**婚姻系统二期设计文档**

1. **现有婚姻系统**

婚姻系统分为两阶段，一阶段情侣关系，二阶段婚姻阶段。成为情侣添加人物属性: 情侣纪念日、亲密度，成为夫妻添加属性 结婚纪念日

玩家

玩家

Coupledate(情侣纪念日)

情侣

Intimacy(亲密度)

亲密度达到一定值

夫妻

MarriageDate(结婚纪念日)

结婚流程:

情侣其中的一个人创建婚房，婚房可以有8个位置，婚房有一个计时器，当情侣双方同时在同一婚房的时候，且亲密度达到一定值，就可以点击结婚按钮，结为夫妇，然后播放婚礼动画。如果定时器结束的时候，双方还没有结婚，婚房会被销毁。

创建房间,定时器倒计时 点击结婚按钮 时间到

1. **婚姻系统二期的功能**

在文档[结婚系统2.0.docx](C:\\Users\\wangyang\\Desktop\\结婚系统2.0.docx)

1. **功能设计**

**1.结婚祝福**

A.数据

服务端在couple表添加 blessingvalue, marriagegiftdate,blessingtime. blessingvalue为祝福值，marriagegiftdate为领取结婚纪念日礼物时间戳。blessingtime为祝福值更新时间。

B.好友创建婚房

在创建婚房的同时会根据婚房类型广播给本线在线好友，本线玩家，全线玩家。

全线玩家 消息转到group在转到各条线广播给所有本线玩家。

广播

初级婚房

本线在线好友

广播

本线玩家

中级婚房

本线玩家

本线玩家

· 消息

group

高级婚房

...........

C.玩家祝福

玩家收到结婚消息，可以选择免费祝福（只能祝福一次）或者 红包（收费）

Role blessingValue

couple

Role blessingValue

创建婚房

结婚 结婚

WeedingRoom

blessingValue

Vector<RoleID>

Vector<RoleID>

免费祝福玩家列表

发放婚礼小礼物玩家列表

祝福 发放小礼物

玩家

玩家

因为只有结婚了，祝福值才可以真正保存在角色couple信息中，在创建房间和点击结婚按钮期间，玩家可以下线，离开婚房等操作。所以好友祝福的相关信息先保存在婚房WeedingRoom类中。等玩家结婚时(点击结婚按钮)。把祝福值赋值到角色couple中去。至于免费祝福玩家列表和发放婚礼小礼物玩家列表就保存在内存中 。

D.祝福排行榜

排行榜信息存在group服务器中，以key-value来排序的CRankMgr作为排行榜。

因为祝福值相关信息存在couple表中，group启动时候从couple表中load相关信息，

并加载到排行榜中去(couple表中的blessingtime起到value值相同时，保证排行榜顺 序)。当祝福值更新时，会同步到group。

取排行榜信息统一到group在转回到gameserver。

Rank信息组织 :

启动

DB捞取

group

更新删除

Gameserver

rank

Rank信息获取:

group

获取

rank

Gameserver

返回信息

E.婚礼动态

婚礼动态是保存一定数目的婚礼动态（创建婚房和结婚）。在创建婚房的状态时，可以对其祝福。因是先见先出的数据结构，所以选用deque保存信息。当deque数目大于要记录的数目时候，去掉底部数据。在以为是全线玩家都可以查看，所以放在group服务端上。

Record的信息组织:

Gameserver

record

group

婚礼状态 数目大于指定值 deque pop\_back

Record的信息获取:

group

信息获取

Gameserver

record

信息返回

F.回顾婚礼

回顾婚礼就是重新走结婚流程，其要处理的部分为创建房间判断。结婚时候数据处理

G.离婚处理

删除排行榜，

删除婚礼记录，

删除coupleinfo

1. **纪念日奖励**

在每个月结婚当天和下一个结婚纪念日之前，夫妻任意一方登录即可获得纪念日奖励

所以在以下两处操作就可以到达目的：

1. 在角色登录时候判断 是否领取过和是否能领取奖励 如果符合要求发送邮件奖励
2. 在12点以后 同步上面的判断.
3. **婚戒系统**
4. 婚戒获取

戒指分为普通戒指、收费戒指1(不需要亲密度，要MB)、收费戒指2(需要亲密度，要MB)，因为戒指属于徽章下面的子类，所以在item配置表vip后面加intimacy字段，来区分三种戒指。

普通戒指在结婚时候发放。

收费戒指在购买的时候根据配置(亲密度，MB)来购买，购买后给夫妻另一方发同样戒指的邮件。所以必须是双方是夫妻才能购买。

该功能点主要是在购买戒指时，对婚戒子类(是否夫妻，亲密度)的判断控制。

B.婚戒栏

在徽章栏的右边增加婚戒栏。因为婚戒是徽章的子类。所以在服务端同样放在徽章栏位信息里面。因为有开启栏位一说，所以最大栏位数目加一。

C.婚戒属性

双方佩戴才起效，用装备因子来做。

D.离婚婚戒处理

普通戒指，付费戒指都双方删除，发送一份邮件告知离线玩家。

1. **双人形象**

通过roleid来获取角色装备信息，主要是离线玩家的形象的获取。在group中有个离线形象管理器。其数据通过预加载的方式来保存在内存中。

因为角色形象主要是从排行榜点击获取，所以在从DB中load排行榜信息时候，根据相关roleid也把排行榜中角色形象也从DB中load到离线形象管理器中保存。当排行榜中有新的角色加进来时候，也会把其形象保存在形象管理器中，当玩家下线的时候，会更新一次在管理器中保存的玩家形象。当获取形象时候，在线的从gameserver获取，不在线从离线管理器中获取。

形象数据的保存:

Group

启动加载排行榜

DB

更新排行榜

加载排行榜更新

gameserver

offlineMgr

下线

更新排行榜更新

下线更新

形象的获取:

在其他线

Group

本线在线

Gameserver2

不在线

Gameserver1

离线