消息推送设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2021-11-10 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

# 推送效果

## Step1 主界面显示

* 消息窗面板：
  + 按钮：打开消息窗面板
    - 消息窗面板关闭时，默认状态；
    - 消息窗面板打开时，高亮显示；

图片包含 镜子, 反射, 街道, 游戏机

描述已自动生成

* + 面板内容：
    - 左边：消息标题
      * 消息标题整体为List可上下滚动；
      * 显示每条消息的标题文本；
      * 可点击选中标题；
      * 新添加未查看的消息，在标题后面注有“新”提示；
    - 右边：消息内容
      * 根据选中的的消息标题，显示该消息的对应文本；
  + 消息保存：
    - 面板内保留最多30条历史消息内容；
  + 默认显示：
    - 默认选择第一条消息并显示；
  + 关闭方式：点击消息窗外任意区域都可关闭消息窗；

图示

描述已自动生成

* 新消息提示：
  + 当有新消息发布时，根据其类型，将对应图标按顺序添加到List中，List最多保留30个；
  + List UI默认显示最新的5个消息图标，可以向上拖拽显示较早的消息图标；
  + 当玩家点击图标后，打开消息窗面板，并直接选中该条图标对应的消息标题及内容；
  + 消除图标：
    - 1：玩家点击图标，则从List中移除；
    - 2：消息超过30条，移除旧消息时，同时移除对应图标；
    - 3：玩家离线全部清除；

卡通人物

描述已自动生成 图片包含 文本

描述已自动生成

# 副本类消息

## Step1 单人随机秘境

* 消息类型：Message\_SRD
* 编号：1001
* 推送时机：
  + 1：玩家登录游戏，且当前地图组，尚有未探索的秘境时；
  + 2：玩家所在地图组有新秘境产生时；
  + 3：玩家切换地图组，新组内尚有未探索的秘境时；
* 消息内容：
  + 消息标题：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；
  + 消息内容：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；

## Step2 大世界稀有秘境

* 消息类型编号：Message\_SSD
* 编号：1002
* 推送时机：
  + 1：玩家登录游戏，且当前地图组，尚有稀有秘境时；
  + 2：玩家所在地图组有稀有秘境产生时；
  + 3：玩家切换地图组，新组内尚有稀有秘境时；
* 消息内容：
  + 消息标题：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；
  + 消息内容：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；

# 任务类消息

## Step1 主线消息

* 消息类型：Message\_MainQuest
* 编号：1101
* 推送时机：
  + 1：玩家登录时；
  + 2：当前地图内有新主线任务生成时；
  + 3：在线玩家切换地图时；
* 消息内容：
  + 消息标题：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；
  + 消息内容：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；

## Step2 支线消息

* 消息类型：Message\_SubQuest
* 编号：1102
* 推送时机：
  + 1：玩家登录时；
  + 2：当前地图内有新主线任务生成时；
  + 3：在线玩家切换地图时；
* 消息内容：
  + 消息标题：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；
  + 消息内容：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；

# 状态类消息

## Step1 心魔消息

* 消息类型：Message\_HeartDisease
* 编号：1201
* 推送时机：
  + 1：家登录时，道心值≤20%时；
  + 2：玩家道心值降低，值≤20%变化时；
* 消息内容：
  + 消息标题：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；
  + 消息内容：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；

## Step2 突破消息

* 消息类型：Message\_BreakThrough
* 编号：1202
* 推送时机：
  + 1：家登录时，具有可以突破的功法时；
* 消息内容：
  + 消息标题：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；
  + 消息内容：
    - 指定文本ID库，从中随机选择一条；
    - 文本中包含特殊标识符，替换为对应信息后输出；