1. **小地图功能(MinimapView)**
2. **坐标显示（城点、玩家、联盟等相关坐标）**

（1）通过简单工厂模式设计对不同类型的坐标进行展示

抽象类：ICitySign

工厂类：CitySignCreateFactory

具体类：

CitySignAllianceMeber(联盟成员、联盟建筑)、

CitySignBloodShard(血岩矿)、

CitySignCenterCity(王座)、

CitySignCropsCity(暂未引用)、

CitySignSelfCity(自身坐标)、

CitySignWorldBuild(世界建筑)、

CitySignWorldCity(2~3级城)

（2）坐标信息数据结构：

类名：MiniMapCityInfo

属性：index 坐标位置；type 不同联盟坐标对应属性；signType 对应工厂模式flag值；id 血岩矿、1~2级城对应表id。

SetCityInfo()函数填入城点相关信息

**注：对于不同类型坐标，对应放置在不同GComponent中，用于预览功能中显示。**

1. **预览框**

设置全局变量用于保存当前游戏玩家点击那些按钮，记录对应状态。

miniMapCityFlag(城市)、miniMapAllianceFlag（联盟）、miniMapLandFlag（领地）

**注：对于不同类型坐标，对应放置在不同GComponent中，用于预览功能中显示。**

GComponent m\_worldCityNode; //放二、三级城市

GComponent m\_cityBatchNode;//其他

GComponent m\_selfBatchNode;//自身

GComponent m\_bloodBatchNode;//血岩矿

GComponent m\_centerBatchNode;//王座

GComponent m\_cityStateNode; //放城市状态栏

GComponent m\_miniMapLandNode;//地块

GComponent m\_otherNode;//主城状态、当下所处位置

1. **城市状态**

（1）2~3级城市

ThroneCityOwnerInfo 2~3级城状态数据结构

添加副城状态AddCityStatusBar()

（2）血岩矿

BloodShardOwnerInfo 血岩矿状态数据结构

添加血岩矿状态AddBloodShardStatusBar()

（3）主城

GetThroneTileCommand()从服务器获取主城信息

onWorldCityPointDataBack()主城信息处理

添加主城状态AddThroneStatuBar()

（4）状态栏ThroneCityCell

1. **联盟地块**

联盟地块通过mesh设计。

MiniMapLandPrefab 联盟领地地块的预置体

LandMesh mesh预置体

TerritoryPlotPrefab 联盟领地放置预置体

TerritoryPlot mesh预置体

MiniLandTex 图集

* 1. **联盟地块**

**a)地块展示**

MiniMapLandScript类实现具体展示，相关参数、函数说明：tiledCol 小地图地块列数

tiledRow 小地块地块行数

tiledWidthFactor 单元格对应大地图宽度

tiledHeightFactor 单元格对应大地图高度

Default\_TextureId\_None、Default\_TextureId\_White对应图集位置

**b)领地颜色**

GetMiniMapLandDataCMD()从服务器获取地块颜色数据

为-1时，使用DataConfig2.dataConfig2.cityRangeColor 获取默认色。否则通过DomainColor.json中找到对应Mapcolor颜色。

TInfo数据结构用于保存颜色数据。

全局变量Global.miniMap（）保存节点位置和颜色。miniMap key值为节点信息，value值为颜色信息。

函数UpdateColorAndUV（）更新领地颜色

函数MakeKey（）计算节点位置

* 1. **联盟放置**

TerritoryPlotScript类实现具体展示，相关参数、函数说明：tiledCol 联盟地块列数

tiledRow 联盟地块行数

tiledWidthFactor 单元格对应大地图宽度

tiledHeightFactor 单元格对应大地图高度

Default\_TextureId\_None、Default\_TextureId\_White对应图集位置

MinimapView.showInEditorMode()为显示联盟放置地块逻辑

放置范围通过Territory.json中的world\_range获取。

MinimapView.onSingleTouchEnd()放置点击事件

**注：小地图UI实际大小为2400\*2400，边界到小地图实际区域间隔300。**

**现存在小地图尺寸有1200\*1200和800\*800版本如有其他尺寸，需更改tiledCol=小地图尺寸高度/16、tiledRow=小地图尺寸宽度/16。服务器已16为单元格（联盟放置已20为单元格）。tiledHeightFactor = Global.miniMapRealHeight / col; tiledWidthFactor= Global.miniMapRealWidth / row;**

**miniMapRealHeight、miniMapRealWidth为实际ui尺寸。**

1. **玩家英雄预览**

FBHeroShowView用于其他玩家预览自己英雄信息

相关参数：

hero：英雄id

isSkillLock：英雄技能是否解锁

level：英雄等级

skillDic：英雄解锁技能对于等级

1. **魔物入侵活动**

HuntMonsterActController魔物入侵活动控制类。

HuntMonsterActController. InitHuntMonsterInfo()初始化获取活动信息

HuntMonsterActController.UpdateHuntMonsterInfo()更新活动信息

HuntMonsterActController.UpdateHuntMonsterInfoTarget()更新活动进度

QuestRewardInfo数据结构：

questId; //活动id

endTime; //活动结束时间

List<RewardItemInfo> reward;//励领取标识

target; //任务目标情况

RewardItemInfo数据结构：

receive//任务完成数

List<ContentItemInfo> content//任务奖励详情

ContentItemInfo数据结构：

type;//礼物类型

num;//礼物数量

id;//礼物id

注：服务器下发quest为list类型，后期如果有其他活动，需要与策划讨论。该新活动和老版本福利中心并存，无法实现多活动下发序列化显示，需讨论优化。