**道具说明**

【道具简介】

1. 道具总体分为两类：1：可叠加道具，2：不可叠加道具。
2. 可叠加道具是指两个此类道具的属性完全一致不可区分，例如：鲸币、鱼币、锤子等。
3. 不可叠道具是只两个同类道具有个别属性不同，而不能够合并，比如：限时门票、捕鱼场道具等。

【可叠加道具说明】

1. 可叠加道具有所有的货币、prop\_开头的所有道具和记牌器。
2. 记牌器很特殊，他有一个时间的属性，数据是作为不可叠加的obj道具处理，但是使用方式和普通道具一样，目前是将所有的记牌器的时间累加在一起，按照一天为一个数量进行叠加使用的。
3. prop\_开头的道具是为了随意无限扩展道具的品类设定的道具，例如：prop\_5y代表五元门票，prop\_hammer\_1代表玩具锤。

【可叠加道具发放说明】

1. 支持邮件发送。例子：

curl http://127.0.0.1:8001/email/send\_email?data={"email":{"type":"native","title":"hello","sender":"系统","valid\_time":2021547864,"data":"{content='xdasdasdf',jing\_bi=2000}"}}&opt\_admin=xssdfa&reason=xssdfa

1. 支持兑换码发送。具体情况看配置，已转至web端配置。
2. 支持后台直接发送。例子：

call data\_service multi\_change\_asset\_and\_sendMsg "1044040",{[1]={asset\_type="jing\_bi",value=5000}}

【不可叠加道具说明】

1. 不可叠加的道具都是以obj\_开头的名称。
2. 道具有道具的类型和道具id和属性。
3. 道具的属性可以无限增加，也可以修改和删除。
4. 道具的属性在程序中最后获取时可能为字符串类型，使用时可能需要转换为数字。
5. 道具的特殊保留属性——valid\_time：有效期(格林威治时间戳)，过了有效期物品会自动删除(玩家下次登录时惰性删除)。
6. 只有在增加道具时可以在资产数据中设置字段num代表几个这样的道具(num和attribute的层次结构平齐)。
7. ~~道具的特殊保留属性——num：道具数量(number整数)，由于不可叠加，这个num即代表叠加的数量，即可以使用几次，最后1次使用完毕后会删除(即num=1和没有num是一样的并且不会存在num<1的情况)。~~

【不可叠加道具发放说明】

1. 通过邮件发送。例子：

curl http://127.0.0.1:8001/email/send\_email?data={"players": ["1044040"],"email":{"type":"native","title":"hello","sender":"系统","data":"{content='xdasdasdf',obj\_fish\_free\_bullet={num=1,attribute={game\_id=2,bullet\_index=10,bullet\_num=63,bullet\_pro=2,scene='normal'}}}"}}&opt\_admin=xssdfa&reason=xssdfa

1. 通过兑换码暂时不可以，参数过于复杂，不好配置。
2. 最终手段，可以手动在telnet直接发放（任何物品都可以）。例子：

call data\_service multi\_change\_asset\_and\_sendMsg "109862",{[1]={asset\_type="obj\_fish\_free\_bullet",num=1,attribute={game\_id=3,bullet\_index=5,bullet\_num=40,bullet\_pro=3,scene="normal",valid\_time=1763509902}}}

【不可叠加道具属性说明】

1. 限时千元赛门票 obj\_qianyuansai\_ticket

attribute={valid\_time=1763509902} 只有一个属性——有效期：格林威治时间戳。

1. 捕鱼类道具：obj\_fish\_xxx

总共有(obj\_fish\_free\_bullet| obj\_fish\_power\_bullet | obj\_fish\_crit\_bullet)

attribute={

game\_id=1, --游戏的id

bullet\_index=5, --炮台的等级

bullet\_num=63, --子弹的数量

bullet\_pro=2, --提升的倍数

scene=”normal”, --使用场景

valid\_time=1763509902, --有效期

}