协会系统

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 修改时间 | 修订人 | 备注 |
| V0..1 | 2022-1-4 | 周志明 | 创建文档 |
| V0..2 | 2022-1-21 | 周志明 | 增加申请列表的一个判定反馈  增加申请信息的有效性规则 |
| V0..3 | 2022-1-25 | 周志明 | 增加点击成员列表的成员条目展示成员信息的说明 |

## 功能结构

* 创建

1.协会列表：显示服务器内所有协会的列表及协会信息，同时也包含创建及加入等功能

2.创建协会：创建协会时所需要的流程和步骤

* 协会

1.协会大厅：协会主界面，承载了协会信息、成员信息、管理、玩法入口等内容

2.协会人员：不同的职位不同的权限

3.协会管理：不同的管理层人员所具备有的权限和管理哪些内容

* 玩法

1.普通玩法：包含归属于协会内的两个普通玩法

2.进阶玩法：由普通玩法开启的进阶玩法

## 数据

ID：唯一

创建时间：

等级----人数---徽章开启（徽章选择）

名称--招募宣言--公告

活跃值

（协会人员数据）

* 配置表：Data\_Setting表

1.GuildLevelUp【协会等级，需要活跃值，会长人数，管理者人数，租借者人数】

2.GuildPicConfig【协会图徽激活等级】

## 协会列表

* 当角色帮会关系为无时，点击入口按钮展示如下界面



【创建界面】

|  |
| --- |
| 说明：  1.该界面为一级界面  2.最上方为通顶，左侧显示返回按钮和功能名称，读取Language表tid#Guild\_Name  3.左侧为协会滑动列表：【刷新按钮】【上锁标识】【协会徽章】【名称】【在线人数】【等级】【协会人数】【七日总活跃值】  【刷新】按钮：刷新协会列表，按钮文字读取Language表tid#Guild\_Refresh  【上锁标识】：和协会审核方式关联，当审核方式为（关闭申请）时，显示该标识  【在线人数】：图标标识 + 当前在线人数  【协会人数】：协会当前人数/协会人数上限  【七日总活跃值】帮会人员贡献的所有活跃值  4.界面底部【搜索栏】【搜索按钮】【创建】【一键加入】  【搜索栏】：协会名称或ID，文字读取Language表tid#Guild\_Textips1  【创建】：点击后显示创建界面，按钮文字读取Language表tid#Guild\_CreatGuild  【一键加入】：规则见下方，按钮文字读取Language表tid#Guild\_KeyToJoin  5.界面左侧显示选中协会的信息【徽章】【名称】【创建时间】【ID】【招募宣言】【审核方式】【申请加入按钮】  【创建时间】：年/月/日  【招募宣言】：详见协会管理章节，按钮文字读取Language表tid#Guild\_RecruitNotice  【审核方式】：详见创建章节，按钮文字读取Language表tid#Guild\_JoinCondition  （管理员审批）：文字读取Language表tid#Guild\_AdminRatify  （自动审批）：文字读取Language表tid#Guild\_AutoRatify  （关闭申请）：文字读取Language表tid#Guild\_ApplyClose  【申请加入】：按钮文字读取Language表tid#Guild\_ApplyToJoin |

* 默认选择最顶部的协会
* 列表排序逻辑

1.等级越高，越靠前

2.七日总活跃值越高，越靠前

3.在线人数越多，越靠前

4.创建越早的越靠前

* 列表刷新

1.打开界面时候，前端向后端请求数据，后端发送列表ID给前端和排名前20个协会的数据

|  |
| --- |
| 数据包含：id\lv\七天活跃总值\当前请求时刻的协会在线人数\创建时间\招聘宣言 |

2.若玩家浏览数量大于20，执行上划操作时才会再次请求之后列表的数据

3.通过滑动操作请求数据时，若数据返回失败则什么也不提示

4.手动刷新会当即请求最新的列表排序，显示和请求逻辑同第1和2条

5.手动刷新有CD，界面的表现方式为一个｛配置时间｝秒的倒计时，Data\_Setting表GuildRefreshTime，倒计时结束才能够再次刷新

6.手动：若前端发送请求在{x}s内没有返回数据标识，则弹出通用提示框：服务器忙，等稍后再试，CD生效；读取language表tips#Guild\_Tips1

* 协会搜索

1.搜索栏需要显示淡色提示文字：可输入协会名称或ID；读取language表tid#Guild\_Textips1

2.点击后弹出软键盘，键入完毕后再搜索栏显示输入内容

3.点击搜索按钮，若不存在，则弹出通用提示文字：无法找到协会

4. 点击搜索按钮，若存在，滑动列表选中框选中目标协会并在右侧显示协会信息

* 协会上锁的显示：什么情况下协会条目在最左侧显示上锁标识？

1.只有在协会的招募的关闭的时候才显示上锁标识

2.在上锁后不能执行的操作为：不能一键加入和申请加入

* 申请加入：游戏中有三种加入方式

1.当审核方式为:管理员审批：需要同意才能加入（在申请列表中可看到该申请，该内容在管理章节中详述）

2.当审核方式为:自动审批：若协会不满员，直接加入该协会

3.当审核方式为:关闭申请：该协会禁止申请加入

* 申请加入的逻辑判断，点击申请加入后

1.是否为关闭申请，若是，则返回提示tips#Guild\_Tips2

2.是否为自动审批，如果是，则判定是否满员，满员则返回提示：tips#Guild\_Tips3；否则直接加入该协会

3.若为管理员审批，判断申请列表是否已满，满则返回提示：tips#Guild\_Tips4，未满则加入申请列表（只要申请列表不满即可加入列表，和协会是否满员无关）

