

结构设计

故事节点结构

故事节点json, story-keeping-unit结构

```
{
  ...
  story-keeping-unit: # 最小行动单元 仅包含最小的一段行动 中途无法存档
    - for save 保存与读取使用
    - set 设置写好
  ...

  "story_node_id":{
    "node_id":"amiya_story_line1", # 节点故事线 set
    "choice_made":[], # 做出的选择 for

save
    "node_type":"choice", # choice | story | dice | # 节点类型 set
    "story_text_file_name":"amiya_story_line", # 文本文件夹名称

set
    "choice_maker":591016144, # 做出选择者 for

save
    "position_save":1, # 已进行到的位置

for save
    "node_amount":5, # 节点总共步数(故事
长度) set
    "is_done":0, # 0 未完成 # 当前故事节点是否
已全部完成 for save TODO:"检查"方法
    "game_time_pass":"17:00", # 经过时游戏时间
    "dice_position_list":[2], # 骰子位置 set
    "dice_position":{
      2:(1, 6, 0) # 1d6 + 0 # 骰子位置对应内容
set
    },
    "dice_result":[5], # 骰子结果 for

save
    "choice_result":1, # 选择结果 for

save
    "next_node_id":"amiya_story_line2", # 下一节点 set
    "rqmt_node_list":[1,3], # 节点依赖卡控节点

列表 set
    "rqmt_node_dict":{
      1:("amiya", "operator", "lock"), # set 依赖内容,
      【依赖类型 operator | item | event 】 , 未达成时状态 分支节点
      2:("60", "dice", "amiya_story_line1-2") # set 依赖内容,
      【依赖类型 dice】 , 未达成时状态 分支节点
      3:("kaltsit-coffee-cup", "item", "hurt") # set 依赖内容, 依
      赖类型, 【未达成时状态 lock | hurt | dice】
    },
    "rqmt_got_list":[1, 0], # set 1 已具备 0
  }
}
```

```
未具备  TODO:"检查"方法
      "reward_list":[4], # set 带有奖励的节点
点 TODO:"检查"方法
      "reward":{
        4:(("amiya", "operator", "finish_step") # set 达成奖励内容,
奖励类型 operator | item, 奖励发放条件 finish_step | finish_node
      },
    }
  }
```

故事节点文件夹结构

```
resources/story
|---- story_line_name
|----|---- story_line_name_1.json
|----|---- story_line_name_1-2.json
|----|---- story_line_name_2.json
|----|---- dir_story_line_name_1
|----|----|---- 0.txt
|----|----|---- 1.txt
|----|---- dir_story_line_name_1-2
|----|----|---- 0.txt
|----|----|---- 1.txt
|----|---- dir_story_line_name_2
|----|----|---- 0.txt
|----|----|---- 1.txt
```

存档结构

```
{
  ...
  save-unit: # 存档
    - for save 保存与读取使用
    - set 设置写好
  ...

  "group_id":114514, # 群号
  "mode_list":["mode_name1", "mode_name2"], # 游玩的模组
  "story_node_list":["story_node_id1", "story_node_id2"], # 经历过的故事
清单
  "credit_pool":1919, # 信用池 for
save
  "is_end":0, # 是否结局 1 已
结局
  "endding_id":-1, # 结局编号
  "doctor_condition":{ # 博士状态 待变
更
    "hp" : 0,
    "coc5":{
```

```

        "str":60, # 力量
        "dex":60, # 敏捷
        "pow":60, # 意志
        "con":60, # 体质
        "app":60, # 外貌
    },
    "bag" : ["origin_cash"],
    "bag_dict":{
        "origin_cash":{ # eg.源石锭
            "name":"精炼源石锭", # 名称
            "amt":0, # 数量
            "type":"consumption", # 类型 消耗品
        },
    },
    "friends": [],
    "friends_dict":{
        "kaltsit":{
            "reliance":0, # 信赖
            "anger":0, # 怒气【特殊属性存放于干员json中】
            "san_point":100, # san值
            "position":"medician", # 职业
        }
    },
    "kaltsit_anger": 0,
},
"game_environment":{ # 游戏状态记录
    "game_time":'18:00' # 游戏内时间
},

"story_node_dict":{

    "story_node_id1":{
        "略 见上文":0,
    },
    "story_node_id2":{
        "略 见上文":0,
    },
},
},
}

```

存档文件夹结构

```

resources/saves
|---- group_id_221105_0.json
|---- group_id_221104_1.json

```

干员信息结构

用于描述干员信息，可能在部分环节进行检测或调用。可弹性增删。

```
"kaltsit":{
  "reliance":0,          # 信赖
  "anger":0,             # 怒气【特殊属性存放于干员json中】
  "san_point":100,       # san值
  "position":"medician", # 职业
  "item":["Mon3tr"],     # 携带道具
  "item_dict":{
    "Mon3tr":{},         # 根据需要设计
  },
}
```