射速：fs（发/s） 随升级变化 TableFireSpeed

子弹速度：bs (像素/s) 随升级变化 TableFireSpeed

子弹间距：bH （像素） 固定距离 TableConst

由于子弹间距、子弹速度固定，所以可以求出，子弹的开火间隔：

开火间隔：fCD = bH / bs

可得到每秒开火次数：

开火波/s：每秒波数 = 1 / fCD

子弹列数（弹道数） = 射速 \* 开火间隔 ：（四舍五入取整）

弹道数：bCount = 四舍五入（fs \* fCD）

// 由于弹道数取整原因，则其他数值要做微调以保证数值准确性

方案一 (微调子弹速度，子弹间距不变)

重新计算子弹速度：

新开火间隔 fCD = bCount / fs

新子弹速度 bs = bH / fCD

方案二（微调子弹间距，子弹速度不变）

重新计算子弹间距：

。。。