Pretend具体设计

1.总体视图

由四个主要界面构成，PretendedViewController作为管理视图根控制器，控制四个视图的加载的状况，FirstCommunication作为第一个视图控制器，DevilCard作为第二个视图控制器，DevilRoom作为第三个视图控制器，TrueWorld作为第四个视图控制器。

2.第一个场景--Fall

（因为做了大体框架，所以说的大多是具体实现的样子）

1）PRNavigationController控制器

通过一个PRNavigationController作为控制视图控制器进入和弹出的预先处理，比如隐藏tabBar，隐藏navigationBar，或者navigationItem的leftButton。

2）FirstCommunication控制器

进入app看到的第一个有内容的视图，根据不同的当前状态初始化视图，首次进入，中途退出，通关。提供一个可以跳过剧情的按钮，但是由于跳过剧情，将不能获得在剧情中收集的卡牌，第二个卡牌游戏将只提供最基础的卡牌。

3）DevilChatRoom控制器

第一个游戏的主视图，可以进入四个恶魔的宫殿，以地图形式表现，点击相应的建筑或者场景即可进入，出现每个恶魔对应的聊天场景，不一定是聊天，根据剧情进度可以设置成不同场景，可能与别的恶魔交流，可能一个人在探索。但是都以对话的形式体现。主角的操作和环境的变化，他人的操作交替进行。通过每个恶魔的进度保存整体的剧情进度，恶魔之间的剧情进度相互影响，调度在这个类进行。实际上不会有很多结局，只是根据选项不同结束第一个游戏的速度不同，了解到的游戏剧情和获得的卡牌数量和质量会有影响，无论怎样都会结束第一个游戏，不会出现失败的情况。

4）ChatRoomCleared控制器

与恶魔的交谈剧情结束的场景，提供对于第二个游戏的场景加载的控制，并提供一路上收集到的卡牌数据。

5）具体的恶魔的剧情控制

BaseChatDetail控制器

作为最基础的聊天室控制器，实现了一些最基本的方法，SantaChatDetail，PufuChatDetail，ChiziChatDetail，TizaChatDetail都继承于这个控制器，来实现每个恶魔独自的特殊情景。

DevilChatContent最为基础的tableView视图，同样每个恶魔实现相应的特别的视图，根据场景加载不同的背景图片，cell之类的。

BaseChatCell最基础的聊天cell的视图，根据不同场景设置样式，颜色。

ChooseRespondToDevil最基础的打开选项的按钮，调出选项，需要实现允许不同数量的选项的情况，样式可以固定，不用常变动。

BaseChoice最基础的选项的cell，根据剧情进度提供相应的选项。

3.第二个场景--DevilCard

1）初始场景

欢迎进入聚会的场景，卡牌的整理强制在此处进行，进入会场之后禁止修改。

2）卡牌整理场景

允许修改对战中使用的卡牌，把所有能够使用的卡牌显示，点击卡牌即选中，但在最后确认时卡牌张数应该固定，具体多少张等卡牌游戏的难度，时间等因素来确定。卡牌的图片对应一个字典，数字作为卡牌的唯一标识，对应相应的卡牌的图片，功能。

3）聚会会场

卡牌对战模式是混战，可以任意选择对战对手，以会场图片方式显示，点击人物进行对战。每个人物会有几张特别的卡牌，其他的卡牌设置为随机，每进行一轮比赛都会减少可选择的对手二人，一般来说会根据卡牌克制的特性，减少被主角击败的对手类型类似的对手，最后一定剩下一个人，提供最高战斗力，最开始就获得特殊卡牌，卡牌允许随玩家出的卡牌获得克制玩家的卡牌，最后的对手失败时会说出玩家回到人类世界的关键，给予最高可信度。当然，其他人也会根据玩家的卡牌出手中能够克制玩家的卡牌。

4）对战胜利或者失败

对战失败的话，结束游戏。。。。。回到初始会场界面，增加一个接口允许选择重新开始第一个游戏获得更强的卡牌。或者直接再次挑战对手，不过每次失败提高对手的难度，可以从允许对手获得克制玩家卡牌的方式，或者提高特殊卡牌的张数。每次获得胜利后加载获胜界面，确认之后回到聚会会场，修改能够挑战的对手的情况，并所有还能够挑战的人增加一张特殊牌。

5）最终的胜利场景

获得足够的地位，荣耀？。。。然后得到穿越魔界暗紫色的毒雾区域的水晶？。。这是剧情。。。具体实现，只要设置第二个游戏通关就行。。这时允许进入第三个游戏场景

3.第三个场景--DevilRoom

1）初始视图

位于第二个游戏中陪主角来的恶魔的领地，根据最终一战的败者的发言，离开这个世界的关键在这个恶魔这里，通过显示一个标签到界面上，点击加载新的内容，帮助玩家分析一段时间的剧情之后，出现二个button让玩家选择是去问恶魔还是直接去偷走东西回人类世界。

2）偷key的视图

通过点击图片的不同位置进入具体的场景，寻找物品，设置恶魔所在的位置，会随男主的寻找变动，不会出现在寻找过的位置，如果被发现，游戏结束，进度初始化。如果寻找到了，男主通过key的指引，带着第二个游戏的获胜后得到的关键道具回到人类世界。加载一个人类世界的图片，第四个游戏解锁。

3）选择和恶魔交谈

一段剧情过后，第四个游戏解锁。

4.第四个场景--TrueWorld

1）真相情景

如果是玩家回到人类世界，出现四大恶魔内战的情况。

如果是交谈，则是真相。