《미들웨어》QA시스템

버전：2.6

# 시스템묘사

시스템이제공하는QA 시스템에 유저가 대답을 달면 보너스를 받는다. 골드등보너스, 문제창고중 랜덤하게 선택한다. 응답과질문이다름에따라 수여하는 보너스도달라진다. 매일 제한된 횟수가 있고. 매번대답할때 일정시간제한이있다.

# 시스템설계

문제풀이미들웨어는 ExamQuestion 문제를뽑는역활을 하는 추상클래스제공한다. 문제풀이가잘못되지않았는지 검증하고, 상응하는 보나스를 제공하는역활을 한다.

1. 문제뽑기

Extract메서드： 랜덤 문제 선택 담당

1. 문제풀이:

DoAnswer메서드：정답인지 검증 담당.，보너스 처리；

1. 보너스획득

GetPrize메서드：보너스처리결과를 리턴한다.

# 사용실례

1. 문제풀이 미들웨어를 확장한다

|  |
| --- |
| class DemoExamQuestion : ExamQuestion<QuestionData>  {  private object \_prizeObj;  public DemoExamQuestion(int userId)  : base(userId)  {  }  protected override object ProcessResult(int questionId, bool answerResult)  {  if (answerResult)  {  \_prizeObj = new ConfigCacheSet<QuestionInfo>().FindKey(questionId);  //处理奖励  }  return \_prizeObj;  }  public override object GetPrize()  {  return \_prizeObj;  }  } |

1. 문제선택

|  |
| --- |
| import clr, sys  from action import \*  from lang import Lang  clr.AddReference('ZyGames.Framework.Game')  from ZyGames.Framework.Game.Com.Exam import \*  from ZyGames.Framework.Game.Com.Model import \*  def takeAction(urlParam, parent):  actionResult = ActionResult()  user = parent.Current.User;  examquest = new DemoExamQuestion(user.UserId);  actionResult.List = examquest.Extract(1, m => false)  return actionResult |

1. 문제풀이

|  |
| --- |
| def takeAction(urlParam, parent):  actionResult = ActionResult()  user = parent.Current.User;  examquest = new DemoExamQuestion(user.UserId);  examquest.DoAnswer (urlParam.questId, urlParam.answer)  actionResult.List = examquest. GetPrize()  return actionResult |