**背包**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 修改时间 | 修订人 | 备注 |
| V1.00 | 2022.02.14 | 李钊 | 创建文档 |
|  |  |  |  |

# 1. 概述

●普通游戏的背包和道具系统，本文主要讲述 背包界面的显示，和道具的相关逻辑

●本文也会介绍一些和装备的相关逻辑，主要是装备和神器在背包界面的信息显示相关内容

# 2. 界面

●点击主界面上的背包按钮，会打开背包界面，如图：



【图2-1】

|  |
| --- |
| 界面备注：  1. 左侧为背包的页签【3个页签】  2. 中间为道具List，横向6个，纵向同屏5-，在背包栏右侧有滑动条，勾选的道具有一个选中光标  3. 没有触发滚动时，不显示滚动条  4. 右侧是选中道具的道具信息，有多态，详见后文 |

# 3. 数据

●本文涉及到的内容为背包【玩家拥有哪些道具】

●服务器需要记录的数据

1. 玩家拥有哪些道具

|  |
| --- |
| 范例：  服务器记录的背包数据如下：  [1001,10555],[1002,15],[1003,5]  含义：  第1个道具是，id=1001的道具，10555个  第2个道具是，id=1002的道具，15个  第3个道具是，id=1003的道具，5个 |

●相关XML如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 配置表 | 说明 |
| Item | 道具信息 |
| Random\_Chest | 使用道具时的奖励数据 |
|  |  |

●关于装备的服务器记录

1. 玩家拥有哪些装备

2. 这些装备的私有属性【强化星级，强化经验，种族标签】

3. 这些装备都穿在谁的身上

●装备相关XML如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 配置表 | 说明 |
| Equip\_Detail | 道具信息 |
|  |  |

# 4. 道具

●服务器的数据如下：

[1001,10555],[1002,15],[1003,5]

●其中第1个值代表着你这个道具的id，对应着道具表ItemInfo中的id

●道具显示的规则：

1. 一种道具显示为一组

2. 道具的图标是对应的Item中对应ID的icon

3. 道具边框是对应的Item中对应ID的quanlity

4. 所有道具要按照order值排序

5. 道具名 = Item的name

6. 道具描述 = Item的des

# 5. 道具信息

●如图【2-1】的界面右侧道具信息区域，共有以下几种状态：

1. 不可使用道具【最基础形态】

2. 可使用，但不可预览结果道具

3. 可使用可预览结果道具

4. 随机结果道具

5. 可选择使用结果的道具【与随机结果的状态一致】

6. 装备

7. 神器

10. 只能一个一个使用的道具【界面与2相同，但使用数量锁死只能是1个】

●根据Item配置信息infoType来决定右侧道具信息的类型

●信息如下图：

  

【图5-1 不可使用道具】 【图5-2 可使用不可预览结果】 【图5-3 可使用可预览】

  

【图5-4 随机结果&可选择结果】 【图5-5 装备】 【图5-6 神器】

|  |
| --- |
| 界面备注：  1. 不可使用的道具，上面信息是【道具图标】【道具名】【道具类型】【道具数量】【道具描述】  2. 可使用的道具会增加【使用道具的栏位】，增加【加减按钮】【滚动条】【使用数量】  3. 如果是可预览结果的道具，则会显示当前使用后结果的预览  4. 如果是随机结果或可选结果的道具，则会在不可使用道具的基础上增加，使用道具的结果列表  如果是装备：  5. 顶部信息会变为【装备图标】【种族标签】【强化星级】【装备名】【品阶】【战斗力】【属性类型】【加成种族】  6. 中间会出现装备信息，包含属性，种族标签的属性和强化的属性会用蓝色字显示  7. 属性下方增加种族加成提示或神器效果提示  8. 下方会用装备信息替换道具信息 |

# 5. 道具逻辑

●根据page显示页签，page=1显示在【道具】中

●在【全部】页签中，优先显示道具，之后显示【神器】，最后现在【装备】

●根据信息类型infoType显示右侧道具信息

●道具框的Quality与HeroQuality的显示一致

●关于使用道具

1. 只有数量达到了【useNeed】才能使用

2. 如果【maxUse=1】则使用量默认为最大值，否则默认为最小值

●关于小红点

1. 如果有道具达成【useNeed】且【prompt=1】，则显示小红点，否则不显示小红点

## 5.1 关于使用效果

●道具的使用类型【useType】一共有以下几种情况：

1 = 直接读取reward逻辑【useEff=填写的reward，并联都获得】

2 = 读取Random\_Chest逻辑【useEff=填写的RandomChest的id】

3 = 读取Gacha\_Race逻辑【useEff=填写的GachaRace的id，格式[普通抽次数，raceid]】

4 = 从列表中选择奖励【useEff=填写的reward列表，从中选择一个，批量使用允许复合选择】

5 = 四选一逻辑【与3类似，useEff=填写的GachaRace的id，不过是连续填写四个id用于选择】

●当使用信息类型【infoType=4/5】的道具时，打开界面如下图：

 

【图5-1 infoType=4 随机结果的道具】 【图5-2 infoType=5 可选择奖励的道具】

●当使用信息类型【infoType=10】的道具时，打开界面是特殊界面【4张种族卡背的卡片，玩家选择一个】

# 6. 关于装备

●本文介绍，装备与神器在背包界面中信息的显示逻辑

●在道具栏中的排序是优先道具，之后神器，最后装备

## 6.1 关于装备

●装备的道具图标的显示规则

1. 边框与道具逻辑类似，读取quality显示装备框

2. 右上角有种族标签

3. 道具图标右侧有强化星级

4. 装备不显示数量

●装备的右侧装备信息的显示规则，界面如图：



【图6-1 装备的道具信息】

## 6.2 关于神器

●神器的道具图标的显示规则

1. 神器的边框都是固定的一个边框

2. 道具图标右侧有强化星级

3. 装备不显示数量

●神器的右侧神器信息的显示规则，界面如图：



【图6-2 神器的道具信息】

# 7. 关于获得reward

●reward界面如图：



【图7-1 奖励界面】

●当有不足5个奖励时，奖励要上下居中，也需要左右居中

●当奖励超过5个但不足10个时，要如图依序排列

●当奖励超过10个时，要可以上下拖动

# 8. 备注

●关于背包界面的小红点：

如果有可以使用的道具，则入口按钮要显示小红点，并且可使用的页签和可使用的道具都要显示小红点

●关于粉尘的道具化显示

1. 在【Enu\_Reward.xlsx】中id=205的粉尘字段【display\_item=1】也就是要将其道具化

2. 那么这个资源要在道具背包中以道具的形式排名第一个显示，点击后也是一个不可使用的道具信息

3. 如果之后有其他的资源要道具化显示，逻辑一致，id小的靠前排列