Pretend具体设计

1.总体视图

由四个主要界面构成，UITabBarController作为管理视图根控制器，控制四个视图的加载的状况，4个UINavigationController控制着四个视图的跳转。四个场景相互关联，只有当上一个场景通过之后才能进入下一个场景。

2.第一个场景

进入app看到的第一个有内容的视图，根据不同的当前状态（首次进入，中途退出，第一个场景通关）初始化视图，并且提供跳过第一个场景，或者重新开始第一个场景的游戏的方法。

进入第一个场景的主视图之后，加载文件中的数据（目前暂时是用json文件保存的数据，还没有存到数据库中），能够保存当前场景进度。

场景中包含四个可以对话的人物，人物之间的对话顺序和内容相互影响，达成设定好的条件才能通过剧情。根据剧情进度的不同，收集到卡牌，作为第二个场景的必要前提。

3.第二个场景

完成第一个场景才允许进入第二个场景，根据第一个场景的卡牌来进行第二个场景的卡牌对战。

3.第三个场景

通过了第二个场景的卡牌对战之后，可以进入第三个场景，根据玩家不同的选择决定是否进行第三个场景的内容。第三个场景是通过探索城堡来寻找需要的东西，找到目标物品就通过，被发现了就算失败。

4.第四个场景

根据第三个场景是否进行了游戏来给予不同的结局。