地图编辑器休闲区域划定需求

# 更新日志

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 更新内容 | 操作人员 |
| 2016/09/06 | V1.0 | 文档建立 | 吕鑫 |
|  |  |  |  |

# 需求介绍

## 需求目的

* 休闲区域的划定是由策划在地图编辑器上划定的。
* 休闲区域的作用为了避免怪物刷新时和怪物在休闲状态移动时误入玩家行进区域。

## 需求说明

休闲区域相关的需求主要包含两部分：

* 设定需求
* 逻辑需求

### 设定需求

* 在地图编辑器中可以对每张地图进行划定，每张地图多个休闲区域，每个区域的形状都是不规则的。
* 在地图划定的区域可以定义它是否为休闲区域。

### 逻辑需求

* 休闲状态散步的怪物无法移动到划定的休闲区域之外，即当开始散步时判断散步位置坐标是否处于休闲范围之内，若不处于则重新随机位直至坐标满足条件开始移动。
* 怪物刷新时进行判断，当怪物的刷新位置不处于休闲范围之内时重新随机刷新位置直至怪物刷新成功。
* 主动锁定的怪物，只能锁定处于休闲区域之内的玩家。

### 状态转变

* 若怪物由休闲状态切换成战斗模式则不遵守以上逻辑。