~~4.管理员审批模式下，重复申请的处理：申请无限制，但展示的申请条目只有一条~~

4. 管理员审批模式下，成功申请后，申请加入按钮文字变更为已申请，按钮置灰且不可点击

* 一键加入

1.一键加入是快速加入限制为 自动审核 且 人数未达上限的协会

2.随机选择1个满足条件1的协会加入

3.若没有满足条件的协会，则弹出通用提示信息：没有满足条件的协会；读tips#Guild\_Tips5

## 创建

* 点击列表底部的创建按钮后，弹出如下界面



【协会创建】

|  |
| --- |
| 说明  1.创建界面是在列表界面之上，背后为灰色透明遮罩  2.该界面可通过，右上角的关闭按钮和返回按钮关闭  3.界面左上角为功能名称，文字读tid#Guild\_CreatGuild  4.界面左侧为协会徽章滚动列表选择区，选择的图标在右侧顶部显示  5.界面右侧为创建信息编辑区【徽章】【名称】【协会名称编辑】【审核方式】【审核方式帮助按钮】【协会宣言】【创建】 |

* 协会图徽

1.图徽按照列表order，从左至右从上到下依次排序

2.协会图徽默认选择order为1的图标

3.图徽按照协会等级解锁，文字读取tid#Guild\_Textips2：${factor}级解锁；未解锁状态如上图所示；未解锁的图徽无法被选中

4.右侧顶部图徽按照选择的变化而变化

* 协会名称

1.标题读取tid#Guild\_GuildName

2.名称输入栏显示淡色文字：编辑协会名称，读tid#Guild\_GuildNameEdit

2.输入不大于14个字节

3.在输入的过程中，最长显示输入的14个字节

4.在输入的过程中，顶部名称区域同步显示

* 审核方式帮助按钮，点击后弹出一个弹窗，显示文字读取language表tips#Guild\_Tips6
* 审核方式

1.标题文字读tid#Guild\_RatifyType

2.管理员审批；协会申请进入申请列表，申请未通过不能进入协会，反之进入协会

3.自动审批；申请不进入申请列表，若协会有空位，则直接进入协会

4.关闭申请：不能进行申请入会

* 协会宣言

1.标题文字读tid#Guild\_Manifesto；“可输入字数：”文字读tid#Guild\_InputWords

2.最大输入字节数216，读取data\_Setting表GuildManifestoMaxWords

3.计数形式：初始0/216

4.初始显示：名称输入栏显示淡色提示文字：编辑协会宣言，读tid#Guild\_EditManifesto

* 点击创建协会

1.“创建协会”文字读tid#Guild\_CreatGuild

2.判断协会名称是否输入，否则弹出通用提示信息提示：请输入协会名称；读tips#Guild\_Tips7

3.判断名称是否合法，否则弹出通用提示信息提示：协会名称非法，读tips#Guild\_Tips8

4.判断cost是否足够（data\_setting表GuildCreatCost），否则弹通用提示信息提示：消耗不足，读tips#Guild\_Tips9

5.创建成功后，关闭列表界面，显示协会界面

* 点击返回

1.文字读tid#Guild\_Back

2.前端保存数据，返回上一层级界面

## 协会

* 协会人员的职务【按职务高低排序】

1.会长：具备所有权限；创建协会的人一定是会长，会长不一定是创建协会的人，会长职务可被转移或弹劾

2.管理者：辅助会长管理协会的人，由会长任命，具备除协会改名外的所有权限

3.租借者：由会长或管理者任命，其他协会成员可在租借系统中使用租借者的英雄

4.成员：进入协会后的基本职务，除查看个人信息，退出协会之外，无任何协会管理权限

* 职务权限

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **会长** | **管理者** | **租借者** | **成员** |
| 人员管理 | | | |
| 1.升/职为管理者/成员  2.升/降职为租借者/成员  3.升为首领（禅让）  4.开除成员 | 2.升/降职为租借者/成员  4.开除成员  5.弹劾会长 | 5.弹劾会长 | 5.弹劾会长 |
| 协会管理 | | | |
| 1.申请批准  2.宣言编辑  3.信息设置  3.1.协会图徽修改  3.2.协会名称修改 3.3.审批方式更改  3.4.招募公告编辑.  4.发送全体邮件 | 1.申请批准  2.宣言编辑  3.信息设置  3.1.协会图徽修改  3.3.审批方式更改  3.4.招募公告编辑  4.发送全体邮件 | 无 | 无 |
| **所有** | | | |
| 1.查找协会  2.退出协会  3.查看个人信息  4.添加好友 | | | |

* 职务数量

1.会长永远有且只有1名

2.成员数量 = 协会总人数-会长-管理者

3.管理者和租借者的数量与协会等级的关系

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 协会等级 | 总人数 | 管理者 | 租借者 |
| 1 | 30 | 1 | 1 |
| 2 | 33 | 1 | 1 |
| 3 | 36 | 1 | 2 |
| 4 | 39 | 1 | 2 |
| 5 | 42 | 2 | 3 |
| 6 | 45 | 2 | 3 |
| 7 | 48 | 2 | 4 |
| 8 | 51 | 2 | 4 |
| 9 | 54 | 2 | 5 |
| 10 | 54 | 3 | 6 |
| 11 | 57 | 3 | 6 |
| 12 | 60 | 3 | 6 |

* 对于租借者的特别说明

1.租借者的职务本质为成员

2.租借者的职能是可以让协会其他成员无成本租借自身持有的角色

3.租借者的职务称谓只能替代下级称谓，不能替代上级称谓

|  |
| --- |
| 举例：  1.当成员被升职为租借者后，成员的职称被替代为租借者，显示也是租借者，因为租借者的职级比成员高  2.会长或管理者被任命为租借者后，原职称不会被替代，而是变为双职称，即他既是当前职位又是租借者 |

