# 命运2传火祭祀场 公会管理 项目

## 项目介绍：

随着互联发展，各行各业都在使用着更方便，更便捷的管理资源，从人力管理到层级管理到软件工具管理，每次的发展使得在管理方面耗费的资源越来越少，花费的时间越来越少，使用更快更便捷的工具管理，不论是从服务业，餐饮业等，甚至到游戏内的公会、战队等都可以使用自己的管理工具来管理自己的成员，管理资源等等。

## 项目结构：

公会成员端（H5），公会综合管理端（后台管理），后台（node-后台接口及对接本地 数据库）

## 技术：

vue，H5 uni-app框架，node.js, 后台 egg.js框架 , 后台管理ant.design框架 , mysql 数据库

## 规则：

接口，页面，变量，方法命名方式 驼峰命名法 例：userId

## 分工：

缑梦辉：H5端+后台

余泽超：后台管理

## 数据库表

1. 数据库为本地数据库中的egg数据库
2. 数据表
   1. 公会信息表
      1. Id //公会id
      2. guildName //公会名称
      3. guildLevels //公会等级
      4. guildEpx //公会经验
      5. guildMemberMax //公会最大人数
      6. guildCreateID//公会创建者ID
      7. guildFunds //公会资金
   2. 图片库表
      1. Id
      2. group//分组
      3. url//图片地址
   3. 成员信息表
      1. Id
      2. name//名称
      3. account//账号
      4. password//密码
      5. headImage//头像图片
      6. seasonLevels//赛季等级
      7. hardLight//硬光等
      8. artifact//赛季神器等级
      9. glimmering//微光
      10. coin//银币
      11. dust//光尘
      12. title//称号
      13. heroic//英勇分数
      14. glory//荣耀分数
      15. Evil//恶行分数
      16. legendFragments//传说碎片
      17. synopsis//个人简介
      18. position//职位
      19. empirical//经验值
   4. 任务信息表
      1. Id
      2. taskName//任务名称
      3. taskType//任务类型
      4. taskReward//任务奖励
      5. taskAsk//奖励数值
      6. taskDescribe//任务描述
      7. taskSpend//任务花费
      8. taskStartTime//任务开始时间
      9. taskEndTime//任务结束时间
   5. 任务记录表
      1. Id
      2. memberId//成员id
      3. taskId//任务id
      4. state //状态
   6. 商店表
      1. Id
      2. goodsName//商品名称
      3. goodsPayType//商品支付类别
      4. goodsStock//商品库存
      5. goodsPrice//商品价格
      6. goodsImage//商品图
      7. goodsSynopsis//商品简介
      8. goodsState //状态
      9. saleNumber//销售数量
   7. 公会奖励表
      1. Id
      2. rewardName//奖励名称
      3. rewardContent//奖励内容
      4. rewardType//奖励类型
      5. rewardNumber//奖励数量
      6. convertStartTime//兑换开始时间
      7. convertEndTime//兑换结束时间
   8. 兑换码表
      1. Id
      2. exchangeCode//兑换码
      3. guildRewardId//公会奖励id
      4. guildRewardName//公会奖励名称
   9. 兑换记录表
      1. Id
      2. userId//使用者id
      3. userName//使用者名称
      4. guildRewardId//公会奖励id
      5. guildRewardName//公会奖励名称
      6. guildRewardCode//兑换码
      7. useTime//使用时间
   10. 职位表
       1. Id
       2. positionType//职位类型
   11. 物品栏表
       1. Id
       2. userId//用户id
       3. name//物品名称
       4. number//物品数量
       5. synopsis//简介
       6. goodsImage//物品图片

## 项目模块细化

### 1.后台管理：

1. 管理员账号 //项目默认登陆账号：admin 123456
   1. 由于技术原因暂用框架自带登录账号，暂无权限管理
   2. 进入页面可为工会基本信息的页面
2. 公会基本信息页面
   1. 可包含人数，公会等级，公会资金，公会名称 等等信息
3. 成员管理
   1. 成员列表页面
      1. 条件查询
      2. 列表
   2. 成员明细页面
4. 任务管理
   1. 任务列表
      1. 条件查询
      2. 列表
   2. 任务明细
      1. 根据特定的任务分类创建任务 奖励 花费 等信息
5. 公会商店
   1. 商品列表
      1. 条件查询
      2. 列表
   2. 商品明细
      1. 包含商品名称，商品库存 商品价格 商品货币 商品图（根据技 术待定）
6. 公会奖励（兑换码）
   1. 兑换码code列表
   2. 奖励列表
      1. 条件查询
      2. 列表
   3. 奖励详情
      1. 奖励类型 奖励内容 兑换码数量

### H5页面

1. 登录注册页面
   1. 通过注册账号直接加入公会
   2. 通过注册或后台创建的账号登录（暂无验证码 ，可有token验证）
2. 首页公会详情
   1. 进入首页显示公会信息 成员人数，资金，等级 等等
3. 任务列表
   1. 显示可接取任务列表 接取后消失，可在我的任务查看或未完成 或已完成任务（任务接取需要花费微光）
4. 商店
   1. 分为光尘和银币商店 （微光和材料待定）
5. 个人中心
   1. 查看个人赛季等级，光等，（赛季神器），称号 ，微光货币，光尘与银币，（待定显示英勇荣耀恶行分数）
   2. 任务栏
   3. 物品栏（待定）
   4. 兑换码（输出兑换码 兑换奖励）
6. 成员列表
   1. 可查看公会成员 以及职位，光等 等信息

### 3. 后台

为后台管理页面与H5页面 提供接口

1. 公会详情接口
   1. guildDetails (前后端通用)
2. 请求方式GET
3. 请求参数：

Id //公会ID 由于默认只有传火祭祀场公会所以请求ID固定为1

1. 返回参数

id //公会id

guildName //公会名称

guildLevels //公会等级

guildMembers //公会成员人数

guildMemberMax //公会最大人数

guildEpx //公会经验

guildFunds //公会资金

guildTaskNums //公会任务数量

guildCreateName //公会创建者

guildCreateTime //公会创建时间

1. 成员
   1. 成员列表（后台）
      1. 请求方式：GET
      2. 请求参数：无
      3. 返回参数
         1. [

{

Id //成员id

//成员名称

//光等

//赛季等级

//头像图片

}

]

* 1. 成员详情
     1. 请求方式POST
     2. 请求参数：Id //成员id
     3. 返回参数

Id

//成员名称

//成员头像

//光等

//赛季等级

//赛季神器等级

//光尘

//银币

//微光

//称号

//英勇分数

//荣耀分数

//恶行分数

//传说碎片

//个人简介

1. 任务
   1. 任务列表
   2. 任务详情
   3. 新增任务
   4. 修改任务
2. 登录注册
   1. 登录
   2. 注册
3. 商品
   1. 商品列表
   2. 商品详情
   3. 修改库存
   4. 新增商品
   5. 修改商品
   6. 删除商品
4. 公会奖励
   1. 奖励列表
   2. 新增奖励
   3. 修改生成奖励
   4. 增加奖励兑换码