**背包系统**

Edition：1.01 潘晓锋 2013年11月20日

V1.01更新内容：

1. 增加物品卖出功能
2. 物品类型调整
3. 装备类型物品细分为：武器，防具，鞋子

调整装备类型物品在背包内的表现

**目录**

[**1** **设计目的** 3](#_Toc372722243)

[**2** **概述** 3](#_Toc372722244)

[**3** **名词解释** 3](#_Toc372722245)

[**4** **数据库** 3](#_Toc372722246)

[**4.1** **item表** 3](#_Toc372722247)

[**4.2** **user\_item表** 4](#_Toc372722248)

[**4.3** **gift表** 4](#_Toc372722249)

[**4.4** **treasure表** 5](#_Toc372722250)

[**4.5** **config表** 5](#_Toc372722251)

[**5** **服务端** 6](#_Toc372722252)

[**5.1** **添加物品** 6](#_Toc372722253)

[**5.2** **使用物品** 7](#_Toc372722254)

[5.2.1行动力恢复道具使用 7](#_Toc372722255)

[5.2.2 背包扩充道具使用 8](#_Toc372722256)

[5.2.3 礼包道具使用 8](#_Toc372722257)

[5.2.4 宝箱道具使用 8](#_Toc372722258)

[**5.3** **整理背包** 9](#_Toc372722259)

[**5.4** **物品卖出** 9](#_Toc372722260)

[**6** **客户端** 9](#_Toc372722261)

[**6.1** **背包界面显示** 9](#_Toc372722262)

1. **设计目的**

提供给玩家存放物品的空间

1. **概述**

玩家可以将物品存放于背包中，并可以在背包中使用物品

玩家可以对背包进行整理

1. **名词解释**

无

1. **数据库**
   1. **item表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号，表示**物品模板id**  当前的**固定id道具**暂定如下  =1001 恢复50点体力（暂定）  =1002 恢复100点体力（暂定）  =2001 恢复50点精力（暂定）  =2002 恢复100点精力（暂定）  =3001 背包扩充道具，可一次性扩充10格背包（暂定） |
| type | int | 表示该物品的主类型，物品的分类如下：  1=武器  2=防具  3=鞋子  4=宝石  5=礼包  6=宝箱 |
| name | varchar | 该物品的名称 |
| describe | varchar | 该物品的文本描述 |
| numlimit | int | 该物品的叠加上限 |
| issell | int | 是否可卖出 |
| sellprice | int | 物品卖出价格（单价） |
| rare | int | 该物品的稀有度 |
| attribute\_type | int | type为1~3时，表示装备的基本属性加成类型  =1 该装备增加攻击力属性  =2 该装备增加防御力属性  =3 该装备增加HP属性  =4 该装备增加速度属性 |
| attribute\_value | int | 该装备属性的初始值 |
| attribute\_grow | int | 该装备每次升级时，该属性的加值 |
| extra\_type1 | int | 附魔属性类型1 |
| extra \_value1 | int | 附魔属性值1 |
| extra\_type2 | int | 附魔属性类型2 |
| extra \_value2 | int | 附魔属性值2 |
| extra\_type3 | int | 附魔属性类型3 |
| extra \_value3 | int | 附魔属性值3 |
| skill\_id | int | type=4时有效，表示该宝石附带的skill |

* 1. **user\_item表**

物品实例表，用于记录各类型物品生成后的实际属性值

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | bigint(10) | 系统滚号，表示**物品实例id** |
| user\_id | bigint(10) | 对应玩家id |
| itemtypeid | bigint(10) | 对应物品类型的ID |
| num | bigint(10) | 玩家拥有该物品的数量 |
| equip\_level | int(6) | 装备的等级 |
| equip\_exp | int(6) | 装备的经验值 |
| attack | int(6) | type=1~3 装备类型时有效，表示该装备当前的攻击力 |
| deffence | int(6) | type=1~3 装备类型时有效，表示该装备当前的防御力 |
| hp | int(6) | type=1~3 装备类型时有效，表示该装备当前的HP值 |
| speed | int(6) | type=1~3 装备类型时有效，表示该装备当前的速度值 |

