弹出礼包模块

弹出页面有两种：英雄弹出页面和道具弹出页面，英雄碎片使用道具页面。当服务器下发的数据中包含英雄时使用英雄弹出页面，否则使用道具弹出页面。

Region定义：

Members：成员变量

Component Define：ui组件定义

Life Cycle：页面生命周期

Component Behavior：UI行为

Notification Handler：事件处理器

Private Member：一般用于页面数据计算的函数

XXX Members：继承自XXX的成员函数

PopupGiftController：弹出礼包控制器

PopupGiftInfo：弹出礼包基础结构

PopupGiftView：弹出礼包的页面

PopupGiftComponent：弹出礼包内部页面的基类，

PopupGiftHeroGift：负责处理英雄礼包的内部页面

PopupGiftItemGift：负责处理物品礼包的内部页面

PopupGIftMenuItem：选择弹出礼包的menu的菜单项

PopupGiftListItem：礼包内物品item项

策划需求：在主页面显示入口，没有礼包时隐藏入口，入口显示最短时间的礼包的倒计时。客户端在满足条件的情况下弹出显示礼包：

1. 有新礼包
2. 没有任何popupview
3. 在主城
4. 不在指引中

PopupGiftController会收到数据服务器下发的两组数据：oldGoods和newGoods。oldGoods是全部的礼包数据，newGoods是新的礼包。newGoods中有数据时，弹出显示newGoods中第一个的礼包（服务器会排序）。如果没有newgoods时，不自动弹出页面。

数据会被解析为PopupGiftInfo。PopupGiftInfo会实时更新自己的剩余时间，使用PopupGiftController. GetPopupGiftTime可以获取对应index的礼包的剩余时间。使用PopupGiftController.GetPopupGiftMinTime可以获取所有礼包中剩余时间最短的礼包的剩余时间。

如果弹出条件不满足，则会一直保留数据直到满足弹出条件并弹出。如果中途收到了新的newgoods数据，则新的数据会取代旧的数据，退出重进不会保留数据。弹出的判断和操作由OnUpdate()函数控制，一秒执行一次，因此弹出页面可能会有一秒的延迟。

弹出礼包按钮上的时间，页面内部的时间，menuiteme上的时间也由PopupGiftController 的OnUpdate()函数控制，侦听MSG\_POPUP\_GIFT\_UPDATE消息以刷新时间数据，获取时间数据可以使用GetPopupGiftTime方法。

策划需求：弹出礼包分为三种：英雄礼包，英雄碎片礼包，物品礼包。页面要分两个显示，英雄礼包/英雄碎片礼包和首冲礼包类似，物品礼包使用新页面展示。

PopupGiftHeroGift，PopupGiftItemGift两个页面统一继承PopupGiftComponent。在PopupGiftComponent处理部分页面行为：打开关闭，倒计时等。在具体页面中处理道具展示，页面动效播放，点击物品弹出tips等。

策划需求：各个弹出礼包会有时间戳，根据时间戳的时间，来进行降序排序。弹出礼包首次定位固定显示时间戳第一个礼包。

礼包menu中对礼包进行排序，使用PopupGiftController. GetPopupGiftTime排序。点击弹出礼包默认显示最左边的礼包。

策划需求：当只有一个礼包时，购买完关闭界面。当有多个礼包时，购买会关闭该计费点，显示下一个礼包界面。

当礼包的倒计时到0时，界面不关闭，倒计时也显示0,；关闭界面下次再点开时，该计费点消失。如果只有这一个弹出礼包，页面关闭后入口消失。

当礼包购买完成和礼包倒计时结束时，都会自动将礼包数据移除，但是当收到购买成功的消息时，会重置弹出礼包的数据以删除礼包页面，如果没有弹出礼包，直接关闭页面。