个人BOSS

# 玩法介绍

1. 个人BOSS一共20个，每10级开启一个个人BOSS；
2. BOSS开启要求：到达指定定级（即：10级开启一个、20级开启一个、依次类推最高为12转开启一个BOSS）；
3. 每个BOSS每天可击杀一次，击杀boss可获得奖励（根据数值表）；
4. 个人BOSS每天0点重置，重置后次数恢复次数1次；
5. 人物达到1转就可以开启快速挑战；
6. 首次击杀个人BOSS，次日该个人BOSS就可以快速挑战（满足人物1转条件）；

# 界面说明



1. BOSS的头像和BOSS名称；
2. 剩余挑战次数、BOSS掉落；
3. 挑战/快速挑战按钮（没到1转之前，此处显示挑战，一转之后此处显示快速挑战）；
4. 挑战/快速挑战剩余次数为0时候的状态；
5. 个人BOSS页签，有当前未击杀的BOSS就显示红点；
6. 个人BOSS介绍；

## BOSS三种状态



1. BOSS可击杀、未击杀状态；
2. BOSS可击杀、已击杀状态；
3. BOSS不可击杀、未满足开启条件状态；

# 美术需求

1. 主UI的BOSS图标；
2. BOSS界面；
3. 挑战、快速挑战、两种状态的按钮；
4. 程序字号、颜色；

# 数值需求

1. BOSS属性、名称；
2. BOSS开启等级；
3. BOSS掉落配置；