地图拼接

编写者：刘品资

编写日期：2020-2-3

**修改记录：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改日期 | 修改内容 |
| 刘品资 | 2020-2-3 | 初稿 |
|  |  |  |

# 拼接规则需求（技术看）：

1. 模块之间的过道尽量短。
2. **必然出现模块**优先排序，**随机出现模块**再根据拼接需要插入。
3. 根据模块类型，模块有线性模块（只能入口房间进，出口房间出）和非线性模块（任意有开口的房间进，任意有开口的房间出），根据拼接需求（使模块之间的过道尽量短）决定开出哪个房间口。
4. 模块和模块之间不要太过分散

# 单模块设计要求（策划看）：

1. 尽量让整个模块的形状在一个矩形内，不过于畸形（特殊需求另议，设计需要优先）
2. **必然出现模块**的房间数量可以相对随意，**随机出现模块**的房间数控制在一定范围内，凭此来控制单层总的房间数量。
3. 单个模块的事件点数量多且类型多，可以保证随机事件出现的可选择位置点多。