**PesXp实况平台**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **日期** | **内容** | **修订人** |
| V1.0 | 2011-3-23 | 创建文档 | 游枭 |
| V1.1 | 2012-7-26 |  | 游枭 |

[平台介绍 2](#_Toc331080254)

[平台构成 2](#_Toc331080255)

[战队 2](#_Toc331080256)

[用户 2](#_Toc331080257)

[游戏模式 2](#_Toc331080258)

[友谊赛模式 3](#_Toc331080259)

[标准联赛模式 3](#_Toc331080260)

[数据联赛模式 3](#_Toc331080261)

[杯赛模式 3](#_Toc331080262)

[主要流程 3](#_Toc331080263)

[数据模型 4](#_Toc331080264)

[参赛人员属性 4](#_Toc331080265)

[联赛信息 4](#_Toc331080266)

[用户参加联赛信息 4](#_Toc331080267)

[竞拍球员信息 5](#_Toc331080268)

[球员竞拍信息 5](#_Toc331080269)

[联赛球员信息（支持转会） 5](#_Toc331080270)

[俱乐部公共信息 5](#_Toc331080271)

[球员公共信息 6](#_Toc331080272)

[上报比分信息 6](#_Toc331080273)

[参赛队员审核信息 6](#_Toc331080274)

[程序模块 7](#_Toc331080275)

[注册/登陆模块 7](#_Toc331080276)

[联赛大厅模块 7](#_Toc331080277)

[联赛信息模块 7](#_Toc331080278)

[报名/退赛模块 7](#_Toc331080279)

[比分管理模块 7](#_Toc331080280)

[球队信息模块 7](#_Toc331080281)

[队员信息模块 7](#_Toc331080282)

[联赛组委会模块 7](#_Toc331080283)

[球队/球员挂牌模块 8](#_Toc331080284)

[队员竞拍模块 8](#_Toc331080285)

# 平台介绍

PesXp取自英文Pro Evolution Soccer eXPerience的缩写，意在为广大的实况玩家提供最好、最真实的线上足球联赛体验。

PesXp联赛平台将会支持Windows/Android/iOS系统。想象一下，踢完一场联赛后拿出您的手机拍下比赛结果画面便由PesXp自动分析并上报了比分，是不是很让人激动呢？

# 平台构成

## 战队

战队是整个PesXp联赛平台最大的一个构成元素。标准联赛、数据联赛、杯赛都是基于一个战队创建的，从管理上说，战队类似于QQ群，有一个创始人、多个管理员，他们发布联赛信息，创建相应的联赛、杯赛、审核参赛选手等等。

PesXp联赛平台有战队的积分系统，就像FIFA会发布的全球各个联赛的积分排名一样，我们也有战队积分排名，战队的积分是根据战队旗下联赛的活跃程度、战队之间的联赛成绩（类似欧洲冠军联赛）获得的，战队积分详细制定策略见《PesXp联赛平台战队积分策略.doc》

## 用户

用户是整个PesXp联赛平台最基本的构成元素。用户可以申请加入某个战队，参与到其中的联赛，成为一个Player，也可以创建属于自己的战队、自己的联赛，成为一个Admin。

PesXp联赛平台有用户的积分系统，用户可以通过联赛成绩、活跃程度来获取积分。积分的高低将决定用户的权限和在整个平台的排名，积分详细制定策略见《PesXp联赛平台用户积分策略.doc》

PesXp联赛平台有用户的金币系统，金币在PesXp联赛平台里通过xp来标识，例如1金币=1 xp。金币可以通过球员竞拍、交易、下注、联赛成绩等方式进行赚取和消费。金币详细制定策略见《PesXp联赛平台用户金币策略.doc》

