

# 玩家视角

## 1. 概述

- 本文档以玩家的视角来说明整个游戏的流程，着重刻画了游戏细节，确保我们每个人对游戏的理解是一致的。
  - 本文档可能类似于需求分析或者用例描述。
- 每句话采用 `玩家行动` + `游戏反馈` 的格式。
- `【】` 里的内容，是 **推荐的逻辑实现方式**

## 2. 内容

### 2.1 注册与登入

- 玩家访问 `scarletmana.com`，游戏显示出注册与登入页面。
- 玩家输入账户与密码，点击注册按钮，系统提示注册成功，并进入游戏主界面。
  - 密码不需要隐藏，直接显示即可。可以确保密码不会输入错误。

### 2.2 阶段一：信息面板

- 玩家进入游戏主界面后，首先只看到信息面板UI，信息面板会显示一些介绍信息。
  - 介绍信息以玩家视角切入，交代游戏背景与目的。
  - 介绍信息必须一行一行缓慢弹出，弹出速度适合玩家阅读。
  - 介绍信息内容可以是：

你的祖父 **病逝** 了。

你收到了一封信，你从中了解到，你的祖父留下了一座 **庞大** 的 **废弃矿场**。

而你是这座废弃矿场的 **第一继承人**。

于是，你决定 **继承** 这座矿场，并将其发扬光大。

但谁知道，这座矿场中埋藏着一些 **上古** 遗留下来的 **神秘**.....

### 2.3 阶段二：矮人操作(初步)

- 介绍信息显示完毕之后，弹出：`资源-金币` 面板、`资源-矮人数量` 面板、`招募矮人` 按钮。
  - 只显示这三个。
  - 玩家有一定的初始金币。
- 玩家点击 `招募矮人` 按钮，金币数减少，矮人数量增加 1，同时，信息面板显示招募矮人信息。
  - 信息可以是：

你招募了一名叫做 `姓·名` 的 `男/女` 矮人。

他的属性值是 `力量：10`、`敏捷：10`、`体质：10`、`智力：10`、`感知：10`、`魅力：10`

- 在玩家招募第一名矮人之后，弹出：**矿工分配** 按钮、**三个职业的矮人数量** 面板
- 若玩家点击了矿工分配的 **+** 号，则矿工数量增加 **1**，同时信息面板显示了对应信息
  - 信息可以是：

你将矮人 **姓·名** 分配为矿工

- 反之，如果是分配的 **-** 号，则矿工数量减少 **1**，同时信息面板显示对应信息
  - 信息可以是：

你将矮人 **姓·名** 分配为闲置矮人。

## 2.4 阶段三：资源增长

- 等待了对应的游戏时之后，玩家的矿物数量开始增长。
  - 比如每秒，每位矿工可以开采 **1** 点矿物。
- 当矿物数量到达 **10** 时，弹出：**三个职业的分配按钮** 等 **全部** 资源面板与操作按钮。这个时候，玩家已经初步掌握了游戏的操作逻辑。有足够的进行自由地探索。

## 2.5 阶段四：自由探索

- 若玩家点击了商人分配的 **+** 号，则商人数量增加 **1**，同时信息面板显示对应信息。
  - 商人会不断地消耗矿物，增加金币。
- 若玩家点击了佣兵分配的 **+** 号，则佣兵数量增加 **1**，同时信息面板显示对应信息。
- 若玩家第一次点击了 **探索矿场(原出征)** 按钮，则信息面板显示以下特殊信息，同时显示出科技树。

你带着 **佣兵数量** 位矮人，前去探索矿场。

你发现这座废弃矿场的历史，可以追溯到上古时期.....(略).....你在其中发现了关于绯红魔法的印记.....(略).....你决定继续探索矿场，并试图破解绯红魔法的秘密。

- 接下来，玩家就可以开始点科技树了。

## 2.6 阶段五：科技树

- 若玩家选中了科技树上的一个节点，那么玩家就可以看到这个科技的具体信息（花费与增益效果）
  - 科技信息可以打印在信息面板上
- 若玩家点击了 **发展科技** 按钮，那么玩家就可以点出对应科技，并在信息面板上显示对应信息。
  - 可以把 **排行榜** 也做成一个科技，玩家点出来之后，就可以解锁 **排行榜**

---

## 3. 实现方法

---

### 3.1 弹出面板

- 每个组件，都有一个对应BOOL变量，若该变量为真，则显示该组件，否则不显示该组件。

### 3.2 信息面板

- 玩家所做的每个操作，都会在信息面板上显示对应内容。

### 3.3 协议

- 等我类图画完就可以规范前后端协议。