顾客系统

* 顾客是金钱获得的主要来源，顾客进入店内会提出需求。

选择卖则获得金钱。选择拒绝，则顾客生气离去。

开店迎客：

* 当玩家有充足的货物后，就可以开店迎客了。

首先，当有客人等待时，房门上方会有敲门的提示。

当鼠标滑过门时，会显示信息：当前有多少客人，最大能容纳多少客人。下一名客人到达时间。（如下图所示）



* 人数上限满时，停止增加客人。（备注此人数上限根据玩家的小店等级）

点击门后，客人会陆续进入房间，直到人数为0。

营客时，停止增加客人。场景中的人数，最多保持在10人左右。（即走掉一个人，再进来一个人）。

* 场景中的顾客有等待时间为10分钟，如果玩家在10分钟之内，没有满足顾客的需求，顾客就会自动离开。

新到达的顾客需要再次进行点门操作，将他放进店中。

玩家如果半途离线时，顾客仍然在店中闲逛，10分钟后自动离开。

顾客形象解锁：

* 在游戏初期，顾客形象是非常少的，如果顾客的满意度足够多的话，就会推荐更多的顾客前来。

比如：游戏初期，只有一个顾客“哈里波特”，当哈利波特的满意度达到100时，第2个顾客，萨尔顿就会解锁。而当萨尔顿的满意度达到100时，第3个客人梅林就会出现。

也存在有些顾客需要，2个以上的顾客满意度达到一定的值。才能解锁。

配合剧情，每个新客人解锁时都会出现一段剧情。

* 顾客列表：

打开顾客列表，可以看到解锁和未解锁的顾客。

已解锁的顾客信息包含：顾客的姓名，顾客的满意度。顾客的形象。

未解锁的顾客信息包含：解锁要求（需要xx顾客满意度达到100，表现上可参照超级店长）