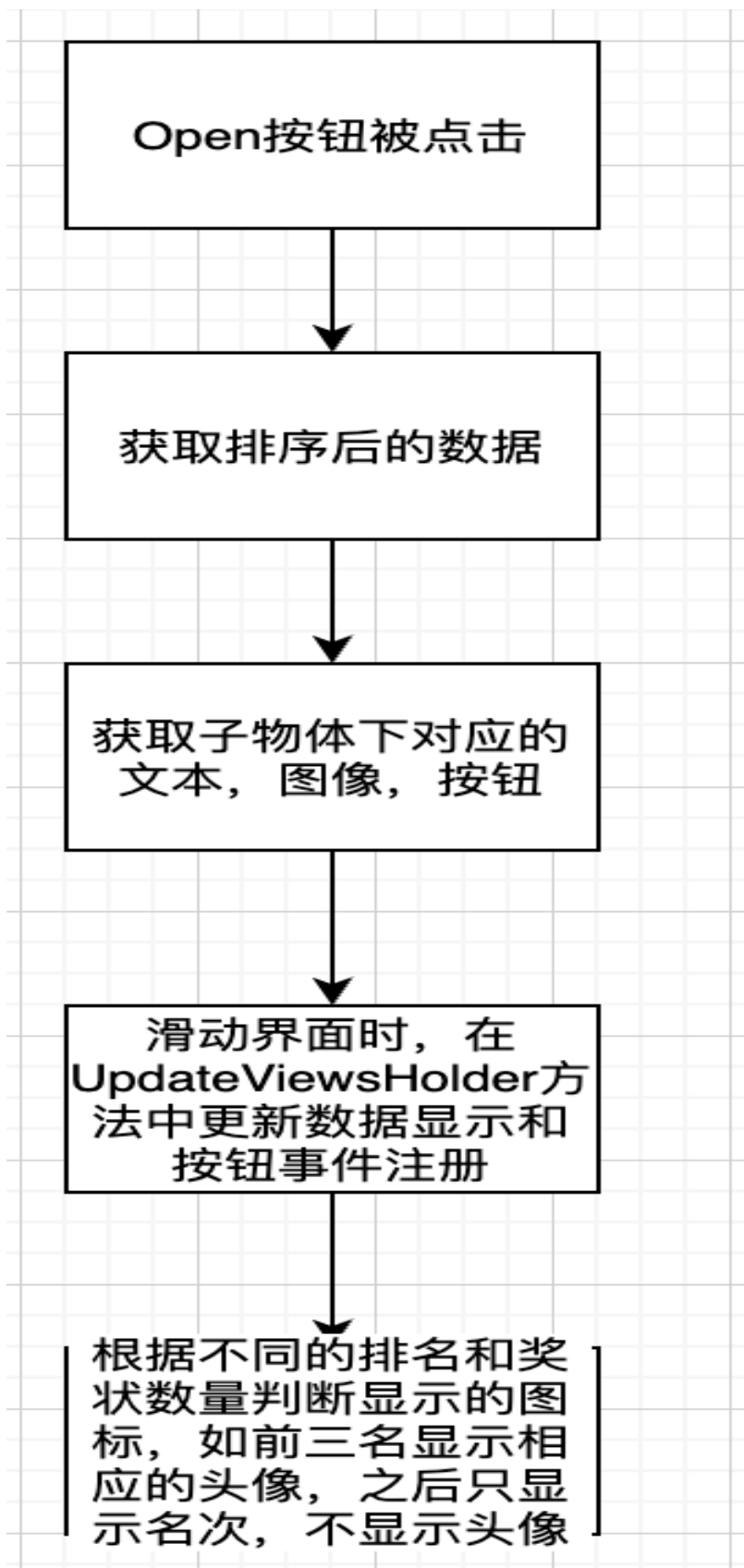
使用SimpleJson从Json文件读取数据，使用快排算法进行排序，通过OSA插件将数据处理并展示在UI界面

