

S11061人物等级系统（100元）

5天

公共账号：bulvly

50元50元11.07

<https://www.roblox.com/games/127220839293495/Karkasos-Echoes-of-Dragon> 已经把帐号加入群组并设置成admin 这是游戏链接

任务领取人（姓名+roblox账号）：蒋成健

提交录屏视频, 通过后付25%定金：

提交源文件：发放劳务费50%：

完成最后测试修改：25%（如无反馈5天后自动结项付款）

所有代码应该存储在线上游戏文件中，**但任何在游戏或者sharedpackage里的改动不要点击发布。**

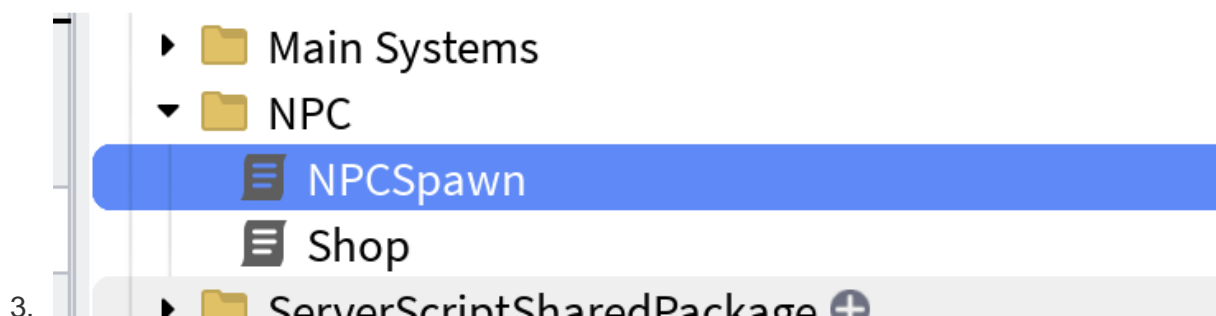
游戏右上角有任务的等级条



文字显示目前等级，黄色是经验值。经验值到顶人物就会升级。

现在这个UI并不能用。我们需要：

1. 启用这个UI
2. 在NPCSpawn里设置每个怪物被杀死后玩家可获取的经验值。随便什么数字都行，作为一个怪物属性。



4. 怪物被杀死时对它造成最后一次伤害的玩家获得全部经验。
5. 杀死玩家也可获得经验。levelSystem里应该有一个公式计算玩家被杀死时，击杀玩家获得的经验。可以简单的设置成被击杀玩家的级别乘以一个参数。
6. 玩家和怪物被击杀时，获得经验应该像伤害数字一样跳出来，字体要比伤害数字大，绿色。
7. 人物等级信息不需要线下存储在dataStore。

所有关于等级系统的改动应该在sharedpackage之外，因为这个特殊的等级系统只存在于这个map，而sharedpackage是游戏里所有map共享的。

这个功能的代码应该大多数在levelSystem和damageHandler里进行。levelSystem里已有代码可以全部删除重做。

