**跑马灯系统**

Edition：1.01 潘晓锋 2013年11月20日

**目录**

[**1** **设计目的** 3](#_Toc364929040)

[**2** **概述** 3](#_Toc364929041)

[**3** **名词解释** 3](#_Toc364929042)

[**4** **数据库** 3](#_Toc364929043)

[**4.1** **event\_message表** 3](#_Toc364929044)

[**4.2** **user\_message表** 4](#_Toc364929045)

[**4.3** **config表** 4](#_Toc364929046)

[**5** **具体设计** 5](#_Toc364929047)

[5.1 服务端消息处理 5](#_Toc364929048)

[5.1.1 玩家事件 5](#_Toc364929049)

[5.1.2 系统消息 5](#_Toc364929050)

[5.2客户端消息处理 5](#_Toc364929051)

[5.1.3 客户端请求消息 5](#_Toc364929052)

[5.1.4 客户端显示消息 6](#_Toc364929053)

[**6** **界面显示** 7](#_Toc364929054)

1. **设计目的**

对玩家在游戏中的某些行为进行广播，满足玩家的炫耀需求和刺激其他玩家的竞争心理。

1. **概述**

在主界面上显示一个信息公告板，用于显示跑马灯消息。

每次玩家切换到主界面时，客户端向服务端请求一次跑马灯消息。

跑马灯消息显示优先顺序如下：

1. 系统消息
2. 玩家触发某个特定事件的消息
3. 游戏相关tips提示消息
4. **名词解释**

无

1. **数据库**
   1. **event\_message表**

新增event\_messgae表，当玩家触发以下事件时，将发送全服广播

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| type | int | 1. 宠物卡片强化事件 2. ~~宠物卡片进化~~ 3. 宠物卡牌融合 4. ~~玩家技能强化~~ 5. 卡牌装备强化 6. 扭蛋 7. 游戏TIPS信息（游戏中日常的提示信息） 8. 系统消息（服务器临时需要向客户端发送的提示信息） |
| rare | int | 根据事件类型type不同，含义也不同  当type=0宠物卡片强化时，表示宠物卡片的星级  ~~当type=1卡片进化时，表示进化后的宠物卡牌星级~~  当type=2卡牌融合时，表示融合后的宠物卡牌星级  ~~当type=3技能强化时，表示玩家技能卡牌星级~~  当type=4装备强化时，表示宠物装备卡牌的星级  当type=5扭蛋时，表示扭蛋获得的宠物卡牌星级 |
| level | int | 根据事件类型type不同，含义也不同  ~~当type=1卡片进化时，表示进化后的宠物卡牌进化等级~~  ~~当type=3技能强化时，表示玩家技能卡牌等级~~  当type=4装备强化时，表示宠物装备卡牌的等级 |
| message | char | 当玩家触发对应type类型为0~5的事件，并且符合rare和level时，需要客户端显示在信息公告板上的文本信息 |
| start\_time | int | 当type为6,7时有效，表示该消息的生效时间 |
| end\_time | int | 当type为6,7时有效，表示该消息的失效时间 |

* 1. **user\_message表**

新增user\_message表，用于记录动态生成的玩家事件消息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int | 系统滚号 |
| user\_id | int | 玩家id |
| user\_name | int | 玩家名字 |
| type\_id | int | 玩家触发的事件 |
| object\_id | int | 玩家获得（或养成）的卡牌/~~技能~~/装备的id |
| rare | int | 玩家获得（或养成）的卡牌星级 |
| level | int | 玩家获得（或养成）的卡牌等级 |
| create\_at | int | 使用时间戳 |

* 1. **config表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 字段 | 类型 | 说明 |
| id | int(6) | 新增1个id，用于表示每次客户端向服务端请求跑马灯消息时，服务端发送的跑马灯消息个数 |
| name | varchar(255) | 跑马灯消息个数（message\_num） |
| config | int | 跑马灯消息个数值 |

1. **具体设计**

## 服务端消息处理

### 玩家事件

* 当玩家在进行了**扭蛋/~~技能强化~~/~~卡片进化~~/装备强化/卡牌融合**的操作后，服务端判断该玩家在进行该操作后获得或者增强后的卡牌是否满足event\_message表中对应的type，rare和level条件。

如果满足，则服务端把**跑马灯消息序号,玩家名称**和**卡牌类型id，等级**存入user\_message表中。

* 当客户端请求跑马灯消息时，服务端将user\_message表中取出最新的N条记录记录发给客户端，N的个数根据config表中message\_num值数量决定

### 系统消息

* 当满足以下条件时，客户端请求跑马灯消息时，服务端需要向客户端额外发送type=7的系统消息。

1. event\_message表中有type=7的记录。
2. 当前系统时间在event\_message表的start\_time和end\_time的有效时间内

发送**系统消息**时，服务端需要将完整的系统消息文本发送给客户端。

## 5.2客户端消息处理

### 客户端请求消息

* 客户端在以下两种情况下会向服务端请求跑马灯消息（包含type=7的系统消息）：

1.当玩家登陆时，客户端向服务端请求**跑马灯消息**。

2.当玩家切换到主界面时，客户端向服务端请求跑马灯消息。

* 客户端收到服务端的跑马灯消息后，则将该消息存入**客户端的跑马灯消息队列**中。

### 客户端显示消息

* 每当玩家登陆或切换到主界面时，客户端显示逻辑顺序如下:

1. 如果当前收到的消息中包含系统消息（type=7），则客户端优先显示系统消息。玩家每次登陆或切换到主界面都优先显示系统消息。
2. 如果当前没有收到系统消息，则按顺序显示**客户端跑马灯消息队列**中的内容。

显示时，客户端根据收到的**message的类型**，**玩家名称**和**卡牌名称，稀有度，等级**对event\_message表的message字段的文本进行替换。

event\_message的message字段配置示例如下：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **事件类型** | **配置文本** | **参数1** | **参数2** | **参数3** |
| 玩家扭蛋事件 | %s鸿运当头，在扭蛋中获得了%d星星灵%s！ | 玩家名称 | 宠物星级 | 星灵名称 |
| ~~玩家技能强化~~ | ~~%s刻苦修炼，将%s提升到了%d级！~~ | ~~玩家名称~~ | ~~技能名称~~ | ~~技能等级~~ |
| ~~宠物卡片进化~~ | ~~%s意气风发，将宠物%s进化到了%d级！~~ | ~~玩家名称~~ | ~~宠物名称~~ | ~~宠物阶级~~ |
| 宠物装备强化 | 经过%s的不懈努力，终于将%s强化到了%d级！ | 玩家名称 | 装备名称 | 装备等级 |
| 宠物卡牌融合 | 在一阵强烈的魔力激荡后，%s融合出了%d星宠物%s！ | 玩家名称 | 宠物星级 | 宠物名称 |
| 宠物技能强化 | %s刻苦修炼，将%s强化到了%d级！ | 玩家名称 | 宠物名称 | 宠物等级 |

1. 当客户端当前的**跑马灯消息队列**为空时，则客户端从event\_message表中type=6的tips信息中随机选出一条来，加入跑马灯消息队列中。

客户端随机前需要检查type为6的该消息的start\_time和end\_time,如果当前时间不在该时间段内，则此记录不参与随机。

1. **界面显示**

界面示意图如下:



* 跑马灯消息和系统消需要用不同颜色字体显示
* 客户端需要一个ini文件，用于配置以下内容：

1. 用于配置跑马灯上消息的显示速度

2. 用于配置跑马灯上前一个消息播放完后，等待几秒种显示下一个消息