**导出规则**

商店售卖道具的排序规则，是由场景商店配置表里每个道具所在的行号来确定的，如下图所示：



其对应的配置表如下表所示：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TabType** | **ItemIndex** | **RandSeed** | **CountLimit** | **Durability** | **ReputeLevel** | **Price** |
| Other | 1 | 0 | -1 | -1 | 0 | 100 |
| Other | 2 | 0 | -1 | -1 | 0 | 200 |
| Other | 3 | 0 | -1 | -1 | 0 | 300 |
| Other | 4 | 0 | -1 | -1 | 0 | 400 |

（道具一、道具二、道具三、道具四的ItemIndex分别为1、2、3、4。）

相关配置表：

道具表（Other.tab）

武器表（Custom\_Weapon.tab）

防具表（Custom\_Armor.tab）

饰品表（Custom\_Trinket.tab）

道具表相关字段：

\_CATEGORY 数据类型： string

Price 数据类型： int

武器表、防具表、饰品表相关字段：

SubType 数据类型： int

DetailType 数据类型： int

Price 数据类型： int

排序规则

1. 道具表 > 武器表 > 防具表 > 饰品表 （TabType升序排列）
2. 道具排序：

key1:：\_CATEGORY order: 字典排序

key2：Price order：升序

1. 装备（包括武器、防具、饰品）排序：

key1：SubType order：升序

key2：DetailType order：升序

key3：Price order：升序