* 1. **gift表**

gift静态表，用于记录礼包中包含的道具信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| gift\_id | int | 索引item\_id |
| reward\_type1 | int | 1=宠物卡片（card）  2=游戏道具（item）  3= RMB (充值币)  4=游戏币（金币） |
| reward\_id1 | int | 在reward\_type为1，2时有效  reward\_type =1 卡片id  reward\_type =2 道具id |
| reward \_num1 | int | 道具1的数量 |
| … |  |  |
| reward\_type6 |  |  |
| reward \_id6 | int | 礼包中包含的道具6 |
| reward \_num6 | int | 道具6的数量 |

* 1. **treasure表**

新增treasure静态表，用于记录宝箱中包含的道具信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| treasure\_id | int | 索引item\_id,1个treasure\_id可配置多条记录 |
| reward\_type | int | 1=宠物卡片（card）  2=游戏道具（item）  3= RMB (充值币)  4=游戏币（金币） |
| reward\_id | int | 宝箱中的物品id，在类型为1~2时有效 |
| reward\_num | int | 宝箱中物品的数量 |
| probability | int | 生成该奖励的概率 |

* 1. **config表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| type | int | 1. 新增一个type，用于表示玩家背包扩充上限 2. 新增一个type，用于表示玩家恢复行动力的最大值 |
| data | int | 1. 玩家背包扩充上限值 2. 玩家恢复行动力的最大值 |
| desc | varchar | 该type的文本描述 |

1. **服务端**
   1. **添加物品**

当玩家获得新物品时，判断逻辑如下：



* 1. **使用物品**

### 5.2.1行动力恢复道具使用

* 当客户端请求使用某个type =1 的行动力恢复道具时，判断如下

1. 服务端检测该玩家是否有该道具
2. 玩家当前是否已经达到config表配置的行动力恢复上限

* 如果满足以上条件则扣除该道具，给玩家恢复item表中param字段填写的行动力值。最多恢复到**config表配置的行动力恢复上限值** 为止

**注：**此处的行动力恢复上限并不是指user\_param中的MaxMove值

**例如：**

玩家当前的行动力为50/50，此时玩家仍然可以增加行动力。

假设config表配置的行动力恢复上限为99，则玩家最多可恢复行动力到99/50

### 5.2.2 背包扩充道具使用

当客户端请求使用某个type =4 的背包扩充道具时，服务端判断如下：

1. 该玩家是否有该道具，没有则不处理
2. 该玩家是否已经达到config表的背包空间扩充上限值，是则不处理

如果满足以上两个条件，则扣除该道具，并给玩家增加user\_param表的storage字段增加相应的上限值

### 5.2.3 礼包道具使用

* 当客户端请求使用礼包时，服务端判断玩家身上是否有该礼包

如果有则扣除一个该礼包，并根据该礼包的item\_id索引到gift表，根据gift表中配置的reward\_id给玩家添加相应的礼包奖励

* + 每个礼包最多有6种奖励。 礼包中有可能开出宠物卡片（card）,游戏道具（item）,RMB (充值币),游戏币（金币）。

玩家获得物品后有可能直接超出背包物品空间或叠加后超出物品背包空间，则自动将礼包中的多余物品发送到邮箱中

### 5.2.4 宝箱道具使用

* 当客户端请求使用宝箱时，服务端判断如下：

1. 玩家身上是否有该宝箱，没有则不允许打开
2. 打开该宝箱是否需要钥匙（item表param字段是否有填值），如果需要钥匙而玩家没有则不允许打开

* 满足以上条件，则处理如下：

扣除1个该宝箱和1个开启宝箱道具，并根据该宝箱的item\_id索引到treasure表，根据treasure表中配置的reward出现的概率进行随机给予玩家奖励