# 游戏模式

PesXp联赛平台将最大限度模拟PES系列游戏的玩法，将提供友谊赛、普通联赛、杯赛、大师联赛（数据联赛）四种游戏模式。相关联赛、杯赛的抽签、分组、赛程、球员拍卖、转会、升降级、荣誉厅和各种排行榜等特性也一应俱全，为用户营造最好最真实的足球体验，激发出联赛参赛选手的参赛激情，也让联赛组织者能够更方便快捷的举办联赛。

## 友谊赛模式

类似PES游戏的友谊赛模式。友谊赛模式将显示当前平台在线的用户列表、网络、战绩等信息，可以方便进行网络约战。玩家还可以选择记录与某某的对战记录，想象一下，你与朋友10年间的对战记录都被永久的记录下来，因为有数据的支持，以后互呛的时候就更有意思了，而且不管你们是在PC还是在PS上对战实况都可以方便记录下来，因为我们支持手机上报比分！

## 标准联赛模式

类似实况足球里的联赛模式。不提供球员转会功能，使用俱乐部阵容进行比赛，记录球队的胜平负、红黄牌、联赛积分、射手、助攻榜、荣誉榜等数据。

## 数据联赛模式

类似实况足球里的大师联赛模式。联赛间隙有球员拍卖、转会等，每支球队有自己的资金进行球星购买已组成自己的球队参赛，其他类似标准联赛模式。

## 杯赛模式

类似实况足球里的杯赛模式。联赛管理员可以进行分组抽签，并且可以设置杯赛进行方式为单场淘汰赛、两回合淘汰赛还是小组赛进行。

# 主要流程

1. 参赛队员注册ID并申请报名参加联赛，联赛组委会在管理后台决定是否通过审核；
2. 联赛组委会制订出本赛季的赛程表、对阵表；
3. 由联赛组委会在管理后台对球员进行定价，挂牌出售，并设定好参赛队员的初始实况币，各参赛队员使用实况币可进行球员竞拍，组成自己中意的球队；
4. 各参赛队员准备完毕新赛季联赛就可以开始了，按照赛程相互打比赛，由一方上报比分、进球者、助攻者和红黄牌等信息，另一方进行信息确认。双方都确认后该场比赛结果才生效。胜、平、负都将有不同的实况币增加；
5. 赛季中转会窗口将开启，此时参赛队员们可以使用实况币进行球员交易；
6. 赛季结束后对于积分榜前列的参赛队员进行对应的实况币奖励，射手榜和助攻榜也有一定奖励，并实行升降级制度；
7. 赛季末玩家利用实况币可以兑换相应的奖励（具体奖励办法和报名费将有本人与各联赛组织者进行协调，实现共赢）；
8. 如果参赛的人员有一定基数时，对于各个联赛的前几名球队可以采用类似欧洲冠军联赛性质的比赛，比赛奖励也将更高。（新版本计划中的一个大大的亮点）

# 数据模型

## 参赛人员属性

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| id | 系统唯一标示 |
| name | 用户名 |
| password | 密码 |
| create\_time | 注册日期 |
| birthday | 生日 |
| qq | qq号 |
| mail | 邮箱地址 |
| winner\_count | 获胜次数 |
| equal\_count | 平局次数 |
| loser\_count | 失利次数 |
| waiver\_count | 弃权次数 |
| credie | 用户积分 |

## 联赛信息

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| Id | 系统唯一标示 |
| admin\_id | 管理员id |
| league\_title | 联赛名称 |
| league\_info | 联赛信息 |
| user\_count | 参赛人数 |
| Status | 0联赛尚未开始 1正在进行球员竞拍 2联赛正在进行中 3 联赛赛季结束 |
| Is\_marketing | 转会窗口是否开启 |
| auction\_start\_time | 竞拍开启时间 |
| auction\_end\_time | 竞拍结束时间 |

