大地图地块相关

大地图地块的刷新逻辑是拿之前破解的文明觉醒项目里地块刷新逻辑做的，有一些修改。大地图地块数据的配置表是WorldMapPieceData，该配置表源自于文明觉醒项目里的地图配置表。

WorldMapPieceDataManager类里储存着所有大地图的相关数据，该类里面有详细的注释，下面就介绍下一些全局变量

Dictionary<string, MapTileData> m\_dict\_map\_tile\_sample\_data\_tile\_plane：代表大地块，整个地图由125种大地块拼接成的。该字典里的key代表地块id，value里存储着该地块里所有预制体的名称，坐标，旋转角度以及大小，这些参数均是相对于该地块的参数。

Dictionary<string, MapTileData> m\_dict\_map\_tile\_sample\_data\_adorning：与上面的m\_dict\_map\_tile\_sample\_data\_tile\_plane这个大地块类似，不同的是该数据里面只存储装饰性的预制体（比如树木等），这些预制体在某些情况下有会被隐藏的特性，比如在大地图的某个坐标下应该显示树木预制体，但同时如果这个坐标有玩家城市在上面的话，原本的树木就会被隐藏。

MapTileBrief[] m\_dict\_map\_tile\_brief：代表大地图的拼接数据，大地图上一共有125种不同的大地块，但这些地块的具体拼接方式由该数组决定。m\_dict\_map\_tile\_brief里一共有1600条数据，即整个大地图有1600个大地块，该数组里的m\_tile\_id 参数代表大地块的id（与m\_dict\_map\_tile\_sample\_data\_tile\_plane和m\_dict\_map\_tile\_sample\_data\_tile\_plane里的key值对应），m\_x和m\_y代表大地块的坐标，m\_tile\_rot代表整个大地块的旋转角度。

Dictionary<Vector2, List<MapObjectData>> m\_map\_tile\_data：根据上面的三个参加经过一些计算后将整个大地图分割成的小地块数据集合（一个大地块分割成9个小地块），主要是为了方便在取地图数据的时候，可以根据坐标直接从该数据去到小范围的地图数据。该数据里因一些需求有些参数有所改变，比如地图的二环需要将雪地换成草地，雪山还需要复制出来一份并往外围放置等

WorldMapPieceManager是地块刷新管理类，主要控制地图地块的刷新逻辑。

主要功能有，地图地块的刷新逻辑，地图上的一些贴图的刷新（王座，血岩矿，城战城市下面的贴图），还有一些坐标转换的接口。该类里也有详细的注释

MapPiece是地块的预制体，地块、装饰树和雪山均会创建在该节点下。

要注意下地块的坐标逻辑。大地图坐标有四种：

实际坐标：即大地图所有节点所在的实际坐标，预制体的transporn.position

格子坐标：即大地图上屏幕中间下面显示的（x，y）坐标。也是城点坐标

大地块坐标：m\_dict\_map\_tile\_brief数据里的m\_x和m\_y两个字段，只会在读取计算大地图地块

数据的时候需要用到。

小地块坐标：即m\_map\_tile\_data 里的key值，只在刷新地图取地块数据时会用到

大地图配置表：WorldMapPieceData，在Assets/AssetBundles/DayZ/PlatformDefault/Default/Config/WorldMap路径下，

配置表里的字段

m\_dict\_map\_tile\_brief 对应代码里的m\_dict\_map\_tile\_brief

m\_dict\_map\_tile\_sample\_data\_adorning 对应代码里m\_dict\_map\_tile\_sample\_data\_adorning

m\_dict\_map\_tile\_sample\_data\_tile\_plane对应代码m\_dict\_map\_tile\_sample\_data\_tile\_plane

配置表源自与破解的文明觉醒工程里的配置表

破解的文明觉醒工程的svn 地址：<https://10.80.9.41/svn/ROC_GAME>

如果需要重新导入文明觉醒里的地图配置表，需要先手动调用WorldMapPieceDataManager. ReadMapDataFromFile() 和WorldMapPieceDataManager. ReadMapBriefDataFromFile() 这两个方法读取配置表tile\_data 和配置表Sever\_Map\_G1\_4\_map\_data，再手动调用WorldMapPieceData. InitData() 方法将地图数据转化为Asset数据