# 程序

## 一、已完成进度

从本地读写json(Streaming Assets读取)

随机选择天赋

人物能力值属性

事件、天赋的属性定义以及逻辑

主游戏进程的初始化、卡片更新

人物出生、死亡判定、结算界面跳转

基本的UI与数据互动

版本管理（便于多人接力开发和时间线备份，github）

## 二、未完成进度

取消天赋继承系统

主界面（下屏，含设置、游戏标题、HighScore等选项入口）

稀有度的变动机制（目前稀有度使用事件和天赋的预设值）

对句子结构类事件的随机拼接

人生阶段（Stage）和路线（Career）系统

TTS（文字转语音）

设置界面（调节音量、画面等）

成就系统

自动检查更新（主要是更新数据库）

web端数据库（在线更新事件时需要从服务器上下载数据，目前我能实现的方案是注册一个域名，保存文案人员实时更新的事件天赋库json，客户端GET请求获取json）

## **开发者文档**

1.文件结构

在项目工程文件夹下，Assets文件夹存储了场景、脚本、贴图动画、事件及天赋库，其他文件目录都是项目配置、Unity环境和外置库等，因此项目工程的体积很大，Assets相比之下很小，为了避免传输速度慢和兼容性问题，我们**只允许Assets文件夹中内容的相互传递**。

**注意：如果通过下载github源码更新了自己的Assets中文件，需要将原来生成的同名.meta文件删除（Unity自动生成的一种备份文件）！**

Assets目前有如下目录：

*Resources 存储贴图资源等*

*Scenes 场景*

BootScene 人物初始化界面（下屏）

MainScene 开始游戏后的界面（上屏）

GoodGameScene 结算界面（下屏）

TestScene 测试场景，用于读写JSON、测试代码可用性等等

*Scripts 程序代码*

Abilities（静态类）存储人物能力值、年龄、性别、生死状态等

EventManager（静态类）事件管理器，存储事件池、事件的随机抽取与生效逻辑

GiftManager（静态类）天赋管理器，存储天赋池、天赋的随机抽取与生效逻辑

UIAbilityInitializer （脚本）人物初始化UI，接收与反馈玩家的输入事件。

UIMain（脚本）游戏主流程UI，自动刷新事件、播报、更新能力值等。

UIGoodGame（脚本）结算UI。

TestJSONProvider（静态类）JSON编辑器，人为编写可生成事件天赋池JSON。

RandomWithWeight（静态类）加权随机算法，用于根据稀有度加权随机抽取事件。

NetRequest（静态类）向服务器发送请求以更新数据库。

*StreamingAssets 本地数据库*

EventList.json 存储事件池

GiftList.json 存储天赋池

1. json编写（文案）

使用TestJSONProvider的AddEvent接口编辑，若出错会体现在Debug.Log上，较直接改动json安全，**接口调用方法**：

可以被天赋或事件改动的人物能力值

Age 年龄，普通事件+1

Eq情商

Health(Hp)体力，归零则死

Iq智商

Kindness 善恶值，正善负恶

Luck 幸运，提高稀有事件的出现几率等

Property(Prop) 财产

Sanity(San) 理智

Spirit(Sp) 灵力

**编辑数值**时须遵循以下规则：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性值（天赋） | 介绍 | 是否必填 | 默认值(不是必填则有默认值) | 语法 | 例子 |
| id | 不同的事件id不同 | 1 |  | 正整数 | 1 |
| name | 天赋名称 | 1 |  | 字符串 | “菲利病” |
| possibility | 出现概率（即稀有度） | 1 |  | **正整数** | 2 |
| influence | inf开头-对能力值变动 | 0 | "+0" | 字符串：一位四则运算符+正整数 | "=4","+1" |
| speed开头-对能力值增长速率变动 | 0 | "+0" | 字符串：一位四则运算符+正float | "=1.0","+1.1" |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性值（事件） | 介绍 | 是否必填 | 默认值(不是必填则有默认值) | 语法 | 例子 |
| id | 不同的事件id不同 | 1 |  | i正整数 | 1 |
| content | 事件内容 | 1 |  | 字符串 | “菲利出生了” |
| possibility | 出现概率（即稀有度） | 1 |  | **正整数** | 2 |
| heightRatio | 事件卡片高度比 | 0 | 0.5f（一半） | 不大于1的正float | 0.9f |
| weightRatio | 事件卡片宽度比 | 0 | 0.5f（一半） | 不大于1的正float | 0.9f |
| career | 路线（一系列事件的归属如职业等） | 0 | “”（空字符串，不属于任何路线） | **字符串** | “篮球运动员”，“修仙”，“学生”，“肥宅” |
| stage | 人生阶段或状态（持续增益或减益） | 0 | “”（空字符串，任意阶段都可能发生） | **字符串** | “幼儿”，“襁褓”，“多动症” |
| influence | inf开头-对能力值变动 | 0 | "+0" | 字符串：一位四则运算符+正整数 | "=4","+1" |
| condition | 发生该事件需要的能力值区间，分为Max系列和Min系列 | 0 | INT\_MIN～INT\_MAX（任何能力值均能够触发） | 整数（可以是负数） | MaxAge = 20 MinAge = 1 |