## 主界面



【协会】

|  |
| --- |
| 说明  1.帮会界面为一级界面  2.界面左侧为协会成员信息滑动列表【角色头像】【等级】【名字】【归属服务器ID】【协会职务】【在线信息】【七天活跃总值】【功能按钮】  3.界面右侧为协会的信息【协会图徽】【名字】【ID】【创建时间】【管理按钮】【协会等级】【协会人数上限】【协会宣言】【日志】【玩法入口】 |

* 程序列表排序逻辑

1.会长在滑动列表最顶部

2.按照加入时间排序，越早的越靠前

* 职务列

1.当只有一个职务时，纵向居中显示

2.当有两个职务时，纵向并排居中显示

3.多个职务的上下排序：职务高的职位名在上方

4.职务名称读表

①会长，读tid#Guild\_President

②管理者，读tid#Guild\_President

③卓越之星（租借者），读tid#Guild\_Star

④成员，读tid#Guild\_Member

* 角色状态

1.只是玩家的在（离）线状态的展示

2.在线显示：online,文字绿色，RGB = # ????????

3.离线状态的文字显示：offine+空格+离线时间

4.离线时间为最后一次登录距离现在的实际时间

4.时间展示方式：<1h，显示:{xx}m；<24h，显示:{xx}h，<7d，显示:｛x｝d；>=7d，显示:for over 7d

* 七天活跃总值

1.距离当前时间最近的7日的活跃总值

2.日常+周长+协会挑战

* 成员列表的显示

1.涉及有关哪些需要显示具有差异性需要严格按照文档执行，差异性显示的表现文档只给出参考意见

2.自己在列表中的表现需要和其他人做区分，上图中自己的条目增加了边框

3.被任命为租借者的角色需要和其他成员有差别，上图中租借者的条目底图和其他底图不同色（spine支持）

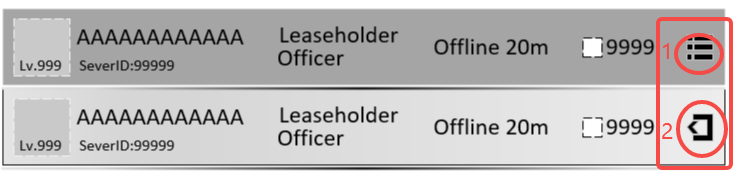
4.点击成员列表的成员条目展示成员的《他人信息》界面【详见他人信息文档】

|  |
| --- |
| 引用他人信息文档的内容     * 若已经是好友则，则为“删除好友” * 点击更多操作   1.若点击自己，不显示任何操作项  2.若点击他人，常驻功能为“加入黑名单”，除此之外，按照协会内不同的职位显示不同功能项，详见下一个章节（权限调整） |

* 宣言

1.若协会没有主动编写宣言，则显示默认内容，读取tid#Guild\_DefaultManifesto

## 功能按钮（权限调整）



【功能按钮】

* 成员列表中承载着归属于协会的玩家，玩家条目的功能按钮是和人员管理有关的功能
* 不同的职务对他人的和对自己的交互方式都会出现一些差别化的功能选项
* 功能按钮的形式【上图】

1.标记1为其他人按钮

2.标记2为自己的按钮

* 点击“自己”

1.若职位为会长或管理者，包含功能【升为租借者】【离开协会】（下图左）

2.若职位为成员或者单一租借者，则弹出离开协会弹窗（下图右）



【图左】 【图右】

* 点击他人

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 交互功能 | 会长 | 管理者 | 成员/单一租借者 | 同管理者存在功能项 |
| 升为管理者tid#Guild\_PromoteManager | ✔ |  |  |  |
| 解除管理者tid#Guild\_RelieveManager | ✔ |  |  |  |
| 升为租借者tid#Guild\_PromoteStar | ✔ | ✔ |  | ✔ |
| 解除租借者tid#Guild\_RelieveStar | ✔ | ✔ |  | ✔ |
| 升为会长tid#Guild\_PromotePresident | ✔ |  |  |  |
| 查看个人信息tid#Guild\_Viewprofile | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| 添加好友tid#Guild\_AddFriends | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| 踢出协会tid#Guild\_KickoutGuild | ✔ | ✔ |  |  |
| 弹劾会长tid#Guild\_ImpeachPresident |  | ✔ | ✔ |  |

※踢出协会为权力包含式：即能踢出职级比自己低的，不能踢出同级或比自己高的



【命令弹窗结果图】

* 升为会长：即为禅让，点后弹出选择警告提示框，文字：是否确定将｛玩家名字｝升为会长？（禅让后将成为普通成员）读Language表tid#Guild\_PresidentWarning
* 踢出协会

1.若为成员，则直接执行

2.若为租借者或管理者，则弹出选择警告提示框：｛玩家名字｝正担任｛职务名称｝，是否确定将其踢出协会？读取Language表tid#Guild\_KickWarning

* 离开协会 tid#Guild\_LeaveGuild

1.若非会长职务离开协会，则显示离开协会界面，“退出协会确认”读tid#Guild\_LeaveGuildAffirm

2.若会长离开协会，当协会内还有人员时，则无法退出协会；点击后弹出通用信息提示框，读取Language表tips#Guild\_Tips10

* 弹劾会长

1.当会长离线时长 >= {7}d，离线时间读取Data\_Setting表GuildImpeachPresident，激活弹劾流程

2.弹劾逻辑

* + 若无管理者职务，则任意成员都可弹劾会长
  + 若任意一个持有管理者职位且离线时长< 7d，则管理者可优先弹劾，成员/单一租借者不能弹劾
  + 若会长或任意一个管理者离线时长 >=7d，成员/单一租借者才可弹劾

