设计文档

版本号1.0

目录

[目的 1](#_Toc62055859)

[专业词汇 1](#_Toc62055860)

[详细设计 2](#_Toc62055861)

[收集（Collect） 2](#_Toc62055862)

[奖励（CollectReWard） 2](#_Toc62055863)

[收集流程 2](#_Toc62055864)

[收集任务下发成功 2](#_Toc62055865)

[收集任务下发失败 2](#_Toc62055866)

[能力提升（Promote） 3](#_Toc62055867)

[能力提升流程 3](#_Toc62055868)

[能力提升下发成功 3](#_Toc62055869)

[攻击（attack） 3](#_Toc62055870)

[流程 3](#_Toc62055871)

[攻击任务下发成功 4](#_Toc62055872)

[税收（Tax） 4](#_Toc62055873)

[聊天 4](#_Toc62055874)

[系统消息 4](#_Toc62055875)

[私聊 4](#_Toc62055876)

[群发 4](#_Toc62055877)

[外部支持 4](#_Toc62055878)

# 目的

方便经营地图收集游戏。

# 专业词汇

# 详细设计

## 收集（Collect）

### 奖励（CollectReWard）

收集，收集的产生5元、10元、20元、50元、100元三种奖励。

在一局游戏中，收集完成，奖励金额要发生变化。

10→5,20

20→10,50

50→20,100

5,100→10，

→代表转变概率。

### 收集流程

如果小车在基站。可以收集。

如果小车在路上等待，且其目的不是为了tax，可以收集。

如果小车在路上等待攻击或收集，可以收集。

### 收集任务下发成功

修改小车相关属性。

启动到达线程！

广播小车状态！

返回原因！

### 收集任务下发失败

收集失败，安排返回。

提示前台原因

## 能力提升（Promote）

奖励有四种宝石，mile，bussiness，volume，speed

分别对应里程、业务、容量、速度属性。

如果从基站出发，要拿钱。

其他，要判断身上的金钱是否支持足以购买。

### 能力提升流程

如果小车在基站，从玩家身上拿钱或拿资助。

如果小车在路上，用小车上的钱。小车上的钱包括收集（Collect）、税收（Tax）、资助三项。

### 能力提升下发成功

修改小车相关属性。

启动获得宝石性能线程！

广播小车状态！

返回原因！

## 攻击（attack）

定义

所谓攻击，就是[玩家A]拿100块钱，给[玩家B]90块钱，同时使[玩家B]欠[玩家A]100元。被攻击后，就是反击，反击可以拿90块钱，清除100元债务。

准确的讲，应该是入股。当玩家A成为另一玩家B包括B自己在内的第一大股东时，玩家A有权对其进行破产清算。

破产清算后，需要首要将债务进行偿还。其次要偿还系统资助50000。再次对剩余利润按债务比例进行瓜分。

### 流程

如果小车在基站，可以攻击。

如果小车在路上等待（waitOnRoad），可以攻击。

如果小车目的是税收，并等待，可以攻击。

如果小车目的是收集，并等待，可以攻击。

### 攻击任务下发成功

修改小车相关属性。

启动攻击现金债务交个进程。

广播小车状态！

返回原因！

## 税收（Tax）

税收的获得。

通过攻击局内的玩家，获得权益。当被攻击的玩家进行收集时，按照权益对收集的奖励进行分配。而且税收到收集的发生地点进行回收。

### 流程

如果小车在基站，可以获取税收。

如果小车在路上等待（waitOnRoad），可以获取税收。

如果小车目的是税收，并等待，获取税收。

## 聊天

### 系统消息

系统消息，使玩家可用于查看。

### 私聊

需要专门的对话框。

### 群发

房间群发，限2分钟120秒发一次。直接notify。（1对多）

聊天分为系统消息、房间群发、私聊。

私聊，有对话框。

## 外部支持

外部支持和登录系统，用签名系统。