**剑侠情缘online3-3D**

**生活技能-道具价格更新功能需求文档**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 文件状态： | | 文件标识： | 剑网三-生活技能-道具价格更新功能需求文档 | |
| [√] 草稿  [ ] 正式发布  [ ] 正在修改 | | 当前版本： | **1.0** | |
| 作 者： | 童佳斌 | |
| E-mail： | tongjiabin@kingsoft.net | |
| 修改日期： | **2008-7-31** | | 完成日期： | **<完成日期>** |

**需求描述**

生活技能道具包括

材料道具

产物道具

配方道具（暂不提功能需求）

工具道具（暂不提功能需求）

价格更新

这里的价格指在Other.tab中的字段Price，该字段描述当玩家把道具卖给一个商店NPC时，获取的虚拟货币量。

**材料道具价格更新**

**数据描述**

材料道具价格的计算方法比较复杂，我们希望采取读表的方式更新价格。具体来说，有一张配置表CraftMaterialPrice.tab来描述生活技能材料的价格，如下表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | ID | Price |
| 生粉 | 3109 | 20 |
| 花椒 | 3110 | 40 |

Name为道具名称，ID为该道具在Other.tab中的ID，Price为该道具在Other.tab中的Price。

**程序行为**

更新价格

1. 遍历导入数据库的CraftMaterialPrice.tab，更新Other.tab中相应记录的Price。
2. 如果有Other.tab中不存在的ID，跳过，然后在完成确定面板上逐行显示，如下图：



最好能支持提示面板上的文字可选择，方便策划拷贝与粘贴，非必须功能。

**操作**

更新价格

1. 打开道具编辑器
2. 选中道具树中的任一道具（非分类节点）
3. 右键打开选择菜单
4. 左键单击“更新生活技能材料价格”按钮

导入编辑器

与其他配置表导入编辑器的方式相同。

**产物道具价格更新**

**数据描述**

产物道具价格由Other.tab中的三个字段（\_category、\_level和quality）确定。数值根据这三个字段设计计算公式，最终得出Price的值。过往的项目经验表明，随着版本迭代开发，该计算公式会频繁变更。因此，我们希望以一种灵活的、可由策划独立完成的编辑方式，来完成计算公式变更，以及价格更新。

**程序行为**

公式编辑

计算公式以函数的方式写在lua里。

更新价格

遍历Other.tab的所有道具，调用lua的函数，更新价格。

**操作**

更新价格

1. 打开道具编辑器
2. 选中道具树中的任一道具（非分类节点）
3. 右键打开选择菜单
4. 左键单击“更新生活技能产物价格”按钮

公式编辑

1. 打开道具编辑器
2. 选中道具树中的任一道具（非分类节点）
3. 选中道具编辑页面中的“卖店价格”，右键单击“显示代码”，如下图所示：