3.可弹劾时，在管理功能显示弹劾选项

## 管理

* 管理按钮在协会主界面的右上角，不同的职位点击后显示不同的功能选项，文字读表tid#Guild\_Manage
* 具体的管理权限如下表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 管理权限 | 会长 | 管理者 | 成员/单一租借者 |
| 申请批准tid#Guild\_ApplyRatify | ✔ | ✔ |  |
| 宣言编辑tid#Guild\_ManifestoEdit | ✔ | ✔ |  |
| 协会图徽修改 | ✔ | ✔ |  |
| 协会名称修改 | ✔ |  |  |
| 协会审批方式修改 | ✔ | ✔ |  |
| 协会招募公告修改 | ✔ | ✔ |  |
| 全员邮件tid#Guild\_AllMail | ✔ | ✔ |  |
| 查找协会tid#Guild\_FindGuild | ✔ | ✔ | ✔ |
| 退出协会tid#Guild\_LeaveGuild | ✔ | ✔ | ✔ |
| 弹劾会长tid#Guild\_ImpeachPresident |  | ✔ | ✔ |

※弹劾会长在满足弹劾条件时候才会显示

* 界面



【界面及内容展示】

### 申请批准



【申请列表】

|  |
| --- |
| 说明：  1.申请列表界面为一个弹窗  2.顶部为标题：申请列表，读tid#Guild\_ApplyList；点击非弹窗区域或右上角关闭按钮可关闭该界面；最右侧文字读取tid#Guild\_ApplyJoinTimeLimit  3.申请滚动列表顶部为列信息图标【角色】【协会人数】【状态图标】【战斗力图标】  4.申请人信息包含【头像】【等级】【名字】【归属服务器】【状态】【战斗力】  5.底部显示申请人数：列表人数/申请总数 配置读取data\_setting表GuildApplyNumber;【全部忽略】【全部同意】  【同意】读表tid#Guild\_Agree  【忽略】读表tid#Guild\_Cancel  【全部同意】读表tid#Guild\_AllAgree  【全部忽略】读表tid#Guild\_AllCancel  【申请人数：】读表tid#Guild\_ApplyNumber |

* 忽略/全部忽略：忽略用户的申请，不会返回任何信息给申请人
* 同意/全部同意：同意用户的入会请求，不会返回任何信息给申请人
* 被成功忽略或同意的申请被移出申请列表
* 点击同意，判定协会人数上限，否则提示（读取language表tips#Guild\_Tips3），申请条目不会被移出申请列表
* 点击同意，判断目标人是否已加入其他协会，如果是，则提示：tips#Guild\_Tips21，申请条目移出申请列表
* 每条申请条目的有效时间为7天，读取Data\_Setting表GuildApplyJoinTimeLimit
* 过期时，将申请条目移除申请列表，且玩家的申请加入按钮变更状态为“申请加入”
* ~~解释之前的一个问题：如果用户重复申请，会如何？~~

~~1.当申请列表中存在相同用户的申请条目时，重复的申请条目不会被添加，而是直接消亡，但不会返回任何提示给申请者~~

~~2.若列表中没有申请人的申请条目才会被加入列表~~

### 宣言编辑



【修改宣言】

|  |
| --- |
| 说明  1.顶部为标题：修改宣言 tid#Guild\_ManifestoAlter  2.点击返回按钮即放弃修改并关闭该界面，前端记录输入过的内容  2.底部为同意按钮  3.中部为宣言编辑区域，宣言编辑区域发最大可输入字符数为216 |

* 宣言不是创建协会时的必填内容，如果已有宣言，则显示；若没有宣言，则显示“编辑协会宣言”（同创建时一致）字样，tid#Guild\_EditManifesto

### 信息设置

“信息设置”读取信息tid#Guild\_MessageSetting



【信息设置】

|  |
| --- |
| 界面说明  1.界面与创建界面类同，区别在于【组织名称的界面显示】【招募公告】  2.【组织名称的界面显示】：需要在原创建界面的基础上增加框体  3.【招募公告】：创建界面原功能为编辑协会宣言，这里是招募公告  4.【确认修改】：tid#Guild\_AffirmAlter |

※协会宣言和招募公告为协会的两种不同的公告

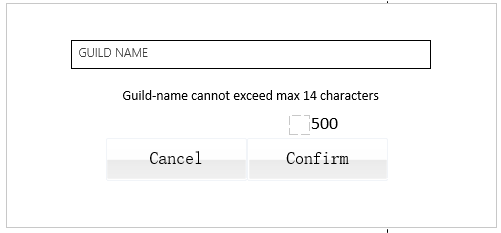
1.在协会列表中展示的是招募公告

2.在协会内展示的是协会宣言

* 只有会长可以修改协会名字
* 管理者点击修改协会名字时，弹出通用提示信息：只有会长可修改协会名称，读tips#Guild\_Tips11
* 协会名字的修改确认和该界面的其他内容的确认修改不耦合

1.【图徽修改】【审核方式】【招募公告】采用界面底部的确认修改按钮进行修改提交

2.【协会名称】的修改采用单独的确认修改流程，点击右侧的修改按钮后，显示如下 弹窗界面



【修改协会名称界面】

1.说明文字读取language表tid#Guild\_GuildNameMax

2.Cost:500钻。判定流程和创建协会一致，不赘述

### 全员邮件



【全员邮件】

|  |
| --- |
| 说明  1.顶部标题：全体邮件，读tid#Guild\_AllMailTitle，点击右上角关闭按钮或非弹窗区域可关闭该界面  2.界面中部为内容编辑区和输入字节数量限制显示（输入方式同公告，不赘述）  【本日可发送次数：】：tid#Guild\_DayTimes  【可输入字数：】：tid#Guild\_InputWords  3.顶部为发送按钮  【发送】：tid#Guild\_Send |

