异兽特惠(现金版功能)

将魔幻版功能移植到现金版

异兽特惠 模块名lib\_player\_beast\_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**

功能主要逻辑:前端通过协议号19141向后端发送购买礼包id,调用函数buy\_gift(Type, Flag, Id),购买前需要检查购买条件用函数check\_buy\_gift(Type, Flag, Id)检查购买条件,如果检查通过通过buy\_gift()函数后续完成购买.

每当玩家充值调用handle\_pay\_event()函数:

1. 遍历配置表输出[{充值id, 索引id, 道具Tid}]
2. 判断充值的id是否为上面输出的充值id其中一个,不是跳过,是则获取玩家数据,判断该充值id是否已经在玩家数据里已经存有了,如果没有则将该次充值id存入到玩家数据并通过协议号19139向前端发送[索引id, 道具id 1]

send\_panel()主要逻辑:

1. 获取玩家数据
2. 遍历配置表获取对应的的sell列表,然后遍历sell列表查看该类型礼包,如果没有领取过该类型礼包且没有充值过对应充值id,输出{对应道具Tid, 0},如果充值过对应充值id但没有领取过该类型礼包,输出{道具Tid, 1(左侧)},如果领取过该类型礼包则判断是否已领取过对应道具,如果领取过对应道具id,输出{道具Tid, 2(右侧)}否则输出{道具Tid, 1},分别遍历左右部位返回{索引id, 左边状态列表, 右边状态列表}(这里的状态列表为上面的{道具Tid, 状态}列表)最后通过协议号19140向前端发送全部礼包的购买状态.
3. 通过函数send\_icon()发送图标状态.

send\_icon()函数,获取玩家领取的礼包数据,遍历配置表和玩家的礼包数据如果玩家礼包数据列表与配置表长度一致则向前端发送模块状态,即当全部礼包都购买了才发送.

check\_buy\_gift() 主要逻辑

1. 判断功能是否开启
2. 获取玩家购买礼包信息的ets数据,格式为[{礼包类型,[左侧装备Tid],[ 右侧装备Tid]}]和已充值id列表,[充值过的id]
3. 判断开服天数是否大于等于配置表设置和玩家等级大于等于配置表设置
4. 在玩家数据中寻找要购买的礼包类型返回{[左侧装备Tid], [右侧装备Tid]},找不到返回{[], []}
5. 根据前端传入Flag参数判断购买位置找配置表,根据获取的玩家数据判断是否已经买过(不能重复购买)

左侧:

1. 判断玩家数据有没有对应的充值id(必须充值完成才能领取)
2. 把配置表对应的奖励道具尝试发送(测试能不能直接发送给玩家)
3. 通过chat()函数发送公告
4. 如果上述都成功返回{ok,玩家数据,玩家数据礼包列表, [类型左侧对应奖励id] , [类型右侧对应奖励id] ,[奖励列表]},否则通过throw({error,错误号})跳出

右侧:

1. 判断玩家数据有没有对应的道具id(不能重复购买)
2. 找对应配置表判断玩家会员等级id来获取价格
3. 把配置表对应的奖励道具尝试发送(测试能不能直接发送给玩家)
4. 判断玩家扣除道具是否足够
5. 把配置表对应的奖励道具尝试发送(测试能不能直接发送给玩家)
6. 通过chat()函数发送公告
7. 如果上述都成功返回{ok,玩家数据,玩家数据礼包列表, [类型左侧对应奖励id] , [类型右侧对应奖励id] ,[奖励列表]},否则通过throw({error,错误号})跳出

buy\_gift()函数

1. 检查能否购买

左侧:

1. 如果是左侧在玩家数据对应的左侧列表中添加这个购买id,然后把奖励发放给玩家
2. 通过协议19141[0, 类型, 位置, 购买道具id]发送数据给前端处理
3. 调用send\_icon()判断购买状态

右侧:

1. 如果是右侧根据上面检查返回的价格,通过lib\_player\_package:del\_by\_tid()扣除玩家道具
2. 在玩家数据对应的右侧列表中添加这个购买id,然后把奖励发放给玩家
3. 通过协议19141[0, 类型, 位置, 购买道具id]发送数据给前端处理
4. 调用send\_icon()判断购买状态