* 概率公式为：**p = p( n) / p1+p2+p3+….p(m)**

其中n为该treasure\_id下的每条记录probability字段的值

其中m为记录的总个数

* 如果玩家背包容纳不下（礼包中有可能开出宠物卡片, 游戏道具,RMB ,游戏币,玩家获得物品后有可能直接超出背包物品空间或叠加后超出物品背包空间），则自动将礼包中的多余物品发送到邮箱中
  1. **物品卖出**
* 收到客户端请求后，服务端判断该物品是否可卖出，
* 如果否则不处理。
* 如果是则根据 物品单价\*物品个数 算出物品的总售价

服务端给玩家增加相应金币，并删除物品。

1. **客户端**
   1. **背包界面显示**



该界面包含以下控件：

**界面标题：**显示“背包界面”

**返回按钮：**点击后返回主界面

**背包容量：**显示 **当前拥有物品数量**/**玩家背包上限**

**背包分页：**暂时分为全部，道具，宝石，其他4个分页。当分页被选中时，其分页图标将显示特殊的选中形态，如下图所示



5个分页显示的物品类型如下：

全部分页：显示玩家身上的全部物品

道具分页：显示行动力恢复道具，卡片装备道具，背包扩充道具

装备分页：显示玩家的武器，防具，和鞋子

宝石分页：本版本暂不制作宝石相关内容，先预留

其他分页：显示宝箱，礼包和其他物品

分页显示的物品类型可通过客户端ini进行配置

**物品图标：**默认显示2排8个物品图标，图标下方显示物品名称，最多7个汉字

图标右下角显示图标的叠加数量

**背包界面显示物品时，按服务端下发的user\_item表time字段进行排序**

**越迟获得的item排在越前面**

**物品说明：**当物品被选中时，显示该物品的在item表的name和describe

默认选中

**物品操作按钮：**根据物品类型不同，操作按钮也不同

1. 行动力恢复道具

显示【使用】按钮，点击后向服务端请求使用该道具

1. 卡片装备道具

显示【强化】按钮，点击后跳转至装备强化界面

1. 宝石

显示【合成】按钮，点击后跳转至宝石合成界面

1. 背包扩充道具

显示【使用】按钮，点击后向服务端请求使用该道具

如果玩家已达到背包扩充上限，则提示“已达到背包扩充上限，无法继续扩充”

1. 礼包

显示【使用】按钮，点击后向服务端请求打开礼包

打开礼包后，界面示意图如下



如果玩家背包已满，则自动将道具放入玩家的礼物箱内，并提示“背包已满，已将多出的道具放入礼物箱中。”

1. 宝箱

显示【使用】按钮，点击后向服务端请求打开宝箱

打开宝箱后，界面示意图如下



如果玩家背包已满，则自动将道具放入玩家的礼物箱内，并提示“背包已满，已将多出的道具放入礼物箱中。”

* 1. **背包界面装备分页显示**

由于装备信息较多，在背包界面内部需要特殊显示



* 当玩家点击背包界面【装备】分页时，需要显示**装备子分页**

**【全部】【武器】【防具】【鞋子】**

* 装备图标上需要显示以下信息：

装备强化等级，装备名称，装备星级

* 点击装备后，装备信息界面如下：



需要显示的控件如下：

1. 装备名称
2. 装备图标
3. 装备星级
4. 装备者：如果当前无装备者则不显示
5. 装备类型
6. 装备当前属性
7. 装备等级
8. 附加属性（上限3条）
9. 装备说明
10. 强化按钮：点击后进入强化界面
11. 卖出按钮：

点击后客户端根据itemtype表的issell字段判断该物品是否可被出售。

如果否则提示：“该物品不可被出售。”

如果是则客户端提示：“是否出售A个B物品并获得C铜币？”

蓝色字体部分其中A为该物品的叠加数量，B为物品名称，C为物品售价。

物品售价 = **物品在itemtype表中的sellprice价格** \* **物品叠加数量**

1. 关闭按钮：点击后关闭界面