

# 公共接口程序说明文档

## 详细备档说明页

### ● 文档信息

模块名称：	公共接口
模块编写人：	朱轶凌
编写时间：	2011-09-02

版本编号	修订日期	修订人	说明
V0.1	2011-09-02	朱轶凌	创建

## 目录

1 冷却相关.....	3
2 铜币元宝相关.....	5
3 经验相关.....	7

# 1 冷却相关

冷却模块涉及文件：lib\_cooldown.erl

data\_cooldown.erl

db\_agent\_cooldown.erl

lib\_common\_interface.erl

公共接口函数：

获取玩家当前对应冷却时间	
lib_common_interface: get_player_cooldown(PlayerId,Type)	
输入：	(PlayerId,Type)
PlayerId	玩家 ID
Type：meridian equip camp dung	指定获取哪一种状态  分别对应 穴道、装备、阵法、副本
输出：	Res
Res：time	该类型 CD 完成时间

检查玩家对应技能是否可以升级	
lib_common_interface:check_player_cooldown(PlayerId,Type)	
输入：	(PlayerId,Type)

PlayerId	玩家 ID
Type : meridian equip camp dung	指定一种需要升级  分别对应 穴道、装备、阵法、副本
输出 :	Res
Res : true false	True:可以升级  False:不可以升级

玩家升级，冷却时间加成  lib_common_interface:add_player_cd(PlayerId,Type,Lv)	
输入 :	(PlayerId,Type,Lv)
PlayerId	玩家 ID
Type : meridian equip camp dung	指定一种需要升级  分别对应 穴道、装备、阵法、副本
Lv	穴道升级时调用，范围为 1~5，对应 1~5 级龙晶，其他模块调用时 Lv 填 0 即可（其他模块调用时 Lv 的数值不产生影响）
输出 :	Res
Res : true false	True:升级成功  False:升级失败

## 2 铜币元宝相关

玩家属性相关公共接口设计文件：

lib\_common\_interface.erl

公共接口函数:

检查玩家铜币或者元宝是否足够  check_enough(PlayerStatus,Num,Type)	
输入：	(PlayerStatus,Num,Type)
PlayerStatus	玩家状态
Num	需要的数量
Type : coin gold	增加的类型，coin 为铜币，gold 元宝
输出：	Res
Res: true false	True：足够  False：不够

增加玩家铜币或者元宝

lib_ common_interface: add_money(PlayerStatus,Num,Type,AddPoint)	
输入：	(PlayerStatus,Num,Type,AddPoint)
PlayerStatus	玩家状态
Num	需要增加的数量
Type : coin gold	增加的类型，coin 为铜币，gold 元宝
AddPoint : 4 位整数	用于记录那个协议那个地方调用了该函数， 前两位为协议号，后两位由协议开发者定义
输出：	Nps
Nps: PlayerStatus	增加后的玩家状态

扣除玩家铜币或者元宝	
lib_ common_interface: cost_money(PlayerStatus,Num,Type,CostPoint)	
输入：	(PlayerStatus,Num,Type,CostPoint)
PlayerStatus	玩家状态
Num	需要增加的数量
Type : coin gold	增加的类型，coin 为铜币，gold 元宝
CostPoint : 4 位整数	用于记录那个协议那个地方调用了该函数， 前两位为协议号，后两位由协议开发者定义
输出：	Nps
Nps: PlayerStatus	扣除后的玩家状态

### 3 经验相关

检验调整涉及文件：

lib\_common\_interface.erl

lib\_player.erl

公共接口函数:

增加玩家经验	
lib_common_interface: add_exp(Status, Exp, Gro, FromWhere)	
输入：	(Status,Num,Type,CostPoint)
Status	玩家状态
Exp	需要增加的经验
Gro	成长值，目前填 0 即可
FromWhere	0 为任务收入、1 为单人打怪收入、2 为使用物品收入
输出：	Nps
Nps: PlayerStatus	增加后的玩家状态

