# 红点系统

本游戏的红点系统数据结构是数结构，所有的红点只能有一个父节点，然后层层汇总。

## 相关的代码类介绍

RedTipController：红点管理类，加载表格，提供调试数据，执行红点模块的刷新逻辑，下面是一些常用的API；

1. Subscribe：订阅红点ID的接口，用来关注红点数据的变化；
2. Unsubscribe：取消订阅红点ID的接口；
3. ParseData：解析红点数据，客户端一些模块可以通过这个，接入红点管理类，比如胡菲菲之前做的英雄；

RedTipTreeNode：红点节点类，用于表示游戏中的单个红点节点；

CommonRedTipComponent：通用的红点组件扩展类，可以监听某个红点的数据变化；

## 相关配置表格

RedTipNodeConfig：红点配置表，具体解释如下。

id：表示每一个红点节点的名称；

type：红点类型

1. OnlyTip表示只统计有无红点，有红点算1，没有红点算0；
2. Number表示红点会显示具体的红点数量；

children：表示该红点节点的子节点（这里解释一下，为什么用配置子节点而非父节点的方式，因为这样策划看起来更清晰，不容易配置出错）

recordType：记录方式

1. Default，默认方式，无特殊处理；
2. Daily，每天只提示一次的红点，服务器是每次都下发，客户端会特殊缓存，自行处理；
3. Login：每次登录期间仅提示一次的红点；