# 聊天系统

1. 日期，版本，作者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 版本 | 作者 |
| 2022/6/17 | 初稿 | 曾小波 |

1. 设计背景

在游戏世界里，聊天促进了玩家的交流，玩家可以通过交流获取到不同玩家的信息，可以更快的带玩家进入游戏。玩家可以通过交流在一定程度上会带来攀比。

1. 设计目的概述

因为游戏本身不是单机游戏，故需要聊天系统来支撑游戏里的玩家交流。

1. 设计内容

由于网络原因，UI和布局这部分先拖欠

1. 世界聊天

世界频道有免费次数，需要支持配置，每日8点会重置免费次数(不需要配置)，世界聊天内容长度需要支持配置，消息最大记录需要支持配置。世界聊天超过免费次数，会消耗道具。

1. 公会聊天

公会聊天是加入同一个公会的人可以一起聊天，举例：玩家A加入D公会，玩家B刚加入也能看到所有聊天记录。类比qq群，跟世界聊天同样，需要支持聊天内容长度配置和消息最大记录。

1. 好友聊天和陌生人聊天

好友聊天与陌生人聊天区别点：显示地方不同，故需要与程序确认下是否做成逻辑统一。私聊就是双方能看到自己对对方的聊天内容，私聊与世界聊天一样需要支持聊天内容长度配置和消息最大记录。黑名单的聊天内容看不到，举例：玩家A拉黑玩家B，B发消息给A，A看不到消息内容，且A能看到自己的发送内容。

1. 聊天配置表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **聊天类型** | **聊天内容最大长度** | **消息记录长度** | **道具id** | **道具数量** |
| **int** | **int** | **int** | **int** | **int** |
| **Id** | **content\_len** | **message\_len** | **item\_id** | **item\_num** |
| **c/s** | **c/s** | **c/s** | **c/s** | **c/s** |
| 1 | 20 | 20 |  |  |
| 2 | 20 | 20 |  |  |
| 3 | 20 | 20 |  |  |
| 4 | 20 | 20 |  |  |