特戒副本

模块名lib\_dup\_ring

原理 进入游戏调用send\_panel发送给前端[副本id,历史通过次数,今天剩余通过次数]

## 前端通过历史通过次数选择进入副本或者扫荡

1. **进入副本**

**玩家通过副本分发进入副本,首先判断今日通过次数是否达标然后判断门票道具,最后获取副本是不是首通状态.如果都达标, 通过lib\_dup\_create模块创建副本.**

**创建副本流程:**

**1初始化副本信息,把当前副本id和副本开始时间时间戳保存到record中,**

**2获取副本任务,根据副本id和当前怪物波数(任务次序)返回任务参数记录**

1. **根据初始化的副本记录和副本任务记录生成副本任务:**

**3.1启动副本场景:配置表拿场景id和类型启动副本场景,向场景pid发送任务次序让他保存.**

**3.2 加载场景怪物:根据场景的怪物Pid,加载副本任务记录生成怪物列表[怪物tid,X,Y]/ [怪物tid,X,Y,time(ms)]**

**3.3 初始化怪物信息:通过配置表怪物列表的怪物id,根据怪物id判断有没有怪物模板,如果没有将怪物id和总数记录到模板中,如果有怪物模板给这个怪物模板总数+1,返回{列表元素个数,怪物模板id和总数记录},最后返回副本信息记录.**

**4. 通知玩家进入副本,从配置表中获取场景id和坐标列表和副本类型,然后随机获取坐标列表中的一个元组,通过这个元组获得对应格子中心点坐标,然后想玩家进程发送地图id,x,y坐标和hp让玩家切换地图,**

**5. 保存进入副本时间,并向前端发送[成功与否,场景模板,x,y]信息,并保存进入副本钱的场景信息,然后分发进入场景这个事件,判断进入场景前的场景是不是副本,是的话返回旧场景id和坐标否则返回新的,新玩家血量如果hp为0则满血,其余返回之前场景玩家血量,设置玩家地图信息为新地图信息.**

**6. 玩家人进入场景成功,获取切换场景标识和是够第一次进入副本,向地图进程发送添加玩家,设置新的副本信息.**

**7. 怪物死亡时候,判断玩家在单人副本里杀怪的时候向地图进程发送信息,并处理模块下的handle\_kill\_monster方法,判断是不是完成了杀怪任务,并设置新的副本信息,判断挑战是否完成,如果怪物全杀完了,判断有没有下一个任务,没有则跳转到副本完成模块,向前端发送副本结束,并添加历史和今日完成次数.**

**扫荡流程**

**扫荡调用接口sweep\_dup(),判断通过次数如果不满足扫荡条件返回错误码,扫荡成功向前端发送信,获取每日已扫荡副本次数,如果次数没用完跳转扫荡完成方法,向前端发送扫荡成功,前端收到扫荡成功选择发送领取奖励倍数,通过get\_reward接口读配置表,通过接口lib\_player\_package:check\_items\_enough判断扣除材料是否足够通过,如果不够向前端发送错误号,如果材料足够添加历史和今日完成次数,并用接口lib\_player\_package:dec\_cost\_items扣除材料,用接口lib\_player\_package:add\_items\_by\_mail发送奖励,如果背包满了就将奖励以邮件形式发送,分发副本完成事件向前端发送副本id,错误码或成功吗,剩余挑战次数和领取倍数返回.**