世界地图

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 修改时间 | 修订人 | 备注 |
| V0..1 | 2021-12-22 | 周志明 | 创建文档 |
| V0..2 | 2021-12-22 | 周志明 | 有的章节UI名称上面显示关键道具 |

## 概述

* 本文档主要讲述世界地图的展示效果的逻辑
* 本文档展示的线框图主要为讲述逻辑使用，非正式效果图

## 界面

* 入口：待定
* 点击入口按钮，展示世界地图



【世界地图逻辑假图】

|  |
| --- |
| 说明：  1.上图一共5片区域图，每一块区域代表一个形态  2.章节进度不同展示章节效果所包含的五种形态  3.每个形态都在【场景章节区域】、【关卡的图标标识】会在不同的状态下展示不同的效果 |

* 关于章节名称

1.章节名称显示在章节地图区块内

2.表现形式：章节序号.章节名称

* 有关章节标识

1.章节标识为章节区域的UI层面的显示，如右图为AFK的表现形式

2.章节标识根据章节状态改变，共包含三种状态

①未开启 或 未通关 状态

②挑战中状态：在当前标识上增加动效

③已通关状态：标识更换

* 章节地块区域分按照不同状态分为三个表现状态

1.当前区域是否版本开启：0 = 关闭；1 = 开启【表现方式为上图云雾遮罩】

2.当前区域是否挑战中 或 已通关 ：删除灰色透明遮罩

3.当前区域未开启：灰色透明遮罩

* 当章节信息配置了关键道具

1.在章节标识上显示道具图标，如上图4，在章节图标之上显示关键道具图标

2.无配置则不显示

社交属性（大地图）

* 表现方式：章节标识之上显示角色头像，如上图所示，开启条件：关卡xxxxx，填写进入系统开启表
* 点击头像显示如下图



【章节角色显示】

|  |
| --- |
| 说明：  1.左上角为社交关系：【好友关系】【帮派关系】【空】  2.中部显示角色头像  3.【性别】+【名字】：【性别】（若未选择或选择“不显示”，则不显示性别），【姓名】  4.底部为单选框+不再显示陌生玩家的选项，默认不选择 |

## 列表内的取值基础逻辑

1.列表显示当前章节进度的总显示上限：20

2.显示优先级：好友 > 帮会成员 > 陌生人，任何一个社交关系显示人数大于数量上限，后续社交关系人不再显示；排序也如此

3.同一个社交关系的排序？

①章节进度隶属于该章节

②章节内关卡进度越靠前的显示在前，相同进度的越早通关越显示在前

4.同一个关卡（章节内的节点）最多显示数量为3

5.关于陌生人

①陌生人最大显示数量：5

②陌生人的社交关系显示只有在自己的当前章节显示，非当前进度章节不显示陌生人

③陌生人的社交关系显示可以被关闭，关闭后不显示当前章节的所有陌生人

* 世界地图上的显示

1.世界地图上只显示通过以上排序规则筛选出来的最靠前的3个角色头像（最多三个）

2.显示范围[0,自身章节进度+2]

* 主线推图的继承

1.主线推图中的章节关卡社交头像继承自世界地图的头像显示

2.若取得的3个头像隶属于同一个关卡id,则需要从列表中随机额外选择最大数量不大于3 且 隶属于不同ID 且 关卡ID不相邻 的关卡头像，若列表中不满足该规则则不取

* 点击列表中的头像显示他人信息界面，详见他人信息文档
* 社交关系变动导致的变化

1.删除好友关系：删除所有地图上的显示

2.拉黑好友关系：删除所有地图上的显示

3.主动/被动离开帮会，删除所有地图上的显示

4.加入帮会，所有地图显示帮会成员