修理店

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

修理店负责游戏模块中的，组装和后期的技师功能

组装：通过车的零部件组装成一部完整，并可使用的车。

技师：通过技师的等级，利用一些零件有选择性的熔炼成玩家想要的零件。（后期开发）

1. 功能说明
2. 组装

1）、组装零件：

模型（组装成车的类型，宝马，比亚迪，丰田等）

设计图（组装成车的型号Q7,X6等）、

引擎、外壳、轮胎、变速器、弹簧、小零件、

2）、组装规则

模型：影响车的类型

设计图：影响车型号，需要零件的类型和数量

如：组装宝马车，需要宝马系列的模型、引擎、外壳\*N、变速器\*N和设计图\*N，弹簧\*N和轮胎 \*N，小零件\*N。(N表示需要多个)

3）、组装费用及其他物品

费用：根据组装不同的车，需要的费用不同

其他物品：组装会有成功率的影响，可以使用保护膜，提高组装成功率。如果没有保护膜，有机率组装失败。失败会扣取组装费用，损失设计图和模型。其他零件不会损失

1. 、组装后：车不可以拆下。

5）、物品显示规则

物品栏中显示的规则：模型显示在物品栏的最前面（模型—>设计图🡪引擎🡪变速器🡪轮胎🡪外壳🡪弹簧🡪小零件🡪保护膜）

物品栏中，选择后或者被选择后，变灰不可操作

选择模型后，系统帮助选择最优的零部件，玩家也可以进行再次选择，如果零件数量不满足组装时的数量，数量使用特殊颜色字体显示。并显示成功率、保护膜和组装费用、车的动态模型

1. 技师（后期开发）

技师的作用：通过技师等级，使用不等的零件，熔炼成高级零件，提高组装的成功率

1. UI界面显示

A、组装界面



B、组装说明界面



1. 操作流程



1. 备注
2. 后续