刻画系统

刻画系统 模块名lib\_player\_mint\_mark

**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.**

**前端通过协议号16849发送刻画系统升级激活(境界,部位)**

**玩家进入游戏根据功能开启模块来初始化.**

**根据境界初始化玩家刻画系统的列表,列表的格式[#r\_mint\_mark{境界,[部位,等级]}]列表.**

**因为每个境界都有各自的部位所以监听境界升级事件,当境界升级初始化多一个境界列表.**

**通过函数mint\_mark\_upgrade实现境界升级,首先检查境界列表有没有初始化到和材料是否足够以及是否达到该境界部位的最大等级,将上述判断返回,然后扣除道具,用lists:keystore和lists:keyfind实现元组列表的数据存储最后存放ets向前端发送数据并调用属性计算模块和添加技能模块,添加技能和计算属性.**

**计算属性函数,首先判断数据列表等级是否全为,如果全为0查配置表会找不到导致报错,所以添加个检查函数检查列表里是否等级是否全部为0,返回bool,如果是返回空的战斗属性记录,如果不是添加由配置表获取的属性列表到战斗记录中,由用数据计算工具模块sum\_partion\_attr([{战斗属性id,属性值}])来添加属性,因为特殊属性的加法和战斗属性不一样所以要另外写一个接口sum\_mint\_mark\_attr(境界,部位,该部位的特殊属性列表)通过这个接口获得特殊属性加成列表,然后将其和普通属性相加调用数据计算模块添加到战斗记录中通过sum\_partion\_attr接口将这些属性都加到玩家战斗记录中.**