

## 模块划分调研报告

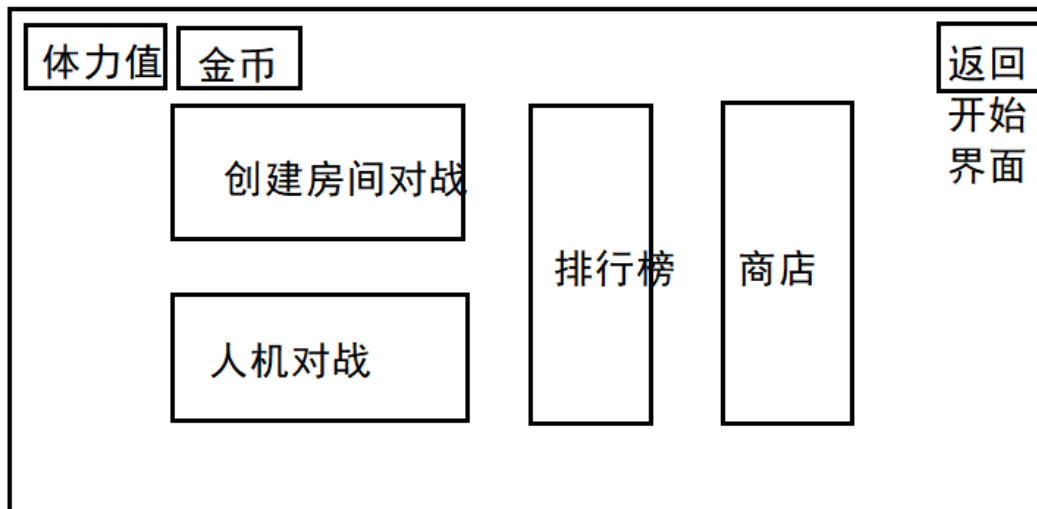
游戏先分场景

- 首先就是开始场景，我建议就是简单一点，而且由于用户在允许使用微信账号登录的时候就是横屏的，所以开始界面包括后面的所有场景都是设计成横屏的比较合理，否则转来转去不是很舒服



大概这样 需要完成的是界面的填充和两个按钮

- 之后进入主界面，几乎所有的下级选择都集中在这里



这里除了体力值和金币不能互动之外都是可以转到其他界面的，都需要实现

- 排行榜界面

建议就是正中一个排行榜，右上角返回，别的都不太需要

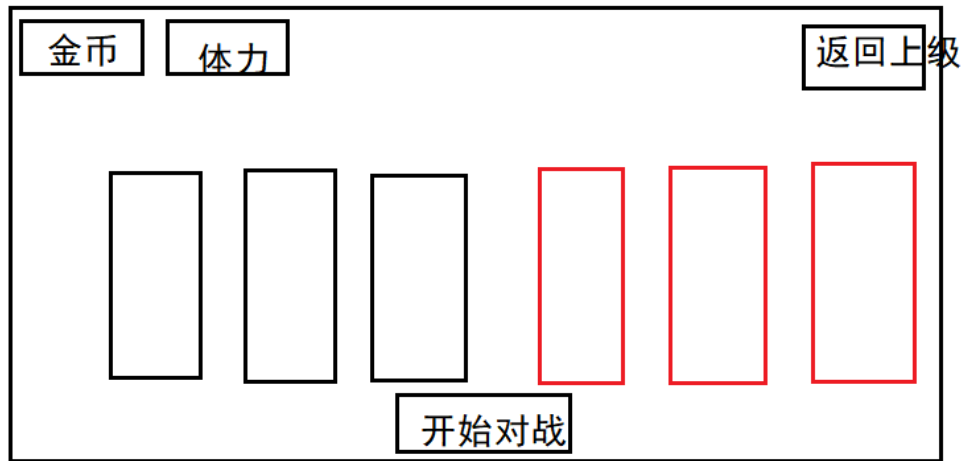
主要就是排行榜这个模块的设计比较重要

- 商店界面

这个子界面的话，需要提供几个按钮来购买道具，这个根据最后希望实现的道具的数量来改变，所以需要实现的模块是道具数量的更新和金币数量的更新，还有一个返回按钮，还需要几个显示的模块，来表示金币的数量和各类道具的数量。