* 发送次数：每日可发送全体邮件的总次数为{3}，data\_setting读取GuildSendMailMax
* 次数重置：每日xx点；读表Refresh的GuildMailRefresh
* 发送频率：发送邮件最小间隔 ｛5s｝, data\_setting读取GuildSendMailHZ
* 点击发送按钮

1.判定是否有发送次数，若无，则tips提示：今天发送次数已用尽，读取language表tips#Guild\_Tips12

2.判定发送频率 <｛GuildSendMailHZ｝,否则提示：tips#Guild\_Tips13

3.判定邮件是否为空，（当编辑文本只有空白符时，判为空），若为空则提示：tips#Guild\_Tips14

4.判定是否存在敏感字，调用屏蔽字库进行判定；如有则提示：文本中存在非法文字，读tips#Guild\_Tips15

* 发送邮件的格式读取mail表GuildSendAllMail

### 查找协会



【查找协会】

* 界面同协会列表一致，没有【一键加入】【创建协会】【申请加入】按钮

### 退出协会



【推图协会】

* 界面在上文已经说明过，不赘述
* 退出协会

1.非会长职位点击后，直接退出协会

2.会长职位点击后，若协会内还有其他人员，则提示：协会内还有其他成员，无法退会

### 协会的消亡

当会长退出协会时，协会消亡

## 日志

* 日志是展示所有协会内部事务的信息的平台
* 展示内容包含【人事管理】【协会管理】【玩法管理】，具体内容如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 项 | 日志文本 | 读表Language |
| 1 | 创建协会 | 恭喜｛创建者姓名｝创建了｛协会名字｝协会 | tid#Guild\_Log\_1 |
| 2 | 图徽修改 | ｛修改人名字｝修改了协会的徽章 | tid#Guild\_Log\_2 |
| 3 | 名称修改 | ｛修改人名字｝将协会名字变更为｛新协会名字｝ | tid#Guild\_Log\_3 |
| 4 | 审核方式修改 | ｛修改人名字｝修改了审核方式为｛审核类型｝ | tid#Guild\_Log\_4 |
| 5 | 组织宣言修改 | ｛修改人名字｝修改了协会宣言 | tid#Guild\_Log\_5 |
| 6 | 招募公告修改 | ｛修改人名字｝修改了招募公告 | tid#Guild\_Log\_6 |
| 7 | 发送全体邮件 | ｛修改人名字｝发送了全体邮件 | tid#Guild\_Log\_7 |
| 8 | 升为管理者 | ｛角色名字｝将｛角色名字｝升为管理者 | tid#Guild\_Log\_8 |
| 9 | 解除管理者 | ｛角色名字｝解除了｛角色名字｝管理者职务 | tid#Guild\_Log\_9 |
| 10 | 升为租借者 | ｛角色名字｝将｛角色名字｝升为租借者 | tid#Guild\_Log\_10 |
| 11 | 解除租借者 | ｛角色名字｝解除了｛角色名字｝租借者职务 | tid#Guild\_Log\_11 |
| 12 | 升为会长 | ｛角色名字｝将｛角色名字｝升为会长 | tid#Guild\_Log\_12 |
| 13 | 成为会长 | ｛角色名字｝成为了会长 | tid#Guild\_Log\_13 |
| 14 | 离开协会 | ｛角色名字｝离开了协会 | tid#Guild\_Log\_14 |
| 15 | 踢出协会 | ｛角色名字｝将｛角色名字｝踢出协会 | tid#Guild\_Log\_15 |
| 16 | 玩法开启 | ｛玩法名字｝开启 | tid#Guild\_Log\_16 |

* 日志的界面



【协会日子】

* 日志：tid#Guild\_Log
* 日志结构：日期+今日发生的事
* 日期形式：月/日/年 【举例12/25/2029】
* 日期排序：最近的日期排期排在最上方，依次向下
* 发生的事采用上文的日志文本，一个条目一行，多个条目多行

## 同时操作

* 协会只能有一名会长，管理员最多可达三名
* 会长与管理员的职能区别除了协会改名之外，全部一致
* 当出现人员管理或者协会管理同时操作的时候，应该如何处理？

|  |  |
| --- | --- |
| 项 | 同时操作时候的规则或提示 |
| 图徽修改 | 以“后提交修改”的为准 |
| 审核方式修改 | 以“后提交修改”的为准 |
| 组织宣言修改 | 以“后提交修改”的为准 |
| 招募公告修改 | 以“后提交修改”的为准 |
| 升为租借者 | 通用提示信息：该成员已经成为租借者，读取Language表tips#Guild\_Tips16 |
| 解除租借者 | 通用提示信息：该成员已被解除租借者，读取Language表tips#Guild\_Tips17 |
| 升为租借者/解除租借者 | 以“后提交修改”的为准 |
| 同意加入 且满足加入条件 | 通用提示信息：该玩家已经加入，读取读取Language表tips#Guild\_Tips22 |
| 踢出协会 | 以“先提交”的为准 |
| 玩法开启 | 通用提示信息：挑战已经开启；读取Language表tips#Guild\_Tips18 |

