# 任务设计文档

1. 分类：
2. 任务链类型任务
3. 每日任务
4. 节日活动（零散任务）
5. 任务链类型任务流程：
6. 玩家创建账号后接受任务链的第一个任务，该任务通常没有触发条件，创建账号即可接取。
7. 玩家每次完成一个任务后，会检测该任务能触发的后续任务，如果后续任务可接，那么接取该任务。
8. 玩家属性改变（比如升级）的时候，也会检测所有可接任务，如果达到任务接取条件，那么接取该任务。
9. 玩家每次登陆后会检测可接任务，包含这种类型任务。
10. 每日任务流程：
11. 每次登陆检测。
12. 属性改变后检测，从未接任务中检测，是否有新的任务可以接取。
13. 节日活动流程：

（1） 每日登陆检测

（2） 玩家属性更改后检测

（3） Event事件检测

玩家登陆后任务流程图



\_DestroyQuest

1.删除非日常任务，直接设置状态。

2.对于日常任务，先检测当天是否可接，如果可接，修改任务状态，重新接取任务，如果不可接，设置任务销毁状态为重复任务，同时清空任务当天完成次数。

\_RefreshDailyQuest

2.更新可接任务到当前任务列表中，并且把不可接任务从当前任务列表中销毁

1.遍历已接任务列表和未接任务列表，对其中的日常任务分类，如果某个任务上次更新时间与当前时间不在同一天，并且满足当日可接的条件，则将该任务记入需要更新的任务列表中，如果不在同一天，并且不满足当日可接条件，则记录到需要销毁的任务列表中，如果更新时间是同一天，则不做处理。