逐舟歌关卡设计表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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

用于程序读取当前场景关卡对应的表格。

二、详细设计

1、表格变量及结构

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 变量表头 | 变量名称 | 数据类型 | 描述 |
| 关卡ID | LevelID | INT | 关卡ID，用于判断开启某个关卡 |
| 关卡背景 | LevelBgd | STRING | 关卡场景的背景图片 |
| 关卡怪物数量 | EnemyAmount | INT | 怪物数量，限制1-3 |
| 关卡怪物ID | EnemyID | INT | 与Enemy表关联，读取怪物数据 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 变量表头 | 变量名称 | 数据类型 | 描述 |
| 怪物ID | EnemyID | INT | 怪物ID，用于判断怪物的唯一标识 |
| 怪物名称 | EnemyName | STRING | 显示怪物名称 |
| 怪物描述 | EnemyDescription | STRING | 策划描述，程序不读 |
| 初始行动力 | InitialAct | INT | 怪物初始行动力 |
| 技能1ID | SkillFirst | INT | 怪物技能1的ID |
| 技能1权重 | SkillFirstWeight | FLOAT | 技能1权重 |
| 技能2ID | SkillSecond | INT | 怪物技能2的ID |
| 技能2权重 | SkillSecondWeight | FLOAT | 技能2权重 |
| 技能3ID | SkillThird | INT | 怪物技能3的ID |
| 技能3权重 | SkillThirdWeight | FLOAT | 技能3权重 |
| 怪物血量 | Hp | INT |  |
| 怪物护盾 | Shield | INT |  |
| 怪物攻击 | Damage | INT |  |
| 怪物暴击率 | Critical | INT |  |
| 怪物闪避 | Agile | INT |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 变量表头 | 变量名称 | 数据类型 | 描述 |
| 怪物ID | EnemyID | INT | 怪物ID，用于判断怪物的唯一标识 |
| 怪物名称 | EnemyName | STRING | 显示怪物名称 |
| 怪物纹理 | EnemySprite | STRING | 怪物运用的sprite |
| 怪物动作 | EnemyAct | STRING | 怪物播放的动作 |

2、读取过程

1. 场景加载时，根据当前任务列表传来的关卡ID，读取对应关卡ID的所有内容。
2. 根据关卡背景图片渲染底层图片
3. 读取怪物数量，并且根据怪物数量配置前x(x为1-3)个怪物。若x<1，刷新一个憨批小怪，若x>3，只刷新3个。
4. 配置怪物时，根据表中怪物的id，去Enemy表中寻找对应id所对应的怪物模型
5. 刷新怪物和主角的血条