装备模块-魂卡系统

装备模块-魂卡系统 模块名lib\_player\_soul\_card**原理 通过player\_module文件实现模块初始化,加载、卸载模块,保存模块和进入游戏时完成所需事务**

功能主要逻辑:前端通过协议号19115向后端发送购买礼包id,调用函数buy\_gift(Gift\_id),购买前需要检查购买条件用函数check\_buy\_gift(Gift\_id)检查购买条件,如果购买成功运行函数do\_buy\_gift()完成购买.

check\_buy\_gift() 主要逻辑

1. 判断功能是否开启
2. 获取玩家购买礼包id的ets数据,格式为[{开服天数,[礼包id,购买次数]}]
3. 判断开服天数是否在配置表的配置范围内
4. 在玩家数据中寻找开服天数当天的数据,如果没有数据则在配置表中寻找购买礼包id是否为当天第一个礼包id,如果是返回[true,{第一个礼包id,0(次数)}],如果有数据则返回[{true,[购买礼包id,购买过的次数]}],其他情况抛出错误
5. 获取配置表中对应礼包id的消耗配置和奖励配置
6. 对消耗配置特殊处理,如果配置为101则只能扣除充值龙晶其余则都可以扣,故需要对消耗条件进行判断获取充值龙晶或总龙晶(充值龙晶+绑定龙晶)
7. 判断我的龙晶数舒服大于消耗数
8. 尝试添加道具到背包
9. **如果上述都成功返回{ok,消耗的龙晶id(101为充值龙晶),消耗的龙晶数量,奖励元组列表,购买礼包id及次数列表[{礼包id,购买次数}],对应天数配置表}否则通过throw({error,错误号})跳出**

do\_buy\_gift(礼包id, **消耗的龙晶id(101为充值龙晶),消耗的龙晶数量,奖励元组列表,购买礼包id及次数列表[{礼包id,购买次数}],对应天数配置表**) 主要逻辑

1. 判断消耗龙晶id如果为101用lib\_player\_assets:dec\_gold()消耗充值龙晶,否则用lib\_player\_assets:dec\_gold1()小红龙晶总和
2. 将奖励元组列表做处理,将奖励元组列表变成奖励记录列表,通过lib\_award\_goods:gain\_award()将奖励记录列表一一发送到玩家背包.
3. 在[{礼包id,购买次数}]列表中找我想买的礼包id元组,找配置表中下一个解锁id礼包,如果没有则只存入[{礼包id,购买次数+1}],如果有从配置表中获取解锁礼包购买次数,如果购买次数+1大于等于需要的购买次数则存入[{礼包id,购买次数+1},[{下一个礼包id,0}]],如果小于则存入[{礼包id,购买次数+1}].
4. 最后用协议号19115向前端发送[0,购买礼包id]

send\_panel\_info()函数

这个函数当功能开启时会在玩家进入世界时发送玩家现在购买的礼包信息,只会发开服当前的数据,其余数据则不处理.