**作坊设计UI书**

* **主界面UI**



图1.主界面草稿

* 主界面分为**上，中，下**三个区域：

1. 上方区域包含界面名称（作坊）和两个后退按钮，左上方按钮为向后退一级，右上方按钮为直接推出到主界面；
2. 中间区域为主要交互区域，在主界面中包含采集，制造，生活三个按钮，均可以点击进入下一级；
3. 下方区域为信息展示区，左边为选择人物区域，可以切换人物；右侧为人物技能区域，显示人物当前的技能与等级；**制造与生活按钮可以点击进入下一个界面，采集按钮不可以**；

* 人物只能学习**一个采集技能，一个制造技能**，生活技能可以全部学习，学习新的采集或制造技能需要遗忘之前的技能；
* **采集技能**有：草药，采矿，剥皮，分解；**制造技能**有：锻造，炼金，裁缝，工程，附魔，纸皮；**生活技能**有：钓鱼，烹饪，考古，**骑乘**；
* **采集UI**



图2.采集界面草稿

* 单击图1中的按钮1，及中间区域的采集按钮，可以跳转到此界面；
* 点击图2中中间界面的按钮时，若未学习则询问是否学习该技能，若已经学习则询问是否遗忘当前技能并学习新技能；
* **制造UI**



图3.制造界面草稿

* 单击图1中的按钮1，及中间区域的制造按钮后，可以跳转到此界面；
* 点击图3中中间的界面按钮时，若未学习则询问是否学习，若已学习且与当前技能不一致则询问是否遗忘并学习新技能，若已学习且与当前技能一致，则进入下一个界面，如图4；
* 直接在下方界面的技能信息中点制造按钮后，也可进入下一界面，如图4；



图4.制造界面草稿图

* 点击下方区域的制造业按钮，或点击图3中制造技能按钮（需与当前学习技能一致）时可以进入此界面；
* 中间区域显示可以加工的产品，并显示产品的材料信息，单击该按钮后可以进入下一界面；



图5.制造界面草稿图

* 单击图中的锤子即可加工物品
* **生活技能UI**



图6.生活技能界面草稿图

* 玩家可以学习全部生活技能，因此不会询问玩家是否遗忘当前技能，其余与制造技能设计一致;
* **其它UI**

