逐舟歌人物装备文档表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改日期 | 修改内容 |
| 素素乌拉拉 | 2021/3/29 | 创建文档 |
|  |  |  |

一、设计目的

用于程序读取人物装备，并给人物附加相应的属性。

二、详细设计

1. 装备表格变量及结构

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 变量表头 | 变量名称 | 数据类型 | 描述 |
| 符文ID | RuneID | INT | 符文ID |
| 符文名称 | RuneName | STRING | 符文名字，程序读取做显示 |
| 血量增加 | HpAdded | INT | 符文为玩家提供的血量 |
| 攻击力增加 | DamageAdded | INT | 符文为玩家提供的攻击力 |
| 暴击率增加 | CriticalAdded | INT | 符文为玩家提供的暴击率 |
| 闪避增加 | AgileAdded | INT | 符文为玩家提供的闪避率 |
| 护盾收益增加 | ShieldAdded | INT | 符文为玩家提供的护盾收益 |
| 伤害系数1 | DamageAddedOne | INT | 符文为玩家提供的伤害系数1 |
| 伤害系数2 | DamageAddedTwo | INT | 符文为玩家提供的伤害系数1 |
| 符文技能ID | RuneSkillID | INT | 符文对应的技能ID |
| 符文技能类型 | RuneSkillType | INT | 符文对应的技能类型 |
|  |  |  |  |

1. 读取过程
2. 游戏加载战斗场景时，读取玩家符文系统中所携带的各种符文，将其属性相加，得到玩家最终的属性作为玩家在该战斗场景中生效的属性。并利用该最终属性进行伤害、护盾等值的计算。
3. 玩家释放技能时，游戏系统判断玩家所释放的技能类型Type(按照消除类型进行判断，共有6种类型。)。同时系统遍历玩家身着的符文，若存在对Type类型的技能生效的符文，则根据该符文的技能ID进行技能释放，若不存在对Type类型的技能生效的符文，则进行一次常规的技能释放。
4. 详细逻辑