2. 流程图

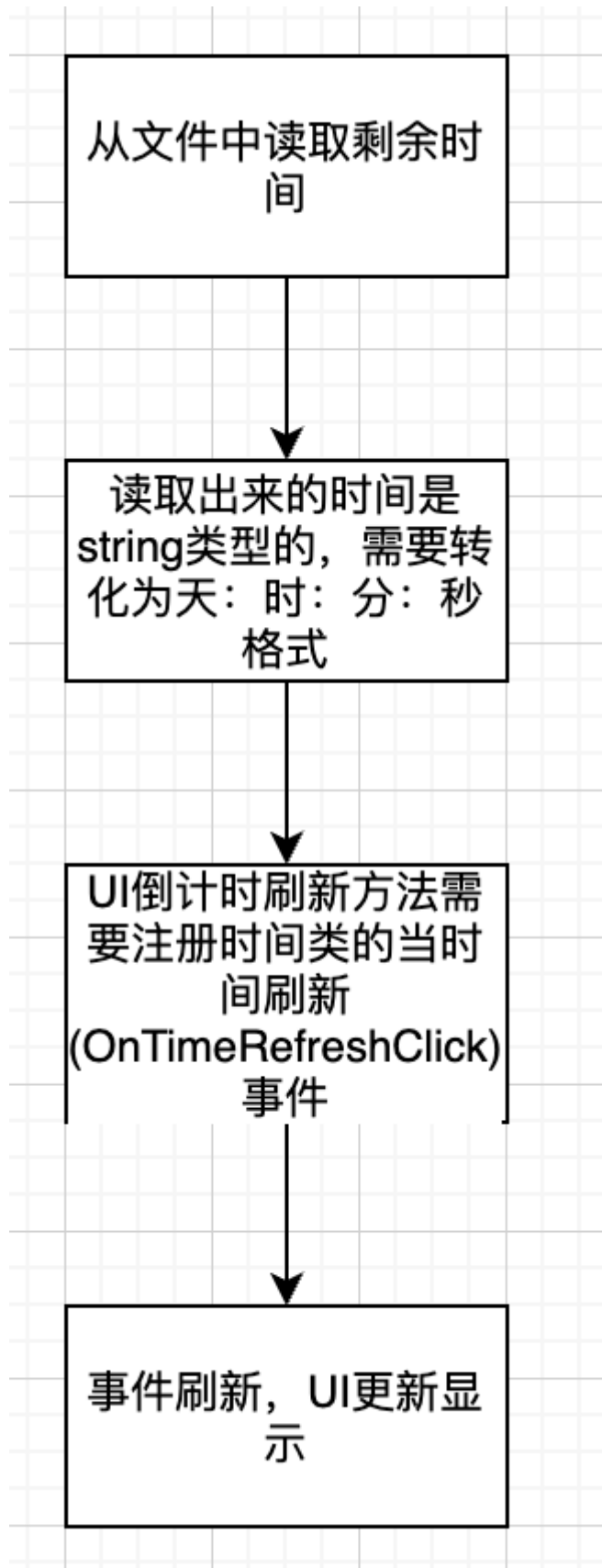
主程序流程图



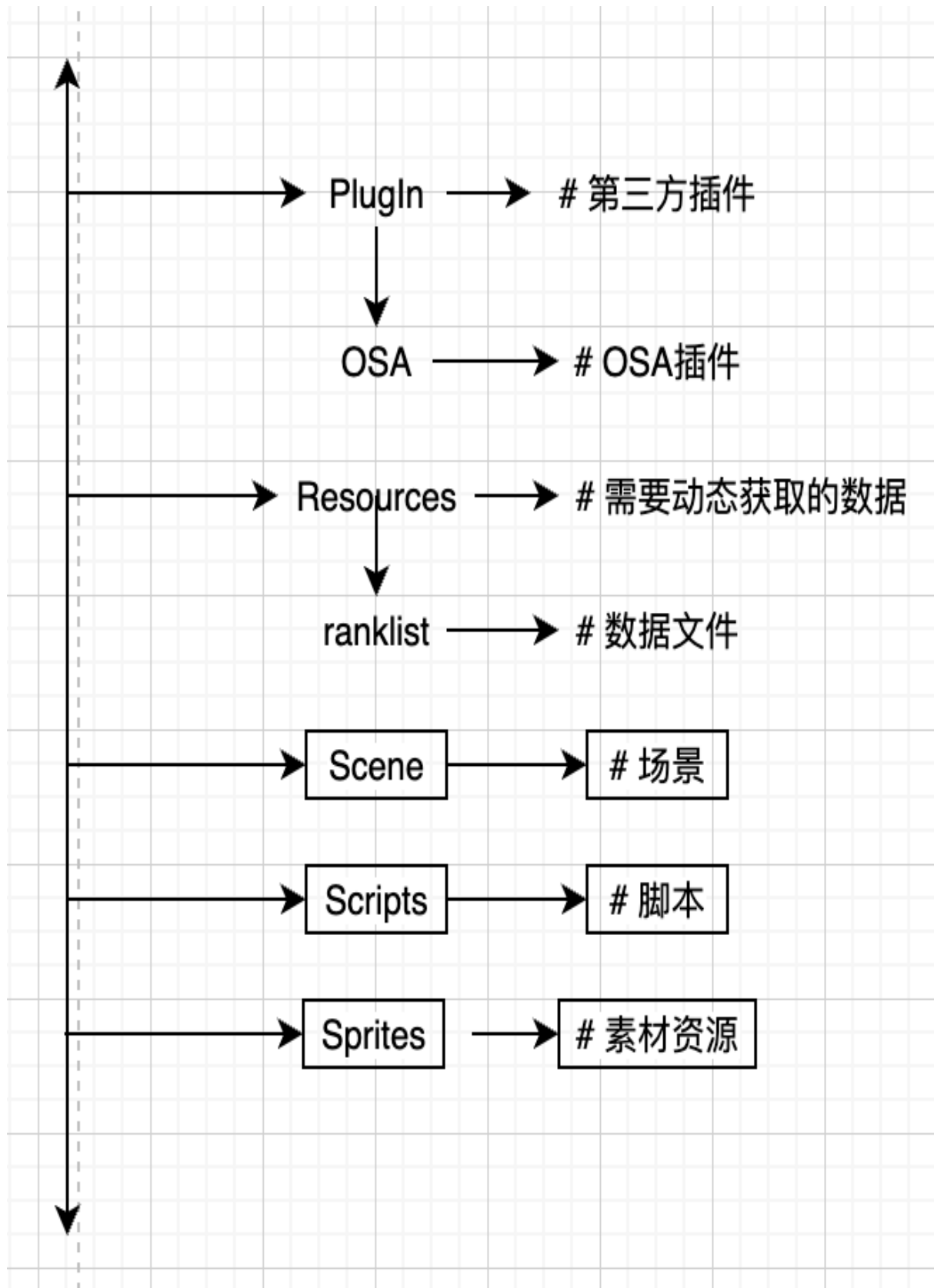
OSA插件：



倒计时功能：



3. 目录结构



4. 代码逻辑分层

类名	分类	主要职责
GameManager	Controller	单例模式， 提供继承自 MonoBehaviour的操作如 协程， 提供公用或其他地方无法 (获取比较复杂) 获取的资源
BasicListAdapter	Controller	OSA插件，提供滑动和更新数据功能
JsonRead	Controller	从文件读取解析数据并存下来，方便之后获取； 同时提供根据奖杯数量排序的方法
ActorModel	Model	角色信息
Event	Model	事件的声明
GameMessageModel	Model	信息类，管理并储存时间 数据类和对象信息类
TimeModel	Model	时间类，提供将string类型的 数据转为天：时：分：秒 提供时间倒计时和时间刷新事件
PlayerMesssageUIShow	View	玩家排行信息的显示
RankingListPanel	View	排行榜界面类，提供排行榜相关的操作如打开和关闭
TimeUIShow	View	倒计时显示，注册时间刷新事件刷新UI显示
ToastShowMessage	View	显示某一个玩家的名称和奖杯数量

5. 关卡结构：

关卡中主要的物体为：GameManager，RankingListPanel，OpenButton

GameManager: 身上挂有GameManager脚本, 储存了很多其他对象无法获取或者获取方法比较复杂的方法和资源, 在使用上非常方便快捷, 可以通过该脚本获取想要获得的方法和资源

OpenButton: 打开RankingListpanel界面, 并开启计时器

RankingListPanel: 主要有Time, Banner, ToastUShowItem, CloseButton, RankingListShow

Time: 计时器显示的UI

Banner: 玩家的数据显示

ToastUShowItem: 显示某一个玩家的名称和奖杯数量

CloseButton: 关闭排行榜界面并关闭计时器

RankingListShow: OSA插件, 提供滑动框, 动态修改模块的信息显示和减少模块的使用

6. 优化方案:

- GameManager脚本应当放在DontDestroyOnLoad下
- 奖杯排序算法可以使用多种排序, 现在为快排算法, 如果数据量非常大, 递归的深度会不可想像, 可以该用堆排序等对于大数据的排序算法