# PesXp大师联赛系统

作者：游枭 2011-3/23/2011 6:54 PM

## 系统介绍

PesXp大师联赛系统，主要目的为正版实况足球用户提供更好、更真实的线上足球联赛体验。

为了让参与线上联赛的队员有更高的投入度，让联赛组织者能够更省心，PesXp大师联赛系统将最大限度模拟实况足球系列单机版大师联赛的赛制、赛程、转会、升降级、荣誉厅和各种排行榜等特性，为用户营造真实的足球体验。

## PesXp大师联赛系统主要流程

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、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。