**策划案模板**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **创建人名** | **修改人名** | **时间** | **修改内容** |
| Ocean |  | 2020-10-27 | 创建文档 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 界面相关

## 私人房间

* 参考老嘿嘿，加入房间名&密码设定

# 逻辑相关

## 创建私人房间

### 房间名与密码设置

* 房间名
  + 默认为【玩家名】+【的私人房间】，可修改
  + 如【Ocean的私人房间】
  + 【的私人房间】的文本位置
    - 读SystemConfig【系统常量配置】内【】字段

### 房间底注选择

* RoomConfig【房间配置】表
  + 【游戏类型】：相同
  + 【房间类型】：私人房
  + 【房间等级】：根据玩家选择
  + 【筹码金币】：创建限制金币数
* 使用玩家当前拥有的金币进行比较，决定房间是否可创建

## 房主赋予&转移&权限

### 房主赋予

* 房间创立者默认为房主

### 房主转移

* 房主在离开房间时自动失去房主身份；房主会随机赋予给房间内的一名玩家

### 房主权限

* 拥有房主权限的玩家可随时修改【房间名】、【房间密码】【房间底注】
* 拥有房主权限的玩家可踢出其他玩家
* 房间密码
  + 允许为空
    - 为空则为不设密码
    - 默认为空
  + 任意字母大小写或数字，长度为6~20个字符
* 房间底注
  + 房主可随时更改房间底注
  + 本轮修改，下一轮生效

## 邀请&加入私人房间

### 邀请方式

* 房主可邀请全服其他玩家加入游戏
  + 通过【跑马灯】功能
  + 邀请连接自带当前房间密码；受邀人自动填写房间密码进入
  + 房主可随时修改密码使连接失效
* 邀请行为有消耗
  + 读SystemConfig【系统常量配置】内【】字段

### 加入方式

* 通过好友观战进入
  + 此种加入方式需填写私人房间密码
  + 玩家可以通过好友观战，进入其所在的房间
  + 进入后处于观战状态
* 通过【跑马灯】的邀请进入
  + 此种加入方式系统自动帮助填写私人房间密码
  + 进入后处于观战状态

## 其他

* 退出、关闭、观战逻辑不变

# 配置相关