**小地图**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2022-01-10 | 周子福 | 【提审版本】思路确定、设定初版 |
| V0.2 | 2022-01-11 | 周子福 | 【提审版本】优化场景列表显示 |
| V0.3 | 2022-01-11 | 周子福 | 【提审版本】仅留下审核版本相关内容 |

**文档版本规范**

版本号初定V0.1，每一修改递进0.01，审核后定版为V1.0，即其他部门首次接到的文档一定为V1.0，定版后更新在版本号递进0.01

**文档文字对应设定**

|  |  |
| --- | --- |
| **文字** | **表示** |
| 黑色 | 确定处理的部分 |
| **~~划掉~~** | 暂不处理的部分 |
| 黄底 | 本次更新的部分 |
| **红色** | 重点注意的内容 |
| *倾斜* | 解释说明的内容 |

目录

[1. 设计目的 2](#_Toc92808276)

[2. 系统简介 2](#_Toc92808277)

[3. 数据库相关 4](#_Toc92808278)

[4. 具体界面 4](#_Toc92808279)

[4.1. 小地图 4](#_Toc92808280)

[4.2. 地图界面 5](#_Toc92808281)

[4.3. 场景窗口 6](#_Toc92808282)

[4.4. 全景窗口 10](#_Toc92808283)

[5. 美术需求 12](#_Toc92808284)

# 设计目的

1. 方便玩家查看自己当前位置，以及查看NPC位置等

# 系统简介

1. 小地图：位于界面右上角，以玩家为圆心展示当前场景一定范围内的视野
   * 点击小地图能够打开地图详情
   * 部分地图内无法查看小地图——是否能够查看小地图需要提供配置
   * 小地图范围内展示内容包括：玩家自身、NPC、对象、队友
2. 地图详情：地图详情界面包括详情窗口，全景窗口
   * 详情窗口：展示地图细节
   * 全景窗口：展示地图全景
3. 大世界地图：指大世界地图
   * 根据玩家在大世界中所在位置，在大世界地图中用边框选中一定范围
4. 区域地图：区域地图不是场景地图，区域地图内包含了多个场景地图
5. 场景地图：指灵鼎村之类的场景地图
   * 打开地图详情界面后，默认展示当前场景地图
6. 小型地图：小型地图一般为室内、山洞等地图，小型地图一定挂在三级地图之下
7. 区域地标：区域地图在大世界地图上的展示，点击区域地标打开区域地图
   * 每个大世界的区域地标读取大世界表获得
8. 角色标识：地图内的NPC和对象会根据功能用不同的标识展示——每个NPC和对象使用的标识需要提供配置
   * 可以通过筛选按钮对角色标识进行筛选

# 数据库相关

暂略

# 具体界面

## 地图界面

电脑游戏画面

中度可信度描述已自动生成

1. 标题：标题文本读取文本表配置



1. 返回：点击【返回】按钮直接关闭地图详情

卡通人物

描述已自动生成

## 场景窗口

应用程序, 日历, 地图

描述已自动生成

1. 打开地图界面，默认显示玩家当前所在场景的地图
   * 打开后界面后，窗口展示默认以玩家当前所在位置为中心
   * 窗口内能够滑动地图其他地方
     + 不会滑到地图边缘外面
2. 场景名称：显示当前所在场景名称



## 全景窗口

地图

描述已自动生成

1. 打开地图界面，默认显示玩家当前地图的全景图
   * 当玩家切换地图后，全景窗口内的内容也跟着改变
   * 全景窗口中不展示角色标识
2. 全景窗口会将整个地图缩小放到全景窗口内
3. 位置框：根据玩家在大世界中的位置用白框圈出玩家所在位置

游戏的截图

中度可信度描述已自动生成

* + 根据小地图图片大小计算与地图原尺寸大小的比例，以及场景窗口展示区域计算出位置框大小
  + 场景窗口展示的区域与位置框的位置要相对应
    - 当玩家滑动场景窗口查看地图时，位置框随着发生改变
      * 位置框选中的范围与场景窗口展示的范围相对应，以场景窗口中心的坐标点为中心
    - 当玩家滑动位置框时，场景窗口内的内容跟着移动

# 美术需求