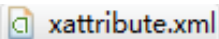
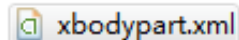
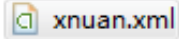
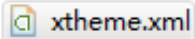


《暖暖》第一阶段Demo代码分析

暖暖Demo

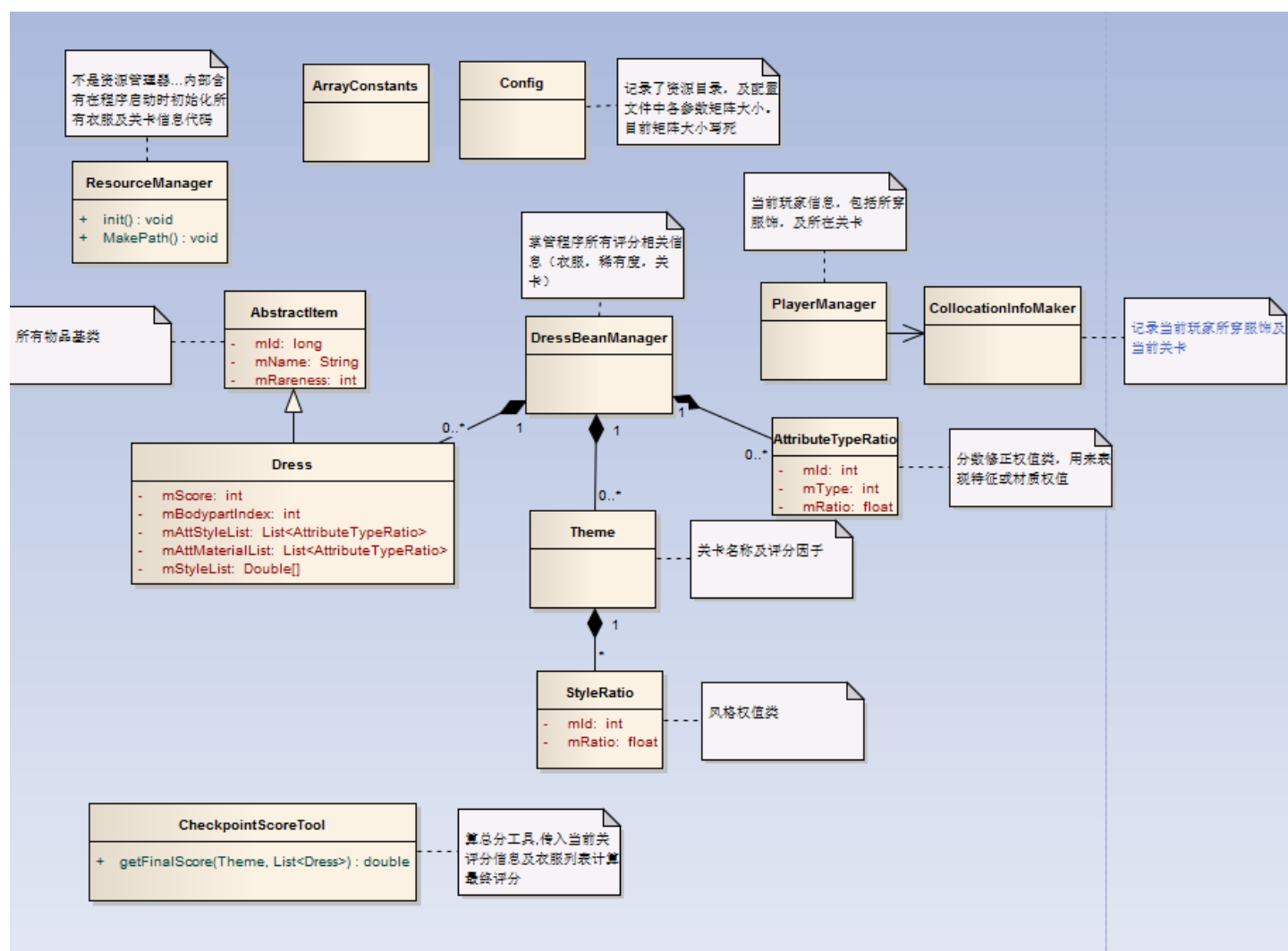
文档资源内容含义

-  **xattribute.xml**
用来存放款式对款式的评分因子及衣服材质对材质的评分因子。 对应到类为AttributeTypeRatio
-  **xbodypart.xml**
用来存放服装部位评分修正因子。
-  **xnuan.xml**
所有信息AllInOne。
<BodyPartList>标记为身体服装部位对评分的影响因子
<DesignBonus>设计师能力？
<RarenessList>稀有度对评分加成
<SytleList>风格id及名称，目前有26个风格
<AttributeList> 衣服特征及材质评分加成因子矩阵
<ThemeList>关卡信息， 关卡评分因子
<DressList>衣服列表,每件衣服含每件衣服对各种衣服风格的修正值（类似说这个衣服有点“华贵”有点“潮流时尚”），还有衣服所属特征属性及材质属性。
-  **xtheme.xml**
关卡信息表

所有游戏内图像资源

目前所有资源均为静态资源，纹理配置表均打包在apk中，没有动态加载机制。

游戏逻辑类



结论

此分析对游戏的评分机制有一定帮助。但游戏逻辑部分设计职责混乱命名混乱没有复用之处。而后续采用U3D绘制UI所以Android原生UI部分代码也无法复用。程序的所有游戏资源均为静态资源没有动态加载机制。可见第一阶段Demo仅为算法及资源可用性测试实验程序。