# 概述

1. UI界面
2. 模块说明
3. 功能说明
4. 操作流程图
5. 备注

# 详细说明

1. UI界面

车库主UI







开车位



车模



1. 模块说明

此模块是详细显示玩家所有的车及车的详细信息和使用功能

1. 强化：提高车的加成属性
2. 改进：改变车的类型、系数和基础属性
3. 保养：比赛过程中因会到损伤，通过保养来保持车的性能发挥
4. 出售：空闲的车可以出售给系统，使用中的车不可以出售
5. 展示：根据展示条件，符合展示的车可以出展，从而获得奖励，展示时，雇佣高级车模，可以获得更多的奖励
6. 使用：在车库中的车可以任意使用。
7. 功能说明
8. 车的列表：

显示规则：车的标志，名称，强化等级，使用状态

打开车库界面时，列表中显示并选中正在使用的车，鼠标移上列表其中一个车，都会有选中的效果，Tips显示车的基本信息：车的标志，强化等级，使用状态，基本属性等。

1. 基本信息显示
2. 动态车模，车的标志，使用状态，车的系数，车的强化等级，车的损伤度，车的基本属性，
3. 按钮：展示/退展、改进、强化、保养、出售、使用、

是否展示中：是🡪显示退展，否🡪展示

点击展示和改进：分别弹出车模和改进界面

1. 强化
2. 目的是提高车的加成属性
3. 消耗的物品：魅力值+吉祥星（可选择）
4. 强化有概率的成功（成功率），可以通过使用吉祥星来提高强化成功率
5. 强化的最高等级，暂时定为100级，每一等级所需要的魅力值和成功率都不同。
6. 魅力值是否满足强化：不满足强化则提示魅力值不足，不可以强化；满足则进行强化
7. 是否选中吉祥星进行强化

* 选择使用吉祥星：

每次打开强化面板，系统默认选中“使用吉祥星”

系统通过玩家吉祥星数量，进行计算，

* 有足够的幸运草使成功率达到100%时，系统扣除相应的吉祥星数量
* 没有足够的幸运草使成功率达到100%时，系统扣除所花费的吉祥星数量
* 幸运草数量为零时，点击强化后，弹出二次提示：是否购买吉祥星，如果确定购买，转入商城界面，否则取消强化
* 不使用吉祥星：

不改变成功概率，也不扣除幸运草数量

1. 改进
2. 目的是提高车的系数来改变车的基本属性和加成属性，根据改进所使用的设计图更改车的标志和模型。
3. 改进消耗的物品：设计图、引擎、外壳、变速器、弹簧、底盘、小部件和金币。其中，设计图决定改进中的本身需要的数量和引擎、外壳、变速器、弹簧、底盘、小部件的数量及改进时金币的消耗量。
4. 没有满足改进条件，不可以改进。
5. 点击打开改进界面后：显示除设计图外，其他改进需要的物品，选择设计图后显示所需要的物品数量和金币数量，不满足改进的物品数量和金币数量时，数量显示用特殊颜色显示不足。

选择设计图前，显示需要的物品和当前车的模型及基本属性，选择设计图后：增加显示车改进后的模型及基本属性

1. 改进后，扣除相应的物品数量和金币数量
2. 保养
3. 目的是影响车在比赛中性能的发挥，保养的好可以提高车的发挥，保养不好会降低车的性能发挥
4. 分四种进行保养：

轮胎保养：影响车的速度，

底盘保养：影响车的攻击，

外壳保养：影响车的防御，

引擎保养：影响车的力量，

1. 保养值分别来自：车的系数加成+司机加成+装备加成
2. 保养消耗金币，损伤度越高，需要的金币越多，性能的降低越多
3. 保养可分为单独保养和一键保养

单独保养：指在保养时，只保养其中一个属性，如果金币不足时，提示是否继续进行保养，继续则进行计算保养值达到的量

一键保养：指所有属性一起保养，金币平分给每个属性，如果某个属性保养满值，则分配给其他的属性

1. 金币满足所需要的保养费用
2. 金币不满足需要的保养费用
3. 出售

不在使用状态中的车可以出售（系统回收）给系统

1. 展示
2. 目的：通过雇佣车模，展示到展厅，从而获得奖励，展厅中的车，玩家通过查看信息，可以获得额外的奖励，同一部车在同一时间内只可以展示一次，查看自己展示的车不会获得奖励
3. 展示需要雇佣车模，车模的属性：

