**邮件**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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

●本游戏玩家间不能发送邮件

●邮件系统只作为系统发送通知和奖励的一个渠道工具

# 2. 界面

●点击主界面中的邮件按钮，会打开邮件界面，如图：



【图2-1】

|  |
| --- |
| 界面备注：  1. 邮件界面是个一级界面  2. 上方显示不显示任何货币，只显示关闭按钮  3. 中间区域左侧显示邮件的List，右侧显示邮件内容  邮件List：  4. 邮件List未读在上，已读在下，邮件按创造时间排列，最新的在上  5. 邮件信息要显示：【邮件图标】【邮件名称】【发件时间】【已读状态】【附件】  6. 未读邮件呈现亮色，已读邮件呈现暗色  7. 下方是【一键删除】和【一键领取】按钮  8. 当没有处罚List滚动时，不显示滚动条  邮件内容：  9. 右侧邮件内容包含：【邮件名称】【邮件文字】【发件人】【时间】【附件详情】【操作按钮】  10. 附件已经领取过的呈现暗色，未领取呈现亮色  11. 未领取附件的操作区按钮=领取，已经领取附件或无附件的操作区按钮=确定 |

●若玩家没有邮件则右侧界面如图：



【图2-3】

# 3. 数据

●服务器需要记录的数据

1. 玩家一共收到了那些邮件

2. 包括这些邮件的状态

●相关XML如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 配置表 | 说明 |
| MailConfig | 邮件的配置文件 |
|  |  |

# 4. 关于MailConfig

●邮件的配置文件主键是string的，在调用时改变行不容易错误

●标题/内容/来源【发件人】 都来自于MailConfig，是语言包索引

●关于阅读后自动删除

1. 阅读后自动删除【readdelay = 24】，意味着已读后过24小时自动删除

2. 如果此值填写空或0，则意味着，阅读后不自动删除

●关于过期时间

1. 【 overtime = 24 】，意味着从发出邮件开始，168个小时后，邮件将过期且自动删除

●关于一键领取

1. 当【 quickGet = 1 】，意味着次邮件可以被一键领取

2. 如果 填写空或0，则不能被一键领取，玩家需要手动打开邮件并领取奖励

# 5. 关于邮件的其他规则

●邮件的存储数量=100

●当超过数量后，删除时间最早的邮件

●一键删除，只能删除已读的邮件

●List中的附件预览，如果附件超过4个，只显示前4个

●有附件的邮件，只有领取了附件，才算已读