玩家封顶规则

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文档状态 | ■ 草案 □ 修正案 □ 发布案 | | |
| 文档列表 | | | |
| 文档版本 | 修改时间 | 修改人 | 修改内容 |
| V1.0 | 2018.9.20 | 张柯良 | 创建文档 |

1. 设计目的
2. 设计内容



图1：结算显示

1. 界面需求
2. 前端需求

* 结算时，前端需要在结算结果上显示出玩家的状态：破产、封顶、包赔
* 破产时需要气泡提示：全输光了
* 封顶时需要气泡提示：有xxx鲸币，最多只能赢xxx鲸币（xxx为玩家的当前鲸币总量）

1. 后端需求
   1. 封顶

* 封顶为玩家在游戏中，获胜后，可获得的鲸币量限制，根据玩家自身的鲸币量进行设置
  + 1. 斗地主
  + 例1：A为地主（1000鲸币），B（10000鲸币）和C（10000鲸币）为农民，地主获胜，该局输赢已经超过了地主的鲸币量，则地主只会获得本身鲸币量的鲸币，结算：A获得1000鲸币，B输掉500鲸币，C输掉500鲸币（特殊情况：以上方为例，B进行了加倍，C没加倍，则此时：A获得1000鲸币，B输掉666鲸币，C输掉334鲸币；低倍的人要多给出取整的部分）
  + 例2：A为地主（10000鲸币），B（500鲸币）和C（3000鲸币）为农民，农民获胜，该局输赢超过了B的鲸币量，则B只获得自身最多的鲸币量，结算：A输掉1000鲸币，B获得500鲸币，C获得500鲸币（特殊情况：以上方为例，B没加倍，C进行了加倍，则此时：A输掉1500鲸币，B获得500鲸币，C获得1000鲸币）
    1. 血流血战麻将
  + 麻将无封顶设置