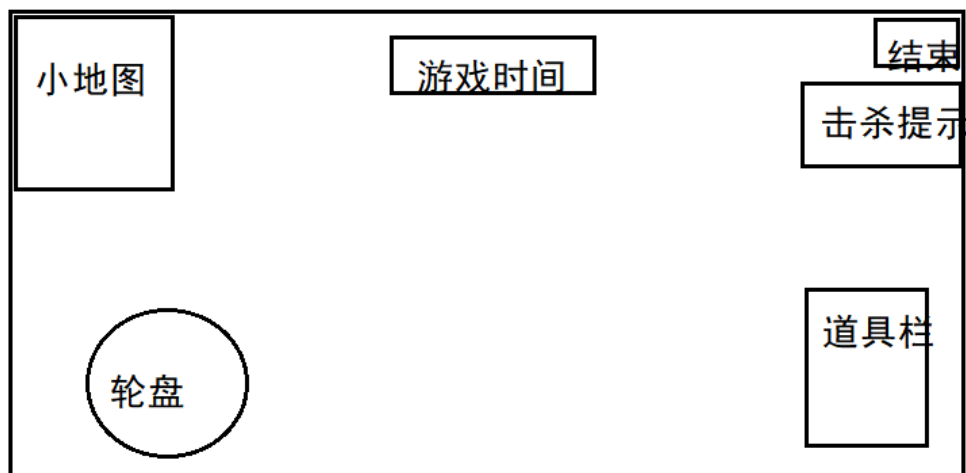
- 人机、创建房间对战

这两个可以统一一下



可以互动的是开始对战和返回上级，其他都是调取信息然后显示，如果是创建房间，显示各个用户名，如果是人机，直接player1,2,3....

- 下面是游戏内界面



这里包含了游戏的主要逻辑

可以互动的是轮盘，道具栏和结束，（小地图拖动（如果有必要））

所以主要要实现的模块也分类来说

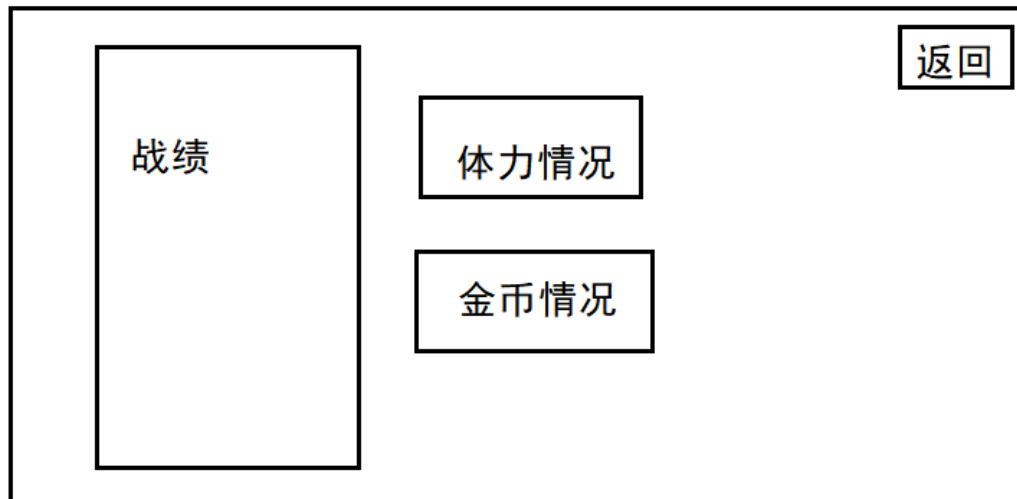
- 人物控制
  - 轮盘控制人物的移动逻辑
  - 道具栏控制人物的移动速度之类
- 小地图
  - 读取全图信息，
- 道具栏（道具图案+道具个数+使用按钮）
  - 这个和人物控制相配合，调节速度
  - 还要和服务器做数据交换，即时更新道具数量
  - 还要和游戏内计时关联，控制道具使用时长
- 击杀提示

这个其实算游戏主要逻辑的一个小小的显示的地方，主要还是要实现

- 人物的位置，移动
- 地图上要配合人物移动做行迹的标识
- 圈地成功的一个地的颜色的变化
- 击杀的逻辑和显示的实现
- 小指针标识队友和对手的位置信息

- ....
- 击杀完就是进入一个复活画面，这里建议就是视角仍然锁定在原本死亡位置，只是把画面变灰，然后出了结束按钮可以互动外，其他都不能互动，其余显示都是照常，复活时间在屏幕正中显示，倒计时结束后自动复活在起始位置，所以要实现的模块主要是一个死亡判定，圈地情况的初始化，死亡画面和正常画面的一个切换和人物位置的初始化
- 游戏时间，就是一个简单的正计时  
只是复活和道具使用这两样功能的实现会引用到这个游戏内时间，做个时间差。

然后就是游戏时间到达某个值，游戏结束，通过圈地情况判断输赢，进入结算画面



结算界面，（战绩用来显示死亡和击杀数量，用比值来排序，也可以不显示）

主要就是实现显示体力和金币的一个改变的情况，而且要和服务端同步

返回按钮就是返回创建房间/人机对战的那个界面

还有一部分，就是有关人机对战部分，机器的行动方式等等的实现

以上就是我认为这个小游戏需要实现的部分