**角色创建**

Edition：1.00 潘晓锋 2013年11月06日

V1.01更新内容：

1. 更新内容
2. 更新内容

**目录**

[**1** **设计目的** 3](#_Toc371585444)

[**2** **概述** 3](#_Toc371585445)

[**3** **名词解释** 3](#_Toc371585446)

[**4** **数据库** 3](#_Toc371585447)

[**5** **服务端** 3](#_Toc371585448)

[**5.1** **角色创建** 3](#_Toc371585449)

[**5.2** **角色数据初始化** 3](#_Toc371585450)

[**6** **客户端** 4](#_Toc371585451)

[**6.1** **角色创建界面** 4](#_Toc371585452)

1. **设计目的**

角色创建数据初始化

1. **概述**

玩家首次进入游戏时，可以选择名字和初始星灵

1. **名词解释**

无

1. **数据库**

无

1. **服务端**
   1. **角色创建**

* 默认每个玩家账号只能创建1个角色。当玩家登陆后，数据库内无玩家角色相关数据时则通知客户端进入角色创建界面。
* 客户端申请创建角色时，将发送**玩家名称**，**玩家初始星灵**2个数据给服务端

服务端需要做以下判断：

1. 该玩家账号是否已经有一个角色，有则不处理
2. 玩家的名称是否合法（输入不能为空，非法字符或超出7个汉字）
3. 玩家的名称中是否有**屏蔽字**（屏蔽字列表暂无，以后补充）
4. 玩家的名称是否与已有的玩家名称重复，重复则下发重复消息给客户端
5. 客户端请求的初始星灵是否合法（检查是不是系统提供的4个默认星灵中的1个）

如果符合以上条件则进行数据初始化

* 1. **角色数据初始化**

满足角色创建的条件后，服务端根据以下数据来初始化user\_param表：

|  |  |
| --- | --- |
| 字段 | 说明 |
| UserID | 自动生成 |
| Name | 根据客户端发送数据生成 |
| Level | 1 |
| Exp | 0 |
| Move | 50 |
| MaxMove | 50 |
| Money | 5000 |
| Emoney | 0 |
| Storage | 30 |
| CardNum | 1（即有1个刚获得的星灵） |
| CardMax | 50 |
| LeaderUnitId | 即刚获得的星灵id |
| LeaderLevel | 1 |
| Pet\_bag | 10 |
| Pet\_id | 暂无 |

角色信息初始化成功后，服务端下发玩家信息进入主界面

1. **客户端**
   1. **角色创建界面**

角色创建界面示意图如下：



该界面包含以下控件：

**姓名输入框：**玩家可以在此输入玩家名称，上限7个汉字

**随机姓名按钮：**点击后随机生成玩家姓名，随机姓名生成规则：分为【姓】和【名】两个文本库，从两个文本库中随机组合作为玩家的姓名显示在姓名输入框中。

玩家刚进入创建角色界面时就自动帮角色随机生成一次姓名。

**初始星灵选择：** 一共4个星灵，两男两女供玩家选择。玩家可以左右移动卡片进行选择，4个形象循环显示。默认的4个星灵的id直接配置在客户端ini文件中。

**开始游戏按钮：**玩家点击该按钮后，客户端需要做以下判断

1. 玩家的名称是否合法（输入不能为空，非法字符或超出7个汉字）

非法则提示：“您输入的名字无法使用哦！请重新输入”

1. 玩家的名称中是否有**屏蔽字**（屏蔽字列表暂无，以后补充）

有屏蔽字则提示：“你输入的名字中包含屏蔽字，请重新输入”

如果通过以上检查条件，则向服务端发送创建角色请求。如果服务端返回玩家名称重复的消息，则客户端提示：“您选择的名字已经被人使用了！请重新输入”