设备登录系统

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：**

[设备登录系统 1](#_Toc20336724)

[1 系统简述 1](#_Toc20336725)

[2 开发备注 1](#_Toc20336726)

[3 系统详解 1](#_Toc20336727)

[3.1 界面UI设计 1](#_Toc20336728)

[3.1.1 界面描述 1](#_Toc20336729)

# 系统简述

用户设备（仅限模拟器和手机）打开游戏后，赋值一个ID作为该设备的账号，即一个设备一个账号；

无需注册，无需输入账号；

设备每次打开游戏后就随机给一个昵称，玩家也可以手动修改自己的名字，该昵称作为玩家的标识是不能重复的；

# 开发备注

因为系统简单，并且开发人员主要是陈留磊，本文档不会对前后端内容进行详细的分离；

# 系统详解

## 界面UI设计



### 界面描述

游戏登录界面，包含内容为游戏背景标题，角色昵称，和开始按钮

#### 角色昵称

* 新设备打开游戏就随机给一个中文名称
  + 名称不做绑定，每次打开游戏都随机生成
    - 随机方式参考深蓝战舰：随机姓+随机名，自由组合
  + 玩家可以点击修改按钮手动修改名称，名称不能超过四个中文或者4个英文
    - 点击修改按钮，输入框激活，可进行文本修改
    - 昵称不能为空
    - 禁止使用空格以及其余特殊符号
    - 点击输入框外的位置（开始按钮除外），输入框关闭，视作确认文本
      * 确认文本时进行昵称检查
        + 昵称是否合法

是，进入下一步判断

否，提示“昵称不合法，请修改”

* + - * + 服务器内是否有玩家和自己使用了相同的昵称

是，提示“昵称已被占用，请修改”

否，关闭界面，进入匹配界面

#### 开始游戏

* 点击开始游戏按钮需要做以下判断：
  + 网络是否正常
    - 是，进入下一步判断
    - 否，提示“网络异常”
  + 在线人数是否已满（一局6个人，服务器可能只能进6个人）
    - 是，提示“很抱歉，服务器人数已满”
    - 否，进入下一步判断
  + 进行昵称检查
    - 昵称是否合法
      * 是，进入下一步判断
      * 否，提示“昵称不合法，请修改”
    - 服务器内是否有玩家和自己使用了相同的昵称
      * 是，提示“昵称已被占用，请修改”
      * 否，关闭界面，进入匹配界面

#### 额外内容

* 界面效果（主要是执行策划需要注意）
  + 界面组件支持动画播放
  + 界面支持配置BGM