

本报告主要参考<https://github.com/duanfengzhi/A-WeChat-Game-Of-Three-Kingdoms-For-Territorial-Supremacy-BC-2018.11/>

模块划分为

data,database,game,game robot, lobby, patterns,shop,start 六个模块。

代码结构如下：

```
├─data
|   buyClick.js
|   buyClick.js.meta
|
├─database
|   currentLifeNum.js
|   currentLifeNum.js.meta
|   rateNum.js
|   rateNum.js.meta
|   toolNum.js
|   toolNum.js.meta
|
├─game
|   game.js
|   game.js.meta
|   game3V3.js
|   game3V3.js.meta
|   gameRobot.js
|   gameRobot.js.meta
|   gameRobot3V3.js
|   gameRobot3V3.js.meta
|   Joystick.js
|   Joystick.js.meta
|   JoystickBG.js
|   JoystickBG.js.meta
|   JoystickCommon.js
|   JoystickCommon.js.meta
|   miniMap.js
|   miniMap.js.meta
|   player.js
|   player.js.meta
|   robot.js
|   robot.js.meta
|
├─gameRobot
|   drawRoute.js
|   drawRoute.js.meta
|
├─lobby
|   Back.js
|   Back.js.meta
```

```
| | const.meta
| | rankList.meta
| | selectMode.meta
| | user.meta
| |
| | └─const
| |   addPersistNode.js
| |   addPersistNode.js.meta
| |
| | └─rankList
| |   lanuch.js
| |   lanuch.js.meta
| |   show.js
| |   show.js.meta
| |
| | └─selectMode
| |   selectMode.js
| |   selectMode.js.meta
| |
| | └─user
| |   load.js
| |   load.js.meta
| |
| | └─patterns
| |   current.meta
| |   robot.meta
| |   room.meta
| |
| | └─current
| |   currentGtv.js
| |   currentGtv.js.meta
| |
| | └─robot
| |   robotGtv.js
| |   robotGtv.js.meta
| |
| | └─room
| |   roomGtv.js
| |   roomGtv.js.meta
| |
| | └─shop
| |   alertA.js
| |   alertA.js.meta
| |   coinShop.js
| |   coinShop.js.meta
| |   customBuy.js
| |   customBuy.js.meta
| |   lifeShop.js
| |   lifeShop.js.meta
| |   myToolShow.js
| |   myToolShow.js.meta
| |   shopShow.js
```

```
| shopShow.js.meta
| toBuyCoin.js
| toBuyCoin.js.meta
| toBuyLife.js
| toBuyLife.js.meta
| toolShop.js
| toolShop.js.meta
| toShop.js
| toShop.js.meta
|
└─start
    Common.js
    Common.js.meta
    login.js
    login.js.meta
    md5.js
    md5.js.meta
```

data模块主要处理购买道具事件。

database模块主要处理体力值，胜率以及工具等信息保存。

game模块处理游戏逻辑。包括摇杆，小地图等。

lobby模块处理大厅内显示，包括用户信息加载，胜率排行榜等功能，

patterns模块处理用户挑选模式。

shop模块处理道具购买，充值的界面。

start模块包括游戏参数，用户登录等功能。

scenes下有制作完成的场景，可供设计参考。也可以在cocos creator 下运行wxMainProject项目亲自感受，分析其中设计的优势与不足。