## 资源分类

### 图片资源（type = 1）

UI---1~~9999

按钮1~~4999 4999

界面5000~~9999 5000

------------------------------------------------------------------------

图标---10000~~19999

头像10000~~11999 2000

道具12000~~14999 3000

技能15000~~15999 1000

装备16000~~18999 3000

NPC头像

--------------------------------------------------------------------------

动画---20000~~39999

角色动画--20000~~26999

兵种动画20000~~21999 2000

英雄动画22000~~23999 2000

怪物动画24000~~26999 3000

NPC动画27000~~28999 2000 世界

大世界迷城动画29000~~30499 1500

战斗迷城动画30500~~30999 500

技能特效动画--31000~~32999 2000

建筑动画--33000~~34999 2 000

------------------------------------------------------------------------------

场景---40000~~49999

场景动画40000~~44999

大世界背景图 40000~~41999 2000

战斗场景动画 42000~~42999 3000

世界场景动画 43000~~44999 2000

静态背景45000~~49999

战斗静态背景45000~~47999 3000

世界静态背景48000~~49999 2000

-----------------------------------------------------------------------------

插图---50000~~59999

载入界面50000~~54999 5000

故事插图55000~~59999 5000

-----------------------------------------------------------------------------

特效---60000~~

### 音乐资源(type = 2)

音乐10000~~19999 10000

音效20000~~39999 20000

语声40000~~49999 10000

### 脚本资源（可能只是XML）(type = 4)【倾向于主要由服务器执行】

对话脚本10000~~19999 10000 【客户端执行】

任务脚本20000~~29999 10000 【服务器执行】

物品脚本30000~~49999 20000 【服务器执行、客户端执行】

战斗脚本50000~~59999 10000 【服务器执行】

NPC脚本【服务器执行】

NPC能实现哪些功能

发放任务

和玩家交易

给道具

给Buff

传送

医疗

### 资源的描述(type = 5)【也是资源】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 资源类型 | 起id | 止id | 备注 |
| 地图描述 | 0 | 999 | 地图的描述文件 |
| 大地图人物描述 | 1000 | 1999 | 人物描述文件 分别是8方向的动画id，静止动画id，以及移动速度等。 |
|  |  |  |  |

动画资源

描述帧数，帧速

锚点

背景资源

战斗场景的局部动画

背景为何（低分辨率版本、高分辨率版本）

于何处 放置何局部动画

大地图的局部动画

背景为何（低分辨率版本、高分辨率版本）

于何处 放置何局部动画

NPC的位置

传送点的位置

这些资源都有一个分离的XML描述文件，程序先载入XML，依此载入相应的资源

## 资源请求方法

### 图片资源

两个参数，其一为图片的id，其二为清晰（3）普通（2）模糊（1）依次加载