## 用户参加联赛信息

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| Id | 系统唯一标示 |
| user\_id | 参赛用户id |
| league\_id | 联赛id |
| money | 用户实况币 |
| rank | 用户排名 |
| club\_id | 球队id |
| winner\_count | 获胜次数 |
| equal\_count | 平局次数 |
| loser\_count | 失利次数 |
| waiver\_count | 弃权次数 |
| Is\_exit | 是否退赛 |

## 竞拍球员信息

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| id | 系统唯一标示 |
| ieague\_id | 联赛id |
| player\_id | 球员id |
| player\_price | 球员价格 |
| is\_exist | 是否还可以竞拍 |

## 球员竞拍信息

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| Id | 系统唯一标示 |
| league\_id | 联赛id |
| player\_id | 球员id |
| max\_price | 当前最高价 |
| user\_id | 当前出最高价的用户id |

## 联赛球员信息（支持转会）

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| id | 系统唯一标示 |
| player\_id | 队员id |
| club\_id | 所属俱乐部 |
| league\_id | 所属联赛id |
| goals\_count | 进球统计 |
| assist\_count | 助攻统计 |
| yellow\_count | 黄牌统计 |
| red\_count | 红牌统计 |

## 俱乐部公共信息

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| id | 系统唯一标示 |
| name | 俱乐部名字 |
| country | 所属国家 |
| continent | 所属大洲 |

## 球员公共信息

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| id | 系统唯一标示 |
| name | 球员名字 |
| club\_id | 所属俱乐部 |
| ……………………………………………… | |

## 上报比分信息

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| id | 系统唯一标示 |
| league\_id | 联赛id |
| owner\_user\_id | 主队用户id |
| guest\_user\_id | 客队用户id |
| owner\_goals | 主队进球数 |
| guest\_goals | 客队进球数 |
| owner\_club\_id | 主队所用球队 |
| guest\_club\_id | 客队所用球队 |
| goal\_player\_list | 进球队员列表 |
| yellow\_card\_list | 黄牌队员列表 |
| red\_card\_list | 红牌队员列表 |
| is\_agree | 是否确认 |

## 参赛队员审核信息

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 字段含义 |
| id | 系统唯一标示 |
| user\_id | 用户id |
| league\_id | 联赛id |
| join\_info | 参赛宣言 |
| is\_pass | 是否通过 |

# 程序模块

## 注册/登陆模块

用户在此模块注册或登陆PesXp大师联赛系统。

## 联赛大厅模块

用户登陆成功之后进入联赛大厅模块。这里分两部分进行显示，一部分展示用户的当前个人参赛信息或用户积分等信息；另一部分展示正在进行的联赛列表。

## 联赛信息模块

用户在联赛大厅点击进入某个联赛会到此模块，这里展示了联赛的介绍、公告和当前比赛状态，如果用户参赛还需要显示该用户所选球队的一些数据统计（排名、胜率等），用户可以在这里进行联赛报名，或者是申请退赛。用户可以点击相应的Tab标签查看更详细的参赛球队信息、我的球队、赛程、排行榜、射手榜、助攻榜和荣誉大殿等模块。

## 报名/退赛模块

用户在此模块申请参赛或者申请退赛，均需要通过联赛组委会的审核。

## 比分管理模块

用户最近的比分展示，并且在这里进行上报比分或者确认比分。

## 球队信息模块

展示该队的基本数据信息、联赛数据信息和队员列表。

## 队员信息模块

详细展示队员的各项能力值和所属俱乐部等资料。

## 联赛组委会模块

联赛的管理模块，管理员可以在此设置联赛的一些基本资料（联赛介绍，联赛状态等等）、发布联赛新闻公告、后台审核用户参赛/退赛申请、开启转会窗口、联赛开始前或转会窗口打开对球队或球员进行挂牌

## 球队/球员挂牌模块

选择球队或球员，并设定其价格过期时间进行挂牌，等待用户竞拍，价高者得。

## 队员竞拍模块

参与竞拍某个球员，在竞拍时间结束前价高者则获得该球员，对于顺位球员、先拍先得。