[主要游戏内容 3](#_Toc256611893)

[道具销售面板 3](#_Toc256611894)

[协作打造 3](#_Toc256611895)

[兴奋药剂 4](#_Toc256611896)

[修仙 4](#_Toc256611897)

[碧雪世界模拟登陆 5](#_Toc256611898)

[游戏接口 5](#_Toc256611899)

[新浪充值 6](#_Toc256611900)

[新浪新登录方式 6](#_Toc256611901)

[棋乐休闲 7](#_Toc256611902)

[创意鹰翔 7](#_Toc256611903)

[数据库新增表 7](#_Toc256611904)

[Bxbridgebxsj 7](#_Toc256611905)

[Record\_userid\_account 7](#_Toc256611906)

# 主要游戏内容

## 道具销售面板

**配置文件：**

finaldll\scripts\rmb\_sale\_list.ini

**运行流程：**

从配置文件中读取出售的道具信息，在每个客户端登陆成功选择角色时进行发送。客户端登陆后，进行处理显示。客户端选择购买的物品后，通知服务端的脚本处理。

**涉及的资源：**

**服务端：**

inc\CRMB\_SALE\_SHOP.h/c 主类定义

inc\initglobal.cpp:InitializeGlobal->初始化

protocol\pLogin.cpp:NM\_SelectRole::NMFlags->发送

protocol\pClick.cpp:NM\_ONCLICK\_BUTTON::NMFlags->处理。 这里定义了一个按钮协议(通过自定义编号识别各种按钮),服务端对客户端传递的信息进行正确性的判断，然后传参数给脚本处理

**客户端:**

dlg\_rmbgoodssale.h/cpp 主界面

dlg\_rmbgoodssale\_ok.h/cpp 购买确认界面

**需要注意的点:**

道具商城里每类能卖的道具个数是静态分配的，如果超出，可到CRMB\_SALE\_SHOP.h中修改GOODSCOUNT\_LEN参数

## 协作打造

**配置文件：**

无

**运行流程：**

首先以2人组队为前提，在铁匠处，队友帮队长进行打造。那么在打造时如果侦测到条件符合，则给传递打造函数一个对方的ID。然后再配以各种辅助的提示更新信息。而在客户端的表示过程中，被打造者除了窗口外的按钮全部被屏蔽

**涉及的资源：**

**服务端：**

inc\compose.h/cpp 主类定义

inc\npc\_mrole.h: CHelpCompose m\_ComposeHelpCtl; 变量定义

inc\pFight.cpp:在各种打造消息上，判断武器时，加入是否协作打造，如果是，则将ID互换。

Protol\pClick.cpp: case NM\_ScriptTalk::NMFlags ->如果是和铁匠对话，则开始是否协作打造的判断

**客户端：**

dlg\_compose.h/cpp CHelpCompose 主要是客户端协作打造时UI的控制

**需要注意的点:**

## 兴奋药剂

**配置文件：**

服务端:Data\ magic\_medicine\_list.ini

客户端: Data\ magic\_medicine\_list.ini

**运行流程：**

**服务端:**在游戏全局初始化时，从配置文件中读取信息，包括ID,事件，效果。

设计一个药剂管理类做为MRole的成员对象，维护一个指定范围的扩展事件号，作为存储药剂ID和时间。

在NPC\_MROLE::RunLoop函数里加上对药剂时间的处理，如果时间到，则消除药剂效果

**客户端:**主要是一个右边状态栏的显示和对其的提示、操作等。维护的数据类型和服务器的差不多；在操作上为了在地图上显示，增加在了最基础的Dialog.h类里。操作时(取消，鼠标悬浮时提示)，先判断鼠标的坐标，然后跟绘制的图标坐标进行比对，取出转换好的小标后，从维护的数据类型里取得信息，最后显示。同时时间也进行同步的减少。

**涉及的资源：**

**服务端:**

Inc\npc\_mrole.h CMRoleEventEx1MagicManager 主类

inc\initglobal.cpp:InitializeGlobal 初始化

protocol\pAttrib.cpp: NM\_UseGoodsClient 药剂的使用协议驱动

**客户端：**

AnalyzeSocket.cpp:NM\_CreateMRole::NMFlags 接收服务端的初始化

Dialog.cpp: SceneDlg::OnVrMouseMove 鼠标移动时悬浮的触发

Dlg\_contral.cpp:OnDraw() 药剂图标的绘制

Npc\_role.h: ROLEUNIT\_EVENTEX 药剂的管理类，等同服务端的CMRoleEventEx1MagicManager

**需要注意的点:**

存储的空间采取了新的扩展事件号

在时间的减少上，采取了补时。比如原来只是判断2个时间差值是否大于1000，补时的作用是如果超过1000，则把剩下的值存储起来，当满足1000后，再次触发。

## 修仙

**配置文件：**

**服务端：**data\tianfu\_list.ini

**客户端：**data\tianfu\_list.ini

**运行流程：**

服务端存用扩展事件号，存储修仙所带来的属性变化，并且在。当客户端点击修仙按钮时，服务端判断是否有对应的丹药和真气，如果有则修改修仙的标识，并且写入属性扩展事件号。服务端再计算人物的生命、打斗等情况下，再默认加上这些扩展属性事件号(默认为0)

