阵营选择系统

编写者：潘池定

编写日期：2019年10月8日

**修改记录：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改日期 | 修改内容 |
| 潘池定 | 2019年10月8日 | 创建文档 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**文档目录：**

[阵营选择系统 1](#_Toc21554709)

[1 系统简述 2](#_Toc21554710)

[2 开发备注 2](#_Toc21554711)

[3 系统详解 3](#_Toc21554712)

[3.1 界面UI设计 3](#_Toc21554713)

[3.1.1 界面描述 3](#_Toc21554714)

[3.1.2 阵营选择倒计时 3](#_Toc21554715)

[3.1.3 阵营标签 4](#_Toc21554716)

[3.1.4 确定按钮 7](#_Toc21554717)

[3.1.5 阵营选择结束 8](#_Toc21554718)

# 系统简述

正式开始战斗之前，每个玩家需要确定自己本局游戏的阵营；

系统提供8个阵营供玩家选择，每个玩家只能寻找一个阵容并且选中的阵容被锁定：无法被其他玩家再次选择；

阵营选择时间为30秒，时间结束后开始战斗；

规定时间内没有选择阵容的玩家，将随机选择一个未锁定阵营开始游戏；

# 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

阵营选择界面，包含内容为阵营选择倒计时，阵营标签，和确定按钮

### 阵营选择倒计时

* 阵营选择倒计时可以配置，暂定为60s
  + 倒计时由服务器控制
* 倒计时内玩家进行重连操作
  + 掉线或者退出客户端后重进，会直接进入阵营选择界面
  + 重连后，接入实时的倒计时
  + 无论玩家是否在线，需要保存玩家的阵容选择记录
    - 玩家没有选择阵容重连后，依然是没有选择阵营
    - 玩家选择阵营后进行重连，保存之前的阵营选择
* 倒计时结束后再重连
  + 保存玩家的阵容选择记录
    - 玩家没有选择阵容重连后，随机选择一个未锁定阵营开始游戏
    - 玩家选择阵营后进行重连，保存之前的阵营选择开始游戏
  + 进行重连操作时，客户端弹出弹窗提醒玩家当前的阵容选择



* + - 弹窗显示1秒后，再使用1秒渐隐关闭（弹窗总生命周期2秒）
    - 玩家也可以点击屏幕任意位置关闭弹窗

### 阵营标签

* 阵营标签常驻显示
  + 阵营icon：唯一标识表示阵营名词，例如策划阵营为“策”
  + 阵营效果：文本描述阵营的效果
* 阵营标签状态
  + 未锁定状态



* + - 未被人选择的阵营
    - 点击之后切换为框选状态
  + 别人锁定状态



* + - 被其他玩家选择的阵营
    - 标签置灰显示
    - 标签底部显示选择人的玩家昵称
    - 点击之后切换为框选状态
  + 自己锁定状态



* + - 自己选择的阵营
    - 标签绿色显示
    - 标签底部显示自己的昵称
    - 点击之后切换为框选状态
  + 框选状态
    - 点击任意标签，标签显示框选状态：表示当前框选中的阵营标签
    - 进入界面时，默认没有框选状态的标签
    - 同时只能存在一个框选状态标签，显示为标签周围显示光圈
    - 未锁定状态，别人锁定状态和自己锁定状态都可以进入框选状态



* 标签的状态需要及时同步，例如其他玩家进行阵营选择时，所有玩家都能立即看到

### 确定按钮

* 确定按钮显示需要进行以下判断
  + 是否有款选择中标签
    - 没有框选标签
      * 确定按钮置灰无法点击



* + - 有标签被框选中
      * 框选中别人锁定状态标签
        + 确定按钮置灰无法点击
      * 框线中自己锁定状态标签
        + 确定按钮置灰无法点击
      * 框选中未锁定标签
        + 确定按钮激活可以点击



点击按钮后提示“选择成功”

框选的标签从未锁定状态切换为自己锁定状态

如果自己已经选择了阵营的情况下，点击其余未锁定标签并确定视为切换阵营操作

旧的标签从自己锁定状态切换为未选择状态

框选的标签从未锁定状态切换为自己锁定状态

* 特殊的：玩家掉线，或者关闭客户端重连进入界面，默认没有框选任何标签
  + 确定按钮置灰显示

### 阵营选择结束

* 阵营选择结束时，弹出开战界面弹窗然后转入战场

