特惠升阶礼包

特惠升阶礼包 模块名lib\_player\_step\_gift

**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**

handle\_event监听玩家升级事件判断玩家等级是否达到配置表等级和开服天数是否大于配置表配置开服天数,如果都符合就判断配置表限制时间(如果时间为0直接存入列表)如果时间为其他将当前时间戳加上配置表时间\*60时间存入列表,

列表形式[{主id,限制时间(如果没有限制时间存入0),[]}]最后的列表用来保存购买过的礼包id,将这个列表存入到玩家数据记录r\_player\_step\_gift中,最后向前端通过协议号18110发送这个列表.

check\_buy\_gift 主要逻辑

1. 判断功能是否开启
2. 判断开启日期是否大于配置表以及玩家等级是否大于配置表
3. 获取玩家记录数据r\_player\_step\_gift的列表
4. 通过获得列表寻找对应类型元组{类型,结束时间戳,购买过礼包id列表}判断当前时间戳是否小于结束时间戳
5. 判断购买礼包id是否已经买过(购买礼包id是否为购买过礼包id列表的子元素)
6. 寻找配置表对应礼包id详细信息包括特权、价格、特权价格、奖励
7. 根据当前触发特权返回价格
8. 检查当前龙晶数是否大于价格
9. 尝试发送奖励返回ok或错误
10. **如果上述都成功返回{ok,玩家数据,玩家数据列表,购买过礼包id列表,结束时间戳,奖励列表,价格,礼包名字,公告}否则通过throw({error,错误号})跳出**

前端通过协议号18111购买礼包,购买前通过check\_buy\_gift检查购买条件.如果返回ok则扣除价格然后将购买id添加到购买礼包id列表并存入到玩家数据记录r\_player\_step\_gift,

添加奖励给玩家,根据公告id广播公告最后通过前端协议号18111向前端发送[状态号,购买礼包类型,购买礼包id]

添加新要求:添加限购次数

更改玩家数据记录里的最后一个列表变成{id,购买次数}

在检查购买处删除?IF(lists:member(Id, BuyList), throw({error, 53}), ok),因为现在BuyList结构改变了.然后在下面获取限制的次数,然后判断已购买次数和限制次数,如果小于则返回已购买次数,最后在buy\_gift()购买次数处+1,再存入玩家数据.