商店

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 修改时间 | 修订人 | 备注 |
| V0..1 | 2021-11-22 | 周志明 | 创建文档 |
| V0..2 | 2021-11-24 | 周志明 | 增加商店没有物品时的状态 |

## 概述

1.本文档介绍的是游戏内的道具商店

2.该商店是通过消耗游戏内货币进行购买道具

3.该文档不包含商城商店的内容

## 数据

配置表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 表名 | 中文 | 说明 |
| Shop\_info | 商店表 | 主要填写每个位置都是商品 |
| Shop\_Goods | 商品表 | 商品属性 |

需要记录的数据

什么时候在哪个商店买了哪个商品？商品id

消耗了什么货币？数值多少？

## 界面

* 点击商店入口按钮后，显示如下界面



【商店界面】

|  |
| --- |
| 界面说明：  1.商店界面是一个一级界面  2.通顶包含内容有：返回按钮，持有当前商店的货币图标和货币数  3.左侧为商店标签，点击标签则进入不同的商店  4.中部为商品展示区，纵向拖动的滑动列表；下方为刷新时间和刷新消耗  5.右侧，上方为角色半身立绘，下方为英文文本显示 |

* 通顶

1.货币显示：当前商店用到哪些货币就显示哪些货币

2.返回按钮：返回上层

* 商店标签

1.打开商店后默认选中（需要选中效果）最上方的商店标签，并展示商品信息

2.商店名称（从上到下依次显示如下；全部为程序文本，不能为图片）

①普通商店：tid#Shop\_GeneralShop

②工会商店：tid#Shop\_GuildShop

③遣散商店：tid#Shop\_SeveranceShop

④迷宫商店：tid#Shop\_MazeShop

⑤高阶竞技场商店: tid#Shop\_HighArenaShop

|  |
| --- |
| 名称不改变  UI需要在保证美观的基础上，合理排布，可以接受的情况是两行，字号变小 |

* 商品信息

1.商品图标：显示道具的图标

2.商品数量：角标

3.商品名称：读表Shop\_goods表name列

4.售价：货币图标 + 售价

5.折扣信息：读取Shop\_Goods表XXXXXX列

* 商品的几种状态

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 状态 | 效果 | 说明 |
| 普通态 |  | 商品展示的正常状态 |
| Cost不足 |  | 当cost > 持有数值 时，显示cost数值显示红色  RGB: #FF0000 |
| 条件不足 |  | 当商品 vip > 自身 时，显示如左图  Ⅰ灰色透明遮罩  Ⅱ遮罩之上显示信息读取Language表tid#Shop\_VIPBuy（有参数） |
| 售罄 |  | 当商品售出后，显示如左图 Ⅰ灰色透明遮罩  Ⅱ遮罩之上显示信息读取Language表tid#Shop\_SoldOut |

* 商店的刷新显示

1.刷新按钮：货币图标+货币数值 + “Refresh” + 刷新图标(Refresh = tid#Shop\_Refresh)

2.刷新时间：“Refresh Time” tid#Shop\_RefreshTime

3.时间显示方式

当时间 < = 24h 时，显示方式“xx:xx:xx”

当时间 > 24h 时，显示方式 ：“xxday XXhours”

* 文字切换提示信息：读取Shop\_Info表的提示列
* 当商店没有商品或者商店报错导致信息错误而需要一个容错时(tid#Shop\_NoItems)



【没有商品】

### 旅人商店

* 旅人商店是在迷宫玩法过程中出现的一个元素
* 旅人商店只是在界面上表现不同，逻辑和其他商店一致



【迷宫商店】

|  |
| --- |
| 文字读取说明  1.旅行商人标题读取：文字读取tid#Shop\_TravelShopTitle  2.旅行商人的介绍读取：文字读取tid#Shop\_TravelShopIntro  3.底部为前往按钮，文字读取tid#Shop\_GO  4.前往之后，可以购买商店内的货品，顶部按钮变更为“放弃”tid#Shop\_GiveUp |

## 类型

1 = 普通商店

2 = 工会商店

3 = 遣散商店

4 = 迷宫商店

5 = 高阶竞技场商店

6 = 旅人商店

## 开启

* 商店开启读取Shop\_Info表的关卡进程列
* 关卡进程列填写的是关卡的id
* 当前关卡进度 > = 当前行填写数值时 ，当前商店开启

## 商品

* 货品位的商品需读取Shop\_info表的商品列表1~16的数组
* 数组内每个数据读表Shop\_Goods

1.权重：一个数据内每个数的权重

2.奖励：对应iteminfo表数据【类型，id，数量】

3.消耗：该道具的售卖价格【类型，id，数量】

* Off幅度：前端直接显示的打折数值

## 刷新

商店的刷新消耗和刷新时间读取Refresh表