# 完美防御排行榜系统设计

1. **排行榜数据**

完美防御排行榜数据设计两种，第一种是金币数量，第二种是闯关星级总量。

1. **排行榜设计目的**

排行榜设计的目的在于为玩家营造一个相互竞争的环境。同时也是一个社交功能，可以提供用户的游戏欲望，和对游戏的粘性。为了公平对待新加入用户，排行数据为在一定的时间后进行归零。这样一方面新用户赶超老用户成本降低，老用户又会觉得可以重新挑战。这找哦你规则非常符合休闲游戏。

1. **排榜数据规则**

排行榜两种数据都是从高到低依次排序，如果数据相等，则会按照到达的时间的先后顺序来排序。例如玩家A 金币数量4000 到达时间为2017-03-29 10:14 玩家B金币数量4000 到达时间为2017-03-29 10:15,那么玩家A的位置就会高于玩家B的位置。