# 1 时间

## 客户端的时间

客户端的时间不能直接取本地时间进行计算，需要取服务器的本地时间：

1. 游戏开始时服务器时间5:00，客户端时间7:00，此时存储将游戏开始时客户端时间和服务器时间都存储下来。
2. 游戏客户端时间为8：00时需要取服务器时间，拿8：00 – 客户端开始时间7：00 = 1个小时，此时服务器时间 = 游戏开始服务器时间5:00 + 1个小时 = 6:00

## 倒计时

服务器将服务器时间1000 + 倒计时50秒数传递给客户端，直接记录服务器时间 + 定时器计算会出现较大误差，具体做法：

1. 服务器倒计时结束的时间 = 服务器时间 + 倒计时，即1050
2. 客户端定时器每次调用：结束时间1050 – 当前时间GetServerTick()

# 背包

## 篮子

背包作为部件，一个一个格子聚集起来称为篮子Skep。篮子可以独立于背包，篮子Skep中存储篮子物品SkepGoods，篮子物品链接着实体物品Goods。

### 篮子管理

可以提供篮子管理器对篮子进行管理，需要注意的是，UI的变化并不属于篮子管理的范畴，而是通过监听实体物品属性变更以更新UI。

**(1)、增加：**首先服务端创建实体物品，通知客户端创建实体物品；然后服务端创建篮子物品，将篮子物品添加到篮子中，接着通知客户端执行同样操作。

**(2)、删除：**首先服务端删除篮子物品，通知客户端删除篮子物品，然后服务端删除实体物品，通知客户端删除实体物品。

**(3)、使用：**客户端发送使用物品请求，根据物品使用逻辑，如：

a、更新物品数据，服务端更新实体物品数据，通知客户端更新实体物品数据

b、物品使用之后销毁，执行删除流程。