## 玩法的框架和结构

* 协会玩法结构



【协会产出结构图】

* 玩法入口为右下角挑战入口图



【玩法入口】

* 美术需求：玩法入口图更倾向于banner的表现方式，主要表现为挑战图，点击后进入如下界面
* 点击后显示普通挑战的界面



【玩法初始界面图】

|  |
| --- |
| 界面说明：该界面为一级界面  1.通顶左侧为返回按钮 + 协会挑战（【协会挑战】：tid#Guild\_GuildChallenge）  2.界面左上角为混乱指数：已经获得值/开启进阶玩法一次的消耗值  3.左侧为两种玩法的排行榜  【玩法1近战】：名字读表tid#Guild\_GuildPlayName1  【突击进度排行榜】：tid#Guild\_PlayPlanRankList  【玩法2远程】：名字读表tid#Guild\_GuildPlayName2  【击杀数排行榜】：tid#Guild\_killNumberList  底部显示我的进度：文字读表tid#Guild\_MyPlan  4.左侧上方为玩法大图，点击可切换另一个玩法的大图，显示BOSS技能图标，点击可查看技能效果tips  5.玩法大图右上角为玩法主（手）动切换按钮  6.下方显示奖励列表  【挑战奖励】：tid#Guild\_ChallengeBonus  7.界面底部为挑战按钮  【剩余次数：】：tid#Guild\_ResidueDegree  【挑战】：tid#Guild\_Challenge |

* 混乱指数tid#Guild\_ChaosValue

1.作用：用来开启进阶挑战

2.初始：零；0/99999

3.获得：通过两种挑战玩法的个人进度计算得出（在玩法中详述）

4.消耗方式：主动开启进阶玩法时消耗

* 排行榜

1.未有挑战数据时，排行榜显示“空排行榜状态”

2.排行榜通过点击标签进行切换，排行榜标签按钮状态：选中，未选中

3.排行榜显示8条数据，不滚动

4.每一条数据包含信息【用户名称】【进度值】【进度条】

5.按照进度值由高到低依次排序，数值相同，更早的排在前面

6.排行榜只显示一个周期内的最高进度

7.一个用户一个玩法有且只能有一条排行榜条目信息

8.排行榜的显示选择：当前哪个玩法开启就默认显示哪个玩法的排行榜

9.排行榜的更新：当前玩法再次开启时，删除上一次排行榜数据

10.我的进度没有数据时：显示文字“暂无数据”tid#Guild\_MyRankNull

* 进度值与进度条

1.排名第一位为满进度条值

2.之后名次的进度条长度 = 上一个进度条长度 \* 当前进度值/上一个进度值

3.表现：打开界面进度后进度条需要有一个变化的效果

* 玩法的切换

1.哪个玩法开启了就显示哪个玩法的大图

2.玩法变更时间：每隔72h切换一次玩法（从玩法开启之时开始计时）读取Data\_Setting表GuildGameStanding

3.点击玩法大图右上角的切换按钮可手动切换玩法，切换后另一个玩法的界面展示如下图



【切换未开启玩法展示图】

* 距离开启：tid#Guild\_FromToStart
* 挑战次数

1.不论哪一种普通挑战玩法，每天最多可挑战次数为｛2｝次，读取Data\_Setting表GuildGameTimes

2.VIP等级效果可增加挑战次数

3.挑战次数的展示为：剩余次数（3/3）可使用次数/次数上限

4.次数耗尽后按钮文字变为“本日挑战次数已用尽”读取language表tid#Guild\_ChallengeTimesNull2

* 挑战与扫荡

1.首次挑战前没有任何战斗数据，只有挑战按钮

2.存在战斗数据后，可进行扫荡操作，同时显示扫荡按钮

3.扫荡同样消耗次数

4.扫荡只以<上一次挑战>的进度进行结算，注意是挑战进度，不是奖励一致

5.点击扫荡按钮后，弹出选择警告提示框，详见玩法章节的扫荡界面

6.扫荡提示，当天只提示一次，点击确定后，直接弹出扫荡奖励



【扫荡按钮】

* 点击右侧按钮后，显示进阶玩法界面



【进阶玩法界面】

* 进阶玩法与普通玩法的区别点

1.左侧的排行榜变更为伤害排行榜，排行榜的逻辑和普通排行榜一致

2.界面顶部的玩法开启需要消耗由普通玩法获得的混乱值

3.玩法的开启需要协会会长或者管理员

4.当已经获得值 >= 开启进阶玩法一次的消耗值时，已经获得的数值 RGB = #{}绿色

5.当已经获得值 < 开启进阶玩法一次的消耗值时，已经获得的数值 RGB = #{}红色

6.点击开启按钮后，若值不足，则通用提示信息：混乱值不足，否则弹出提示信息框



【弹出信息提示框】

|  |
| --- |
| 说明  1.底部 已经获得值为扣除本次之后的数值显示；显示逻辑同上  标题【开启首领】：tid#Guild\_OpenBoss  说明文字读表; tid#Guild\_OpenBossTips  开启进阶玩法的消耗读取Data\_Setting表GuildAdvanceGameOpenCost |

* 开启后显示如下界面



【进阶玩法开启】

* 玩法持续时间：自开启之后持续24小时，读Data\_Setting表GuildAdvanceGameStanding
* 挑战次数：｛2｝次，Data\_Setting表GuildAdvanceGameTimes
* 时间结束后，关闭该玩法
* 挑战次数消耗后，按钮文字变为：挑战次数已耗尽（置灰不可点击）tid#Guild\_ChallengeTimesNull1
* “伤害排行榜”文字读取tid#Guild\_DamageRankList；“我的伤害：”文字读取tid#Guild\_MyDamage

