# 每日任务

## 玩法入口

位于普通模式界面的顶部



## 玩法简介

普通任务，每日一清

## 详细规则

### UI图



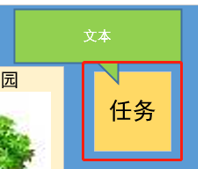
* 1. 显示内容
     1. 当前积分
     2. 积分奖励
     3. 任务描述（包括任务进度）
     4. 任务奖励（icon+数值）
     5. 完成状态

### 任务规则

1. 任务读xmxxMission表，根据任务ID来排序
2. 任务描述读describe字段
3. 条件参数读condition字段，需要在任务描述后面实时显示出来
4. 奖励读award字段，1=水滴 ，4=积分
5. 任务列表含三大状态
   1. 奖励已领取
      1. 排序滞后
      2. 显示已领取标签
      3. 状态为灰态
   2. 奖励可领取
      1. 显示领取奖励按钮
      2. 排序优先级最上，若同时拥有多条则根据ID来
   3. 成就未完成
      1. 常态，按照正常ID排序
6. 奖励领取成功后资源icon飞向对应的资源区
7. 积分奖励
   1. 所有任务均会配置积分，完成任务后可获得积分奖励，当积分值满足条件时可获取额外奖励
   2. 积分奖励无法领取时为灰态表现，可领取时为常态表现，且icon需要微微缩放来提示玩家点击，点击后飞资源icon
   3. 已领取的积分奖励挂【已领取】标签
   4. 积分进度条随着积分上涨而上涨，总积分值设为100，奖励对应积分值读参数表integralAward字段，格式为【积分:奖励ID:数量】
8. 所有任务和奖励以及任务进度均凌晨刷新，包括未领取的奖励

### 入口规则

1. 任务入口存在气泡提示，共两种机制



* 1. 存在未领取奖励时，文本内容为【有奖励未领取哦~】，且气泡始终挂着，直到奖励领取完
  2. 普通提示，每隔1分钟触发1次，每次持续8秒，文本内容为【完成任务可获得大量水滴！】
     1. 当两种机制冲突时，优先触发未领取奖励机制
     2. 当所有任务以及积分奖励领取完毕时，不再触发
  3. 为当前拥有的积分