设计文档

版本号1.0

目录

[目的 1](#_Toc60998029)

[专业词汇 1](#_Toc60998030)

[详细设计 1](#_Toc60998031)

[收集（Collect） 1](#_Toc60998032)

[奖励（CollectReWard） 2](#_Toc60998033)

[收集流程 2](#_Toc60998034)

[收集任务下发成功 2](#_Toc60998035)

[收集任务下发失败 2](#_Toc60998036)

[能力提升（Promote） 2](#_Toc60998037)

[能力提升流程 3](#_Toc60998038)

[能力提升下发成功 3](#_Toc60998039)

[聊天 3](#_Toc60998040)

[系统消息 3](#_Toc60998041)

[私聊 3](#_Toc60998042)

[群发 3](#_Toc60998043)

[外部支持 3](#_Toc60998044)

# 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！

## 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。