

- 站点 / 界面地图 (Terminus)
  - 1. 顶层结构
  - 2. 页面间导航关系 (主菜单)
  - 3. 游戏内状态流
  - 4. 暂停菜单子导航
  - 5. 功能映射表
  - 6. URL / 路由策略
  - 7. 角色 & 权限 (规划)
  - 8. 状态依赖 / 数据来源
  - 9. 站点地图演进建议

## 站点 / 界面地图 (Terminus)

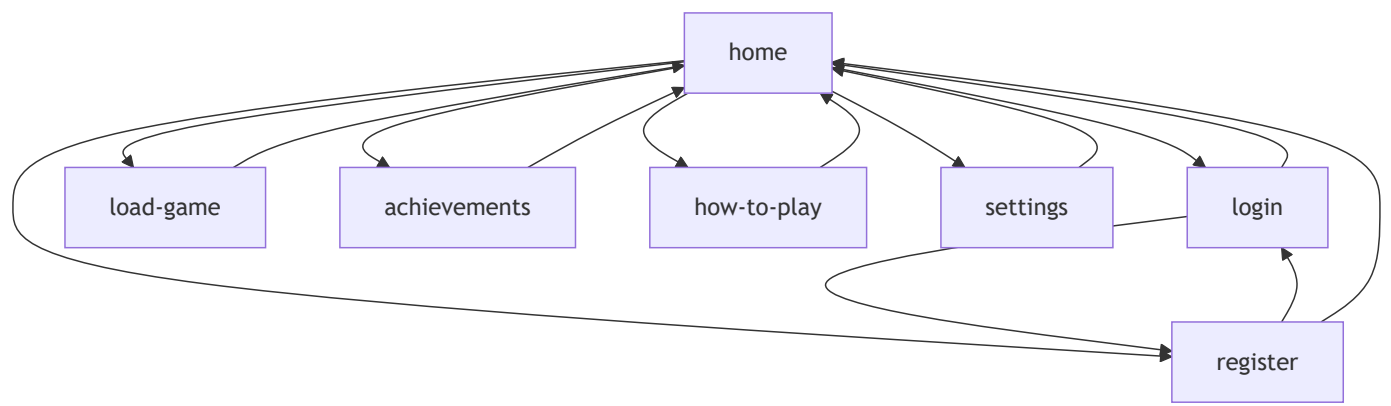
覆盖当前 `index.html` + 游戏运行期层级 (主菜单 / 游戏内 / 暂停 / 系统对话框)。

### 1. 顶层结构

应用 (Terminus)

```
├─ MainMenu (主菜单容器 #mainmenu)
│   ├─ Home (home)
│   ├─ 登录 (login)
│   ├─ 注册 (register)
│   ├─ 加载存档 (load-game)
│   ├─ 成就 (achievements)
│   ├─ 玩法说明 (how-to-play)
│   └─ 设置 (settings)
├─ GameRuntime (游戏运行区 #gameContainer)
│   ├─ LoadingScreen (#loadingScreen)
│   ├─ InteractionHint (#interactionHint / #interaction-hint)
│   └─ WebGL Canvas + LayerManager 叠加层
├─ PauseMenuOverlay (#pause-menu-overlay)
│   ├─ 已暂停 (pause-home)
│   ├─ 加载存档 (pause-load-game)
│   ├─ 设置 (pause-settings)
│   └─ 成就 (pause-achievements)
├─ 系统通知 (#notification-box)
├─ 确认对话框 (#confirm-dialog-overlay / #confirm-dialog-box)
├─ 文本输入对话框 (#prompt-dialog-overlay / #prompt-dialog-box)
└─ 音频 (#bgm, #soundEffect)
```

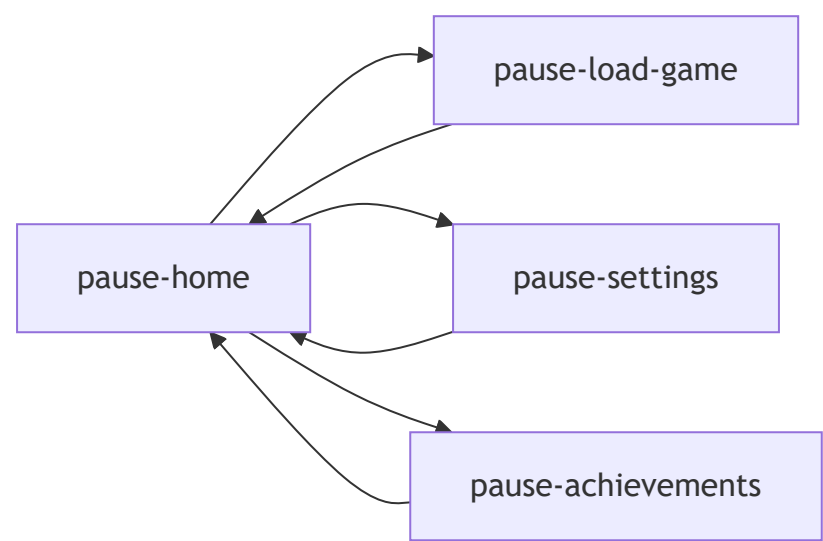
## 2. 页面间导航关系（主菜单）



## 3. 游戏内状态流

```
Parse error on line 1:
stateDiagram-v2 [*
^
Expecting 'NEWLINE', 'SPACE', 'GRAPH', got 'ALPHA'
```

## 4. 暂停菜单子导航



## 5. 功能映射表

区域	主要目的	触发方式	关键元素
Home	品牌/入口	打开站点	标题/按钮组
登录/注册	账号占位 (未来扩展)	按钮跳转	输入框/确认/返回
加载存档	展示本地存档	菜单按钮	UL 列表 / 动态渲染
成就	展示占位/未来成就	菜单按钮	文本 + 返回
玩法说明	教学/快捷键	菜单按钮	文本列表
设置	音量调节	菜单按钮	Range 输入
游戏区	3D 场景 / HUD	开始游戏	Canvas + Hint
暂停	中断操作	ESC	子页面导航
对话框	通知 / 确认 / 输入	JS 触发	overlay + box

## 6. URL / 路由策略

当前为单页面（无 hash / 无历史栈），状态通过 `class="active"` 控制显示。可选后续：

- 使用 `location.hash` 同步主菜单页 (例: `#/settings`)
- 利用 `history.pushState` 支持浏览器返回键。

## 7. 角色 & 权限 (规划)

角色	可访问页面	备注
未登录	所有当前页面	登录/注册暂为本地伪实现
已登录	同上 (预留)	未来区分云存档

## 8. 状态依赖 / 数据来源

模块	数据来源	说明
存档列表	localStorage (terminus_saves)	进入 load-page / pause-load-game 动态刷新
音量设置	localStorage (settings)	进入 settings / pause-settings 初始化控件
成就	预留 (future)	占位文本
交互提示	实体射线检测	Player + RayCaster 运行帧更新

## 9. 站点地图演进建议

- 1. 拆分“登录 / 注册”为统一 Auth 面板 (Tab)。
  - 2. 加入“关于 / Credits / 版本号”。
  - 3. 成就页增加过滤 & 分类 (Story / Exploration / Hidden)。
  - 4. 玩法说明拆分“基础 / Debug / 高级技巧”。
  - 5. 可选：错误边界页 (WebGL 不支持 / 资源加载失败重试)。
- (完)