匹配房间系统

编写者：潘池定

编写日期：2019年9月25日

**修改记录：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改日期 | 修改内容 |
| 潘池定 | 2019年9月25日 | 创建文档 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**文档目录：**

[策划文档名称 1](#_Toc298058933)

[1 系统简述 2](#_Toc298058934)

[2 设计理念 3](#_Toc298058935)

[3 设计要点 4](#_Toc298058936)

[4 系统详解 5](#_Toc298058937)

[4.1 界面UI设计 5](#_Toc298058938)

[4.1.1 界面描述 5](#_Toc298058939)

[4.2 功能逻辑 5](#_Toc298058940)

[5 程序逻辑流程图 6](#_Toc298058941)

[6 美术需求罗列 7](#_Toc298058942)

[7 其他附件列表 8](#_Toc298058943)

# 系统简述

登录游戏的玩家进入该系统，该系统类似一个等待房间，房间人数达到6人后开始战斗；

玩家在等待期间随时可以退出房间；

# 系统详解

## 界面UI设计



### 房间等待显示

* 房间文本显示“正在等待玩家加入”
* 等待中玩家显示
  + 显示玩家名称
  + 显示玩家头像（客户端配置数个头像资源，玩家进入房间的时候随机绑定）
    - 玩家之间的头像不能有相同的情况（至少配置6个及以上的头像）
    - 头像不可点击
  + 显示顺序
    - 根据进入房间的顺序，从左往右显示
    - 玩家头像在房间列表中靠左显示
* 空白位置显示
  + 显示空白头像
  + 空白头像不可点击
  + 空白位置恒定显示在玩家的右方
* 取消按钮
  + 玩家点击取消按钮后退出房间，返回至登录界面
  + 玩家退出后，玩家的头像向左补齐显示，将空白位置全部移至右方

### 房间倒计时显示



* 房间文本显示“准备进入战斗”
* 倒计时显示
  + 房间人数满了之后开始显示5秒倒计时
  + 倒计时结束后，关闭匹配房间界面进入战斗
  + 倒计时期间点击取消按钮
    - 倒计时取消
    - 玩家退出房间，返回至登录界面
    - 玩家退出后，玩家的头像向左补齐显示，将空白位置全部移至右方
  + 房间人数再次凑满后，重新从5秒开始计时

## 意外逻辑处理

* 玩家在匹配房间关闭客户端或者闪退
  + 视作玩家退出房间处理
  + 如果是倒计时期间发生，需要立即取消倒计时