**涉及的资源：**

**服务端：**

Inc\CTianFu.h/cpp 主类

inc\initglobal.cpp:InitializeGlobal 初始化

inc\npc\_mrole:cpp RunLoop 双倍时间递减

protocol\pAttrib.cpp: case NM\_AddTianFuAttrib::NMFlags: 协议触发

**客户端：**

dlg\_tianfu.h/cpp 主界面

npc\_role.h/cpp 修仙的一些方法

**需要注意的点:**

## 碧雪世界模拟登陆

**配置文件：**

**服务端：**

bxqt\_s.ini

[BxsjParam]

SandBoxCheckPort = 20051

**运行流程：**

碧雪世界模拟碧雪晴天的登录，并且以此创建一个空账号。主要是为flash提供一个沙箱验证端口;其次为防止验证出错被封IP,根据flash沙箱验证的编号，进行特殊处理

**涉及的资源：**

**服务端：**

Network/world\_protocol.cpp:BSWorld::ProcessFastNetReceiveEvent 防止验证出错包被封IP

Port/SandBoxCheck 开一个监听线程，收到flash连接后，按规定返回一个沙箱码

**需要注意的点:**

# 游戏接口

## 新浪充值

代码位置：从服务器90登录到服务器134，位于D:\bxqt\_chongzhi目录下

**配置文件：**

Inc\config.php 本地游戏数据库的配置

**运行流程：**

通过web接口来接受新浪充值服务器传递的参数，到碧雪游戏库中进行查询并且增加纹银。

**涉及的资源：**

game\_userinfo\_query.php 查询接口调用

game\_user\_chongzhi.php 正式写入数据库和本地充值库

充值记录数据表:chongzhi\_record， 打开方式D:\mysql-front3.0

**需要注意的点:**

新浪账号种类繁多，但是给游戏厂家的账号往往对后缀进行特殊处理。比如将@sina.com替换为.\*\*, @wanwan.sina.com替换为.ww。可在充值文件中头部进行修改(35行左右)

新浪负责人:贾释翔 jsxiang1226@hotmail.com

## 新浪新登录方式

**配置文件：**

**运行流程：**

新浪改变的原先的登录方式。弃用UTG大厅，改成登陆器登录，并且采用新的登录参数，同时传递新旧2种账号(UID和旧账号)，以便碧雪数据库修改。在客户端的处理上，仍然把它看成是一个新的登录方式，并且打上的平台标识为”-sina2”.在服务端上，平台的标志仍然是新浪不变，在用户登录检测结构上增加若干个结构，来表示新浪的新的UID和旧的账号。

如果是新的登录方式则采用新的验证接口，并在在验证通过后在数据库里进行新旧账号的替换，记录到比对表(publicacctdata.record\_userid\_account)里。这样，如果采用新的登录器登后，就禁止从旧大厅的登录。

**涉及的资源：**

**服务端：**

Inc\Login\_Check.h 用户校验结构

Protocol\pLogin.cpp:NM\_BuddyLogin 将客户端传递的参数获取并放到登陆队列

Inc\Login\_Check.cpp:RunCheckEnd() 首先进行数据库字段更名。如果是旧版登陆，从比对表中查询是否已经用新版登陆过；记录账号到比对表。

**客户端：**

Gameout\tmp\_history.cpp: OnNext() 初步的参数截取

Gameout\ServerDlg.cpp:OnOK() 最终确定游戏启动方式，是选区还是直接进入。

**需要注意的点:**

如果在替换时匹配失败(新浪部分有编码问题，导致传递旧账号不匹配)，则将新的UID做为一条新账号插入。需要和新浪取得正确的旧账号手工处理。

如果用户UID和旧账号都存在在表中(新浪旧账号有这种情况)，则更新失败，提示超时。这

新浪负责人:李景鑫mikeli1215@hotmail.com

## 棋乐休闲

Port\QiLeXiuXIn

## 创意鹰翔

Port\CreagleFly

# 数据库新增表

## Bxbridgebxsj

碧雪晴天和碧雪世界的账号通讯库

## Record\_userid\_account

新浪用户登录比对表。作为判断是否用新、旧版登陆器的标志