**总控模块与资源管理器模块接口约束**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 返回值 | 函数名 | 参数 | 描述 | 备注 |
| Bool(成功则true否则false) | play\_sound | Id | 播放制定声音 | Id我们商量好，一个清单，然后按照清单上来 |
| bool | save\_game | N/A | 存储当前游戏进度 |  |
| 窗体对象 | get\_dialog | 对话框id | 人物对话窗口 | 把所有对话场景作出编号，统一索引？？ |
| bool | play\_video | 过场动画id | 播放过场动画 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 音乐类型 | Id |
| 主界面背景音乐 | 1 |
| 平时音乐（背景音乐） | 2 |
| 战斗音乐（背景音乐） | 3 |
| 枪击音效1 | 4 |
| 枪击音效2 | 5 |
| 枪击音效3 | 6 |
| 点击按钮音效 | 7 |
| 打开箱子音效 | 8 |
| 关闭箱子音效 | 9 |
| 开门音效 | 10 |
| 关门音效 | 11 |

|  |  |
| --- | --- |
| 对话场景 | Id |
| 修女救猎人，与修女对话 | 1 |
| 猎人寻找女儿，与女儿对话 | 2 |
| 猎人寻找村民，与村民对话 | 3 |
| 猎人向修女取药，与修女对话 | 4 |
| 猎人与女儿寻找大魔王 | 5 |
| 猎人发现僵尸是妻子 | 6 |
| 猎人与小偷 | 7 |

|  |  |
| --- | --- |
| 过场动画 | Id |
| 开场动画（开始游戏） | 1 |
| 中场，女儿被打死 | 2 |
| 结束动画（发现自己是大魔王） | 3 |