# 背包系统策划案

## 文档历史

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **修订日期** | **修订内容** | **版本** | **修订人** |
| 2016-5-18 | 文档创建 | V1.0 | 陈浩 |
| 2016-6-6 | 增加绑定概念 | V1.1 | 陈浩 |
| 2016-6-13 | 道具堆叠数规则修改 | V1.2 | 陈浩 |
| 2016-6-30 | 道具排列顺序  新增物品使用的详细规则 | V1.3 | 陈浩 |
| 2016-7-28 | 新增背包格上限说明、同类物品的叠加说明 | V1.4 | 陈浩 |
| 2016-8-6 | 去掉材料道具的使用功能 | V1.5 | 陈浩 |
| 2016-10-14 | 新增道具使用的说明 | V1.6 | 陈浩 |

## 文档说明

|  |  |
| --- | --- |
| **文字颜色示例** | **表示文档内容性质** |
| **文字内容** | 重点注意内容 |
| **文字内容** | 待讨论内容 |
| **文字内容** | 新增内容 |
| **~~文字内容~~** | 已删除的内容，方便和上一个版本做对比查看 |

目录

[背包系统策划案 1](#_Toc455408886)

[文档历史 1](#_Toc455408887)

[文档说明 1](#_Toc455408888)

[一、 系统介绍 3](#_Toc455408889)

[二、 界面展示 4](#_Toc455408890)

[物品界面展示 4](#_Toc455408891)

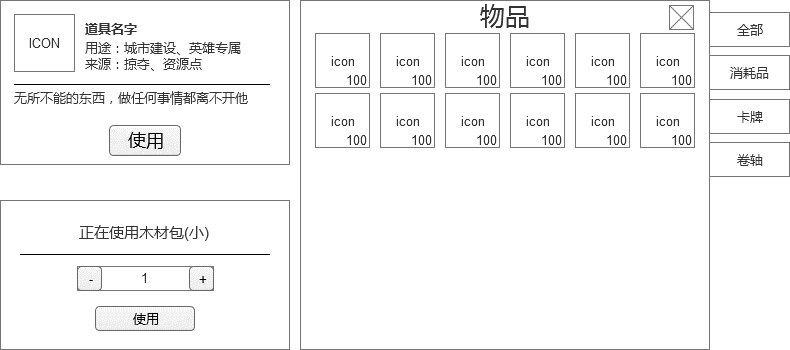
[三、 配置表相关 4](#_Toc455408892)

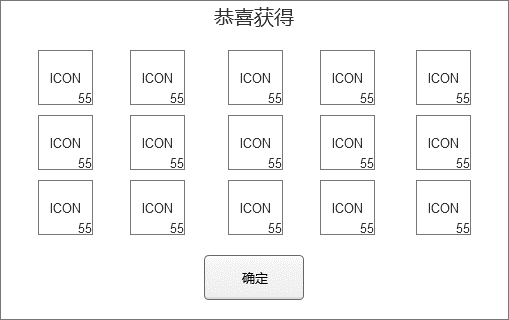
## 系统介绍

* 系统入口：主界面菜单→物品
* 物品界面是玩家查看道具的地方，道具根据种类分为三种：消耗品、卡牌、卷轴
* 道具有“绑定”的概念，绑定的道具无法流通（无法在联盟仓库中捐献）
* 道具单格堆叠上限为可配置，数量超过堆叠上限后无法再获得该物品
* 部分物品是可以在背包中使用的：
  + 消耗品的使用：消耗品使用后会获得新道具，如：神秘英雄卡使用后会随机获得一张卡
  + 卡牌的使用：卡牌使用后会跳转至该卡牌的升星界面（魔法卡则跳转至强化界面）
  + 卷轴的使用：卷轴使用后会跳转至相应的专属打造界面，使用卷轴时需要进行如下判断
    - 1：玩家等级是否达到专属系统开启等级，若未达到，提示“xx级开启专属功能”
    - 2：是否拥有此卷轴对应的英雄，若没有，提示“未激活相应英雄”
* 背包中道具的排列顺序根据道具ID从小到大排列
* 背包格的上限为500，超过上限后无法再获得新的物品

## 界面展示

### 物品界面展示



* 左侧是选中某个道具后展示的物品信息
  + 只有部分物品是可以在背包中使用的，因此物品信息的展示中，【使用】按钮需要根据物品是否能够使用来显示或隐藏
  + 使用随机卡牌、随机卷轴后，会弹出如下界面
* 右侧是物品栏，物品栏中有4个切页：全部、消耗品、卡牌、卷轴
* 物品栏中的道具要显示数量

## 配置表相关

* 新增道具表(item\_info)