**转职进阶**

目前只做了进阶部分，转职部分有待开放。

进阶逻辑简单，目前只有一条协议。收到进阶协议后，从配表中读取进阶需要的条件，要扣的道具和进阶后应该添加的属性，技能。

然后判断是否满足进阶条件，如果满足，就进阶，并扣对应的道具。

**注意：协议中的进阶，仅仅是将玩家的kAttrStage属性加1，而不直接添加属性。**

**属性的增加在PlayerUtils::calc\_player\_battle\_value(player);中完成。**