魂卡寻宝

特惠升阶礼包 模块名lib\_player\_treasure

**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**

**需要在头部宏定义寻宝仓库最大值和大奖库公告id用以方便修改仓库最大值和公告信息id.**

主要功能通过协议14103调用lucky\_draw寻宝函数,寻宝函数lucky\_draw用check\_lucky\_draw来检测能否抽奖,最终通过do\_lucky\_draw来实现寻宝.

check\_lucky\_draw() 主要逻辑

1. 检测ets中是否有玩家ets数据
2. 判断抽奖次数
3. 获取玩家ets数据中的寻宝仓库,判断仓库物品数量是否大于等于宏定义所定义的数量
4. 从寻宝配置表中获取魂卡寻宝数据
5. 从配置表中获取抽奖替代道具和子配置表2的内容
6. 获取当前境界和当前子境界用get\_drop\_cfg获取掉落库
7. 获取玩家的抽奖道具和钻石总和(绑定钻石和充值钻石)
8. 用get\_cost\_gold获取不扣道具只扣钻石时扣得钻石量
9. 判断当前道具和需求道具数量如果道具够优先扣道具,道具不够不能用钻石补充,只能纯钻石抽或纯道具抽,抽奖规则(纯充值钻部分抽奖获得道具非绑定其他都是绑定的)
10. 尝试发送奖励返回ok或错误如果上述都成功返回{ok,[{(道具1,钻石2),(数量)}] }否则通过throw({error,错误号})跳出

do\_lucky\_draw() 主要逻辑

1. 获取魂卡寻宝配置表的数据和本次抽奖次数和玩家绑定龙晶数量
2. 用函数dec\_cost()快速扣除道具
3. 获取玩家魂卡寻宝数据和玩家境界等级(主境界和子境界等级)通过get\_drop\_cfg()函数获取抽奖库[普通库记录,十连库记录,五十连库记录]
4. 用函数lucky\_draw\_bat获得抽奖物品(普通库)
5. 根据抽奖模式返回{}是不是第一次十连/五十连,十连/首次十连/首次五十连库}
6. 用replace\_first\_must\_reward(抽奖模式,普通库抽抽奖奖励记录,是否第一次十连标记, 首次十连配置库)函数获取新的抽奖奖励记录
7. 判断玩家抽奖次数加上本次抽奖次数的总和是否大于等于配置表的最大幸运抽奖次数(保底库),返回{是/否,最新幸运抽奖次数},根据返回值判断需不需要替换抽奖库用函数replace\_big\_reward(奖励记录列表, 大奖轮次, ⑦返回的bool值, 大奖库列表)实现,返回{新的奖励列表,新的大奖轮次}
8. 用add\_bind\_reward()返回绑定的奖励记录列表
9. 用lib\_package\_util:make\_item(Tid, Num, Bind)获取添加道具列表,然后用lib\_treasure\_util:get\_new\_store(AddItemL, StoreL)将道具列表加入到寻宝仓库中
10. 获取玩家的名字,用函数lib\_treasure\_util:hearsay\_msg(FGetRewardL, PlayerName)尾递归遍历奖励列表,将其广播,然后用lib\_treasure\_util:add\_msg(1, MsgL, FGetRewardL, PlayerName)添加记录到寻宝界面.
11. 最后把数据都存入玩家ets并向前端发送当前仓库数据和通过协议14103向前发送本次魂卡寻宝结果.

get\_bind\_num(Costl,抽奖次数,我的绑定龙晶,初始值)函数这个函数是个尾递归函数,costl是一个{1, 数量}类似的列表其中1代表道具,其他代表龙晶.这个函数会遍历一个这个Costl,把添加的值存入Newres让他再次调用.如果是{1,数量},res直接加上数量,如果是{\_,数量},判断绑定龙晶是否大于数量,如否

res加上向上取整函数获取新的绑定次数,直到遍历完CostL.

Dec\_cost(List)函数,这个函数是个尾递归函数,List的格式为[{{扣除类型,数量}}],不断递归扣除玩家道具或者扣除钻石,用lib\_player\_assets:dec\_gold\_1()快速扣除钻石(优先绑定钻石).

lucky\_draw\_bat(抽奖模式, 抽奖次数, 掉落库, 初始值)函数,这个函数是个尾递归函数,首先获取掉落库中的普通抽奖库的记录,用get\_treasure\_reward(抽奖库类型,抽奖库记录列表)获取概率列表,用打珠盘算法util:rand\_list()返回命中区索引,从配置表中获取掉落物记录列表,再次用打珠盘算法util:rand\_list()返回命中区索引,最后返回抽奖记录#treasure\_reward{类型(掉落库类型),道具tid,数量,是否广播标记,公告id},尾递归遍历,直到抽奖次数为1.

replace\_first\_must\_reward(抽奖模式,普通库抽抽奖奖励记录,是否第一次十连标记, 首次十连配置库)函数,如果是单抽直接orelse 已经首抽过十连orlse首次十连库为空列表,返回普通抽奖库抽奖记录,其余情况用get\_treasure\_reward()函数获取抽奖道具记录,最后用lists:keyreplace()替代原来的普通库并返回.

replace\_big\_reward(奖励记录列表, 大奖轮次, ⑦返回的bool值, 大奖库列表) 如果bool值为0直接返回之前的奖励列表和大奖轮次,如果bool值为1,获取最新的轮次,(当前轮次id和最大轮次id)的较小值,返回大奖库奖品概率列表,用打珠盘算法继续返回索引并获得奖励列表{奖励id,奖励数量},奖励记录中删除一个普通库奖励记录并添加大奖库奖励记录以替代他.

add\_bind\_reward(奖励记录列表,绑定奖励数量,初始值)函数,尾递归不断获取获取列表中记录bind=1 的记录不断尾递归直到绑定奖励数量为0.