车模名称

展示时长

展示获得的收益

额外奖励

展示需要消耗的费用（元宝或者金币）

1. 展示中的车不可以改进
2. 查看奖励次数的限制：

1）、Vip查看信息获得奖励不受次数的限制，并且可以获得一定数量的魅力值

2）、普通玩家每天有20次的奖励机会，获得的奖励只有金币

3）、重复查看不会获得额外的奖励（当次展示的车只能获得一次奖励）

1. 奖励：金币+魅力值

展示完成后:主界面出现一个按钮，点击后弹出二次提示界面：

在展示中获得金币：2000，魅力：100的，

领取

点击领取，获得展示中获得的奖励

获得奖励时的表现：

查看获得奖励或者展示完成领取奖励都发送消息到聊天+ 公告显示

1. 使用

车库中的车都可以使用

1. ~~车库~~

~~a、车的存放规则：根据车的系数和强化等级进行排序，~~

~~b、显示规则：1）、车位栏上，车的标志、正在使用中标志、鼠标移入移出可以查看车的Tips，显示车的基本信息及选中效果显示~~

~~2）、具体信息：~~

~~未使用的车：车的标志、车的动态模型图 +、基础属性值、强化等级及强化信息、装备、损伤度、按钮（展示或退展、保养、强化，使用）~~

~~使用的车：车的标志、车的动态模型图、基础属性值、强化等级及强化信息、装备、损伤度、按钮（展示或退展、保养、强化）~~

~~展示中的车改为退展，可以展示的车按钮改为展示~~

1. ~~车的使用规则：~~

~~1）、使用中的车不可以改进，需要退展才可以进行改进。~~

1. ~~展示规则：~~

~~1）、出租中和租用的车不可以展示~~

~~2）、展示需要雇用车模：雇用不同的车模可以获得不同的收益~~

~~4）、展示没有数量限制：一是没有数量限制~~

~~二是有数量限制，普通玩家二次，VIP玩家五次~~

~~5）、展示中的车，玩家可以相互的查看对方信息，查看的同时可以获得相应的奖励，奖励次数根据玩家在游戏中的等级~~

1. ~~强化规则：~~

~~1）、出租中和租用中的车不可以强化~~

~~2）、强化需要消耗魅力值和幸运草~~

~~3）、强化有概率，可以使用幸运草来提高成功的概率：~~

~~强化失败，损失魅力值和幸运草~~

~~强化成功，扣除强化所需要的魅力值和幸运草，并增加基础属性~~

~~4）、玩家可以选择是否使用幸运草来提高成功概率：~~

* ~~选择使用幸运草：~~

~~每次打开强化面板，系统默认选中“使用幸运草”~~

~~系统通过玩家幸运草数量，进行计算，~~

* ~~有足够的幸运草使成功率达到100%时，系统扣除相应的幸运草数量~~
* ~~没有足够的幸运草使成功率达到100%时，系统扣除所花费的幸运草数量~~
* ~~幸运草数量为零时，点击强化后，弹出二次提示：是否购买幸运草，如果确定购买，转入商城界面，否则取消强化~~
* ~~不使用幸运草：~~

~~不改变成功概率，也不扣除幸运草数量~~

~~5）、强化等级越高，基础成功率越低，需要的物品越多。~~

1. ~~装备（后期可以开发：装备的使用、强化、升级）：~~

~~1）、装备显示：背包🡪背包中所有的装备物品显示出来~~

~~车上的装备🡪~~

~~2）、操作流程：点击车上的装备：弹出装备界面，通过双击，可以使背包中的装备到车上，也可以双击车的装备到背包（卸下）~~

~~3）、车上的装备可以设置4件，分别对车的属性加成~~

1. ~~改进~~

~~作用：把低级车改进为高级车。提高车的基础属性和加成属性值~~

~~改进需要的物品：设计图，引擎、外壳，底盘，变速器，弹簧，小部件和金币~~

~~设计图：影响改进后车的类型和其他数据，并决定了其他物品在改进中的数量和金币数量~~

~~改进后：车的类型，车的系数，车的基础属性有可能改变。强化等级根据车的系数进行折算~~

~~B、车模UI界面~~

~~a、时间默认显示最大，选择不同的时间需要消耗的元宝/金币和收益都不同~~

~~b、需要选择车模后，才可以进入下一步操作—》雇佣~~

~~c、因车模的设计数量会比较多，可以进行上下页的跳转~~

~~d、单个车模需要显示的内容~~

~~模特模型~~

~~收益：魅力、金币~~

~~消耗费用有两种：(获得的收益不同)~~

~~一是元宝~~

~~二是金币~~

1. ~~选中车模有选中的效果，选中其他后选中效果取消~~

~~D、强化~~

1. ~~显示：基础属性 +　强化后加成属性~~
2. ~~当前强化等级需要的魅力值　／已经有的魅力值~~

~~E、保养~~

1. ~~显示：基本属性值 + 损耗值 + 保养按钮（消耗金币进行保养）~~
2. ~~有损耗就可以进行保养，消耗金币进行保养~~
3. ~~比赛过程中，碰到所有的物体都会对车造成一定的伤害~~
4. ~~车的强化和司机的提升，可以增加车的保养值~~
5. ~~保养费用，根据损伤度越高，需要的金币越多。~~
6. 操作流程

~~~~



# 后续

现版本不设计装备

后期版本中可以考虑增加装备功能

