# 功能介绍

1. 战斗、赠送礼物增加符灵亲密度。每个guid不同的符灵身上有Intimacy（亲密度值，可以理解为亲密度经验）、IntimacyTitle（亲密度称号ID）属性。
2. 亲密度值满后可以选择下级称号，选择下级称号后亲密度升级。故亲密度值满+选择称号=亲密度升级。

# 2.数据流

## 2．1重要表格

CardIntimacyLevel.txt：配置亲密度升级所需经验，以及每日增加经验的上限。

CardIntimacyTitle.txt：配置亲密度称号信息。

CardIntimacyGift.txt：礼物表。一行可以指给多个符灵，记录该符灵对各礼物的洗好程度。前1/3认为是符灵喜欢的礼物，中间认为是符灵一般喜欢，后半部分认为是符灵不喜欢。

Card.txt：Sex属性表示符灵性别，GiftItemID表示符灵对应的礼物表ID。

CardIntimacyGiftItem：记录符灵亲密度礼物区别于Item的信息，是对Item表中亲密度礼物的补充。

CardIntimacyAward：记录符灵升阶的奖励物品，以及升阶播放的动画、语音，以及升阶开启的符灵小故事。

## 2．2重要消息包

#### 增加亲密度的消息

message CG\_INTIMACY\_ADD

{

enum ADD\_TYPE

{

INVALID = -1;

GIVE\_GIFT = 0;

ANSWER=1;

}

required uint64 CardGuid = 1;

required int32 AddType = 2;

required \_IntimacyGift PayID=3;

}

#### 亲密度等级提升的消息包

message CG\_CARDINTIMACY\_LEVELUP

{

required uint64 CardGuid=1;

required int32 ChooseTitleID=2;

}

message GC\_CARDINTIMACY\_LEVELUP

{

required uint64 CardGuid=1;

required int32 ChooseTitleID=2;

}

#### 购买礼物的消息包

message CG\_CARD\_INTIMACY\_BUYGIFT

{

required int32 ItemId=1;

required int32 Count=2;

}

#### 同步已购买的礼物信息

message CG\_INTIMACY\_BUY\_LIMIT\_SYC

{

}

message GC\_INTIMACY\_BUY\_LIMIT\_SYC

{

optional \_DBINTIMACY\_LIMIT\_BUY\_LIST RestrictionsList=1;

}

# 3客户端代码目录

## 结构

## 职能

Assets/Game/Scripts/GUI/CardIntimacy

IntimacyRoot：亲密度Root，这里有所有其内部使用的数据结构和枚举，负责对外交互，定义所有通用函数，打开Window的事件。

-IntimacyView：亲密度信息。

-IntimacyGiftBag：亲密度礼物背包

--IntimacyGiftItem：亲密度礼物个体。

--IntimacyItemDesc：亲密度礼物描述信息。

-IntimacyStory：亲密度小故事，随着亲密度等级的提升打开。

--IntimacyStoryItem：亲密度小故事Item。

-IntimacyWindow：被弹出的总界面。

--IntimacyBuyWindow：礼物购买界面

---IntimacyBuyWindowItem：候选的礼物信息。

--IntimacyChooseWindow：称号选择界面。

---IntimacyChooseItem：备选称号

----IntimacyChooseItemAward：备选称号的奖励

-- IntimacyIllustrateWindow：称号预览界面。

--- IntimacyIllustrateTitleItem：称号预览界面的个体

--IntimacyUpWindow：亲密度等级提升界面