## 玩法1

### 玩法简述

* 玩法包装：主角一行人讨伐某基地组织，在突进的路途中经历种种敌人并击败其的过程
* 整体玩法表现为滚轴式的形式，在规定的时间内突进的距离越远获得的奖励越多
* 战斗限制：只允许近战单位上阵

### 流程

1.点击挑战按钮后，如下图所示



【玩法1布阵界面】

|  |
| --- |
| 界面说明  1.点击挑战后展示布阵界面（和普通布阵界面不同）  2.界面顶部右侧为返回按钮，返回上一级界面  3.布阵界面的战斗场景为该玩法的场景  4.布阵区域只有己方布阵站位点，不显示敌方的布阵区域和敌人  5.右上角显示显示突击进度和一次玩法的时间上限  【突击进度】：tid#Guild\_AssaultProgress  【倒计时】：tid#Guild\_CountDown  6.右下角显示开始按钮，点击后玩法开始  【开始】：tid#Guild\_GameStart  7.底部为布阵区域【提示文字】【布阵区域】  8.【提示文字】：警告标识+文字；文字读取Language表tid#Guild\_BattleLimit1 |

* 布阵区域

1.只显示近战单位

2.判断读取Hero\_Detail表range列，显示归属于玩家的类型为1的所有的hero

3.列表的排序：战力越高的排在前面；表中order靠前的排在前面

4.上阵状态同布阵

* 布阵

1.独立存储的一套布阵信息，客户端需要记录布阵信息

2.当布阵信息发生改变时，无需返回任何信息，只需显示剩余的角色即可

3.基础显示和布阵系统一致

* 点击开始按钮

1.若无上阵单位，则弹出通用信息提示框：上阵角色后才可开始挑战；读取language表tips#Guild\_Tips19

2.若上阵不满员，则弹出警告选择提示框：挑战单位未满员，是否继续挑战？；读取language表tips#Guild\_Tips20

3.UI隐藏与显示

①.隐藏布阵区域所有内容

②.隐藏开始按钮

③.显示战斗界面，突击进度和倒计时保留显示

4.玩法开始

①.由所有角色向前跑动为整体战斗的开场

②.跑动｛x｝秒后，遇敌；遇敌后开启战斗，战斗计算后；继续跑动，循环往复，直到所有单位死亡

③.单场战斗结算：保存血量、怒气，不重置角色的站位信息，以当前战斗结束时的站位继续向前推进

④.整场战斗结束：所有角色阵亡，战斗结束结算奖励和突进距离并进行排行

* 场景



【玩法构成简易说明图】

1.玩法的核心为滚动轴式的执行方式

2.玩法需要一张定宽，宽为2屏大小的拼接图（2张普通场景合并而成，2张图拼接在一起时需要保证战斗场景元素的一致性和连贯性）

3.为了保证战斗队伍移动的突出视觉效果，场景图也同样需要进行滚动平移的动作（如上图所示）

4.战斗单位从左往右移动，场景图为从右向左滚动

5.滚轴式的场景图需要头尾接续

6.场景图滚动逻辑

①.场景图的滚动状态与战斗队伍的移动状态相契合

②.当战斗队伍不在移动时，场景图不滚动

③.战斗队伍遇敌间隔一致，即战斗之间场景滚动效果时间一致

④.滚动效果的展示

* 战斗的敌人

1.普通敌人：直接开战

2.特殊敌人：接敌后，存活单位先站定初始布阵位，之后触发判定

3.判定：己方阵容中存活的单位ID是否与敌人的ID相同，相同的敌人退场

4.退场表现：相同的敌人单位说话,读取language表tid#Guild\_RoleDialog,之后向后跑出战斗场景后消亡

5.退场表现结束后再继续战斗

* 时间

1.每一次玩法的时限为｛120｝s，读取data\_setting表GuildTimeLimit

2.玩法成功开始后，倒计时开始

3.倒计时开始后，不会停止，直到本次挑战结束

4.若在战斗中倒计时结束，仍会记录该次战斗的记结果

* 玩法结束的形式

1.倒计时结束

2.挑战队伍全部阵亡

3.玩法结束后直接报大获得

4.返回挑战界面

### 规则与逻辑

* 怪物取值

1.需要100组机器人数据（数值+模型）【该数据为原始数据】

当协会被创建当天的玩法初始化采用该数据；所有数据的基准值

2.需要一个RANK表：用来调整原始数据的强度，tag列为战斗力标准均值参考值，倍率列为伤害增强倍率float值数组[数值1，数值2]；数值1代表第1组敌人的伤害倍率；数据2代表第100组敌人的伤害倍率，之间按照等差数列进行增强，或者其中有额外设计可以另外讨论

也可以做多维：填写方式为[1,2],[3,4],[5,6]，[50,100]第一组数据为1-100组敌人，第二组为101-200组敌人的数据增幅，第三组为201-300的数据增幅

太多也没有意义，因为最后的奖励上限是确定的，产出的混乱值上限也在比如第200个敌人被击败时获得最高

3.战斗力标准均值的来源

将“前七天活跃”值进行排序，选取最高的10名玩家，去掉最高和最低的战斗力，取中间的八个战斗力的平均值，将其与战斗力标准均值进行比对，选取差值最小的正数后，就拿到减数（战斗力标准均值）的tag,拿到整组伤害赔率的数组

