|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Date | Author | Desciption |
| 0.0.1 | 2012/11/7 | Joer | 创建 |

# 二进制文件格式定义

## 全局数据定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 类型 | 长度 |  |
| 地图类型 | byte | 1 | 标识当前文件所定义的地图类型  0：2D Tile地图  1：2.5D Staggered地图  2：2.5D Diamond 地图 |
| 地图列 | byte | 2 | 定义当前地图有多少列单元格 |
| 地图行 | byte | 2 | 定义当前地图有多少行单元格 |
| 单元格大小 | Byte | 2 | 定义地图每个单元格的大小  \*2.5D地图类型的时候该值为单元格的高，宽度为该值 \* 2 |
| 属性标记 | Byte | 1 | 这里用Bit方式进行定义  1 Byte == 8 Bit,位标记定义如下(高位到低位)  0 预留  0 预留  0 预留  0 预留  0 预留  0 预留  1 资源表定义(0:未定义,1:有定义)  1 是否分区(0:未分区,1:有分区) |
| 分区宽度 | Byte | 2 | 如果分区标记为1该数据域存在  定义分区的宽度 |
| 分区高度 | Byte | 2 | 如果分区标记为1该数据域存在  定义分区的高度 |
| 地图层数量 | Byte | 1 | 定义该地图包含的层数量  最大 255层 |

## 资源表数据块定义

\*资源表定义标记为1时该数据块存在

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 类型 | 长度 |  |
| 资源表数据长度 | Byte | 2 | 资源表总数据长度 |
| 资源打包标记 | Byte | 1 | 地图所映射的所有位图数据是否与数据一起进行打包.根据该标记来进行下面资源数据块的解析动作  0：资源未一起打包,通过资源管理器加载后链接使用  1：位图资源与数据一起打包,地图数据解析完成后资源可以立即使用 |
| 资源数据块 | Byte | \*(N) | 不同长度包含N个[单独数据块](#_资源数据块定义) |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### 资源数据块定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 类型 | 长度 |  |
| 资源ID | Byte | 2 | 该资源ID |
| 资源长度 | Byte | 2 | 如果[资源打包标记](#_资源表数据定义)为0：则该资源长度表示资源Class(从SWF资源里面获取位图的Class)的字符串长度  如果资源打包标记为1：则该资源长度表示位图像素数据的长度 |
| 资源数据 | Byte |  | 资源的Class或位图数据 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 图层数据块定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 类型 | 长度 |  |
| 图层类型 | Byte | 1 | 标识图层的类型  0：普通图层  1：对象图层 |
| 图层层级 | Byte | 1 | 图层所处的层级.数字越小位置越低 |
| 单元格数量 | Byte | 2 | 该图层定义所有单元格的数量  图层类型0(普通图层) : 地图列 \* 地图行  图层类型1(对象图层)：实际创建的数量 |
| 单元格 | Byte | \*(N) | 定义该图层的最小单元格数据，根据图层类型不同,单元格的数据定义也不同。  图层类型0(普通图层) : [地图单元格数据块定义](#_地图单元格数据定义)  图层类型1(对象图层)：[对象单元格数据块定义](#_对象单元格数据定义) |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### 地图单元格数据块定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 类型 | 长度 |  |
| 标记域 | Byte | 1 | 标记数据用来定义当前单元格的一些开关属性,考虑到生成数据的大小,这里用Bit方式进行定义  1 Byte == 8 Bit,位标记定义如下(高位到低位)  0 预留  0 预留  0 预留  0 预留  0 预留  1 是否映射资源(0:未映射,1:有映射)  1 是否定义高度(0:未定义,1:有定义)  1 是否可通行(0:可通行,1:不可通行) |
| 单元格列下标 | Byte | 2 | 单元格所处图层的列下标 |
| 单元格行下标 | Byte | 2 | 单元格所处图层的行下标 |
| 单元格高度 | Byte | 2 | 标记域第二位为1时该数据域存在  定义该单元格的逻辑立方高度.通常在2.5D地图图层的情况下该参数有效。 |
| 映射资源ID | Byte | 2 | 单元格映射的位图[资源ID](#_资源数据块定义) |
| 资源X坐标偏移 | Byte | 2 | 资源相对该单元格平面坐标X的显示偏移量 |
| 资源Y坐标偏移 | Byte | 2 | 资源相对该单元格平面坐标Y的显示偏移量 |

### 对象单元格数据块定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 类型 | 长度 |  |
| 对象ID | Byte | 2 | ID |
| 对象名称长度 | Byte | 1 | 对象名称字符串长度 |
| 对象名称 | Byte | \* | 对象名称 |
| 对象类型 | BYte | 1 | 1：事件触发  2：位置标记  暂时就考虑到这两种,可以随时添加 |
| 坐标X | Byte | 2 | 对象所处图层的X坐标 |
| 坐标Y | Byte | 2 | 对象所处图层的Y坐标 |
| 作用域宽度 | Byte | 2 | 对象的作用宽度 |
| 作用域高度 | Byte | 2 | 对象的作用高度 |