科技

《》

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 创建/修改人 | 创建/修改时间 | 备注 |
| 林间 | 2013/7/24 | 创建文本 |
|  |  |  |

[1 科技表 2](#_Toc362559196)

[2 科技升级 2](#_Toc362559197)

[3 科研等待队列 3](#_Toc362559198)

[4 UI 3](#_Toc362559199)

# 科技表

* ID：
* 科技名称：
* 等级：该项科技的当前等级。
* 描述：
* 科技图标：
* 升级需求声望等级： 声望等级满足时才能升级此科技。
* 升级需求科研所等级：科研所等级满足时才能升级此科技。
* 科技升级消耗物品：升级科技需要消耗指定物品（资源）。
* 升级时间：单位：秒。
* 科技升级效果：填写数值1为100%，0.01为1%。

1. 增产铁。
2. 增产木材
3. 增产魔油
4. 增产魔晶
5. 增产金币
6. 增加仓库存量
7. 增加仓库保护量
8. 增加海盗船攻击
9. 增加海盗船生命
10. 增加护卫舰攻击
11. 增加护卫舰生命
12. 增加战列舰攻击
13. 增加战列舰生命
14. 增加浮空艇攻击
15. 增加浮空艇生命
16. 减少建筑建造时间
17. 增加战斗获得经验

# 科技升级

* 每项科技初始都是0级。
* 只要同时满足以下升级条件就能进行升级。

1. 声望等级满足
2. 科研所等级满足
3. 技能未达到最高级
4. 升级消耗的物品都满足
5. 当前没有正在研究的科技，或者可用的科研等待队列>0。

* 点击升级后，需求消耗的物品立刻扣除。该项科技条目在科技列表界面置顶显示。升级倒计时开始，显示进度条。
* 升级过程中不能取消。
* 升级可以加速，立刻完成。
* 升级完成后，该项科技条目回到原先的列表位置中，不再置顶。

# 科研等待队列

* 科研等待队列初始为0。会随着VIP等级提高而增加。
* 可用的科研等待队列>0时，且当前有科技正在升级。此时点击升级另外一个科技，需要消耗的物品立刻扣除。该项科技加入到等待队列。可用的科研等待队列-1。
* 可用的科研等待队列=0时，且当前有科技正在升级。则其他科技的升级按钮闭态，不可点击。

# UI

* 相关UI 布局可完全参考帝国舰队。（暂时唯一区别，我们没有取消科技升级的按钮）
* 需要补充VISO文档时说一下。