若判断人数< = 6人，则将战力最高值与战斗力标准均值进行比对

4. 刷新时机：

①协会创建时

②玩法开启（因为是两种玩法切换，所以玩法开启的时候需要选取）

③每天玩法次数更新时，读Refresh表GuildGameRefresh

* 怪物阵容的选取

1.协会创建时，首日首次玩法使用的阵容为原始表中的配置阵容

2.次日之后将开始调用竞技场的玩家阵容，若玩家阵容的上阵人数不满员，则阵容不会被选取

3.从 玩家的、最低位的、满员的阵容中依次向上选取阵容

4.当阵容不足以填充100组队伍，则使用原始表的配置阵容进行填充

5.>100时，原来的第1组阵容变为101，依次类推

* 数据与阵容的结合

1.正序结合，即基础表中的1-5号位的数值和阵容1-5号位的单位一对一结合

2.乱序集合，即基础表中的1-5号位的数值随机与阵容1-5号位的单位一对一结合

3.结合逻辑：。。。。。。。。。。。

* 战斗设定

1.自动模式默认开启

2.退出或重新开始，均不记录数据，也不消耗挑战次数，返回布阵界面

* 扫荡

1.根据上一次进度，直接给与奖励，并消耗次数

2.点击扫荡后，弹出选择警告提示框

①【扫荡】：tid#Guild\_Sweep

②【将按照最近一次挑战该活动的总进度来结算奖励】：tid#Guild\_SweepTips

③【上次进度】：tid#Guild\_SweepTitle

④【扫荡1次】：tid#Guild\_SweepButton



【扫荡界面】

* 奖励结算

1.读取GuildGameReward表，按照进度给与奖励

2.达到指定进度时，给与达到该进度的所有奖励

3.产出的混乱值！！！！！！！！！！！！

* 突击距离

1.突击距离 = 战斗单位的总移动距离 \* （击败的敌人波数 +1 ） + 战斗时长计算而来的突击距离

2.战斗单位的总移动距离 = ｛移动时间｝（3）\* 速度（配置值）Data\_Setting表GuildGameSpeed

3.战斗时长越短获得越多的突击距离 = 剩余战斗时间 \* 速度（配置值）

4.战斗时间需要精准到小数点后两位，计算出的距离保留后两位

## 玩法2说明

### 玩法简述

* 整体玩法为“守卫雅典娜”的模式
* 战斗限制：只允许远程单位上阵

### 流程

1.点击挑战按钮后，展示如下图所示



【玩法2 布阵图】

|  |
| --- |
| 界面说明  1.点击挑战后展示布阵界面（和普通布阵界面不同）  2.界面顶部右侧为返回按钮，返回上一级界面  3.布阵界面的战斗场景为该玩法的场景，可以复用玩法1的战斗场景  4.布阵区域只有己方布阵站位点和需要保卫的单位，不显示敌方的布阵区域和敌人  5.右上角显示显示击杀数UI  6.右下角显示开始按钮，点击后玩法开始  7.底部为布阵区域【提示文字】【布阵区域】  8.【提示文字】：警告标识+文字；文字读取language表tid#Guild\_BattleLimit2 |

* 布阵区域

1.只显示远程单位

2.判断读取Hero\_Detail表range列，显示归属于玩家的类型为2的所有的hero

3.列表的排序：战力越高的排在前面；表中order靠前的排在前面

4.上阵状态同布阵

* 布阵

1.独立存储的一套布阵信息，客户端需要记录布阵信息

2.当布阵信息发生改变时，无需返回任何信息，只需显示剩余的角色即可

3.基础显示和布阵系统一致

* 点击开始按钮

1.若无上阵单位，则弹出通用信息提示框：上阵角色后才可开始挑战；读取language表tips#Guild\_Tips19

2.若上阵不满员，则弹出警告选择提示框：挑战单位未满员，是否继续挑战？；读取language表tips#Guild\_Tips20

3.UI隐藏与显示

①.隐藏布阵区域所有内容

②.隐藏开始按钮

③.显示战斗界面，杀敌数和倒计时保留显示

4.玩法开始

①.在｛x｝秒后，敌人入场

②.进入攻击距离后，己方单位开始攻击敌人单位

③.敌方单位的攻击目标为目标物，不会攻击己方单位

* 时间

1.每一次玩法的时限为｛120｝s，读取data\_setting表GuildTimeLimit

2.玩法成功开始后，倒计时开始

3.倒计时开始后，不会停止，直到本次挑战结束

* 玩法结束的形式

1.倒计时结束

2.目标物被摧毁（血量 <= 0）

3.玩法结束后直接报大获得

4.返回挑战界面

### 规则与逻辑

* 怪物取值

1.取值、怪物阵容选择、刷新机制和玩法1逻辑相同

* 战斗设定

1.自动模式默认开启

2.退出或重新开始，均不记录数据，也不消耗挑战次数，返回布阵界面

* 扫荡逻辑同玩法1
* 奖励结算

1.读取GuildGameReward表，按照进度给与奖励

2.达到指定进度（击杀数量）时，给与达到该进度的所有奖励

3.产出的混乱值！

* 怪物刷新

1.怪物出现时间{x}秒：点击开始后多长时间出怪，配置读表Data\_Setting表GuilidMonsterAppear

2.当前怪物被击杀后立刻刷新 新的怪物入场

3.最大刷新时间间隔{x}秒，配置读表Data\_Setting表GuilidMonsterRefresh

4.判定刷新怪物的数量，若数量 >= 20,则计时停止，刷新停止，数量 <= 15时计时器开始配置读表Data\_Setting表GuildMonsterRefreshCount

* 数据

1.所有的过程全部为前端计算，前端发送结果，后端不检验过程，只验证结果

2.后端按照配置表其中一个战斗力表列配置来检验结果的合理性，如果战斗力达到了该表列，且实际结果也达到了该档位，则发送该道具，小于该结果，则发送实际结果对应的奖励；若大于该结果，则只发放实际战斗力所对应的奖励