司机

1. 概述
2. UI界面
3. 模块说明
4. 功能说明
5. 操作流程图
6. 备注
7. 详细说明
8. UI界面





1. 模块说明

控制游戏等级,提高司机品质，品质可以增加使用中车的基本属性

1. 功能说明

司机属性：敏捷，智力，力量，体质，

品质：影响司机的基本属性。

司机类型：敏捷型、智力型、力量型、体质型。

可以通过消耗元宝来更换类型。

类型更换会影响司机的基本属性，在更换类型的同时，根据类型进行重新计算基本属性和加成属性。更换费用通过等级计算，等级越高，需要的费用越高。

A)、品质等级分为几阶几级几星（10\*7\*7\*10 = 4900）

10个阶级，每阶7个等级（灰绿蓝紫橙红黑），每个等级7

种颜色，（灰绿蓝紫橙红黑），每种颜色有10个星

每升一级和一阶都可以增司机的基本属性

C)、比赛过程中可以获得经验来提高司机的等级，不同的比赛类型获得的经验不同

D）、每升一星，需要消耗的金币不同。

E）、属性影响：敏捷🡪速度+护甲、体质🡪防御、力量🡪攻击、智力🡪暴击

F）、金币不足时，显示金币数量时用红颜色显示，点击提升时，提示金币不足

G）、司机等级提高，可以增加司机的基本属性。通过比赛、活动、在线时间可以获得相应的经验奖励，司机的等级可控制相关属性的成长和其他相关操作

1. 操作流程图



1. 备注

后期可以开发司机训练：训练的作用两个方向1）是提高司机的基本属性 2）增加司机的经验，提高司机的等级

训练方式：分四种训练方式，骑自行车（速度），跑步（体质），举重（力量），学习（智力）

训练结果：1）提高基本属性：根据训练的方式，提高相应的训练属性

2）根据训练的不同，增加不等的经验



1. 后续