

一. 计时赛 规则

① 进入 Game Sence 后，3秒倒计时

② 计时结束后开始比赛。

③ ↑ ↓ ← → 四个方向，将车移动到终点。

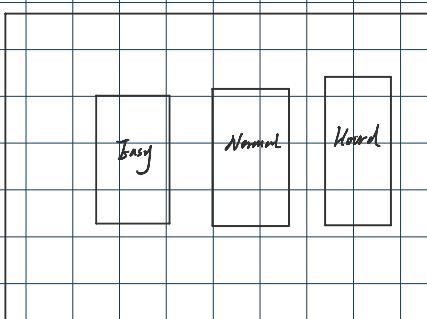
④ 到达终点，开始统计用时。

⑤ 时间小于目标时间即为胜利。

⑥ 胜利与失败都会上传记录，但是

不同的是只有胜利的才会统计排名。

二. 前端设计



① 挂接后台数据。

② 设置每个关卡信息。

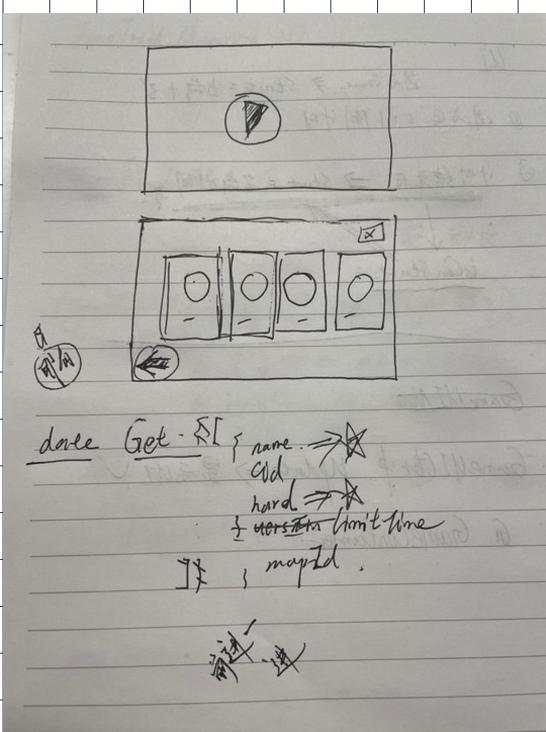
③ 地图。

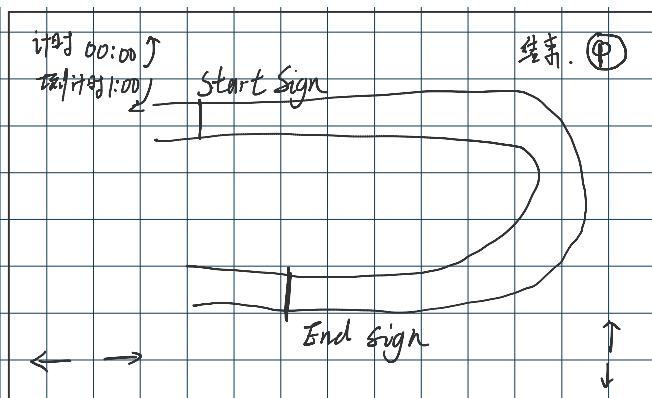
 | 用时。

 | 难度。

 | 名字。

④ 所有用户一致。





- ① 计时结束后不能再跑. \Rightarrow 结算.
- ② 点击结束按钮不结算 \Rightarrow Homepage. (Indice Score)

Result

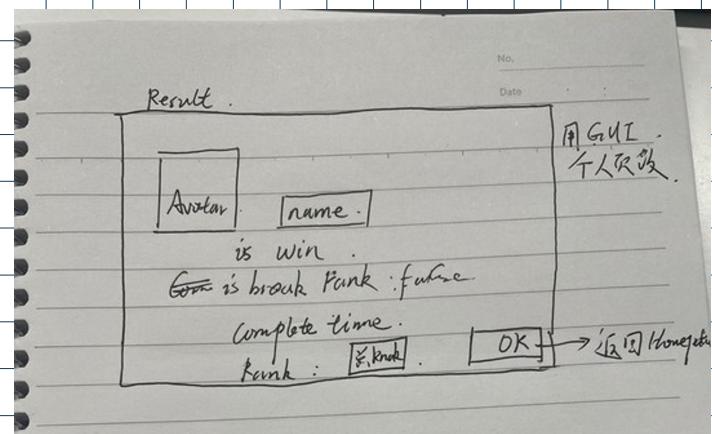
Win

排名		
名次	名次	用时
Test	1	1:0

① 胜利与否为后台通知.

② 未打破自己之前的记录.

显示未打



Result

Lose

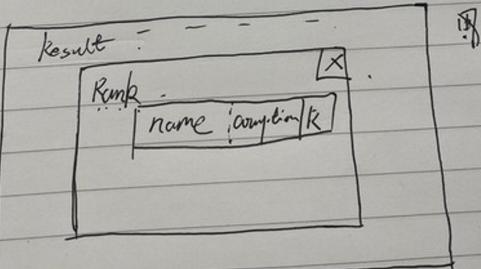
用时: 无.

排名: 无

排名

名次	名次	用时
Test	1	1:0

Rank.



1. Time Trial Manager.

① Start Time

② End Time } float

③ UserTime

④ bool. isWin = false

⑤ Parse Date(). \Rightarrow 解析结算数据

⑥ Post Result \Rightarrow 发送成功与否以及用时

2. TimeTrial UI.

结束页面数据展示。(计时).

3. TimeTrial Result UI.

结算页面 数据展示

4. TimeTrial Player. \Rightarrow 应继承 player 接口

(1) player.cs

Move F ↑ Rig.
Move B ↓
Move L ←
Move R →

(2) 结算碰撞检测

三. 服务端.

1. 美工选择. Get.

```
{ code : 200  
  data : [  
    { Cid : int. 课程号,  
      Name : string,  
      hard : int,  
      UserTime : int (秒),  
      mapId : int  
    }  
  ]  
}
```

2. 结算. Post.

(1) 发送

```
{  
  uid : int  
  usertime : 用时.  
  Cid : 课程号.  
}
```

② 成列：后台根据课程判断

```
{ code : 200 ,  
  data : {  
    iswin : int. (1为Win),  
    usertime : 用时 . int.  
    rank : int 排名  
    isbackself : int (1为打球)  
  }  
}
```

3. Rank 排行 板凳 Post.

① cid.

```
{ code : 200 ,
```

```
  data : [  
    { name :  
      usetime :  
      rank : int.  
      cid :  
    },  
    {  
      ...  
    }  
  ]  
}
```

三、数据库

1. 游戏表

```
cid : int. 唯一。  
name : string  
hard : int  
mapid : int.  
usetime : int 用时
```

2. 个人记录表 (Time That User Date)

局号：自动增加。

uid: int.

cid : int

isWin: int (1 为 win)

useTime : int.

3. 排行榜。

cid
uid
useTime

前提是打破自己的记录。

才会放入列表。

~~~~~<<<<~~~~~1111111111  
第一个，需要在游戏里面加退出按钮，在主页也需要加吹吹牛，然后塞结算页面查看个人房贷的  
牛子字帖不支持中文也需要修改，还有就是啊，汽车票，我也是的拖尾太宽，缺点还有一点要么  
把车啊。要么把车费的调体要么把我修大一点，要么把路修快一点。

VIP  
换车