

你好呀：)

关于我的测试题答卷，我已经将它制作成了更适合预览的网页版，
并里面附上了一些 GIF 动图、自动目录、以及精心的字体排印，
它或许能够帮助你更轻松的“批改作业”，现在就请访问下方这个网址吧！

<https://zhaon.net/refit>

为了防止该网站发生故障或发生其他异常可能，
我将答卷中的非 GIF 内容附在本文档的后面，
希望你用不着它。

好了，咱们待会儿见。

测试题答卷（汽车改装）

批改作业绝对不是个轻松的差事... 谢谢你看到这里。

下面的内容是针对测试题的一些最基础构思，它们专为测试而设计，所以它们并未进行过足够“深刻”的调研和准备，仅仅凭借着一些往日的游戏感觉拼凑而成。由于时间限制，仍有一些设计细节和想法没有被照顾和体现，很期待有机会能与你进一步讨论：）

测试内容是页面，为了能让页面“说话”，我将尽可能搭配少量的文字描述。但关于这次的设计，有三点值得一提：

1. 设计尽可能遵从了 Apple HIG 与 Google Material Design 的底层实践；
2. 设计使用较高细腻度的 4px 网格系统以保证原型的几何韵律；
3. 由于暂不了解网易内部的设计话术，下方的文字描述风格将尽可能“直白”。

目录

一、车辆概览

二、车库

三、部件（拆解）

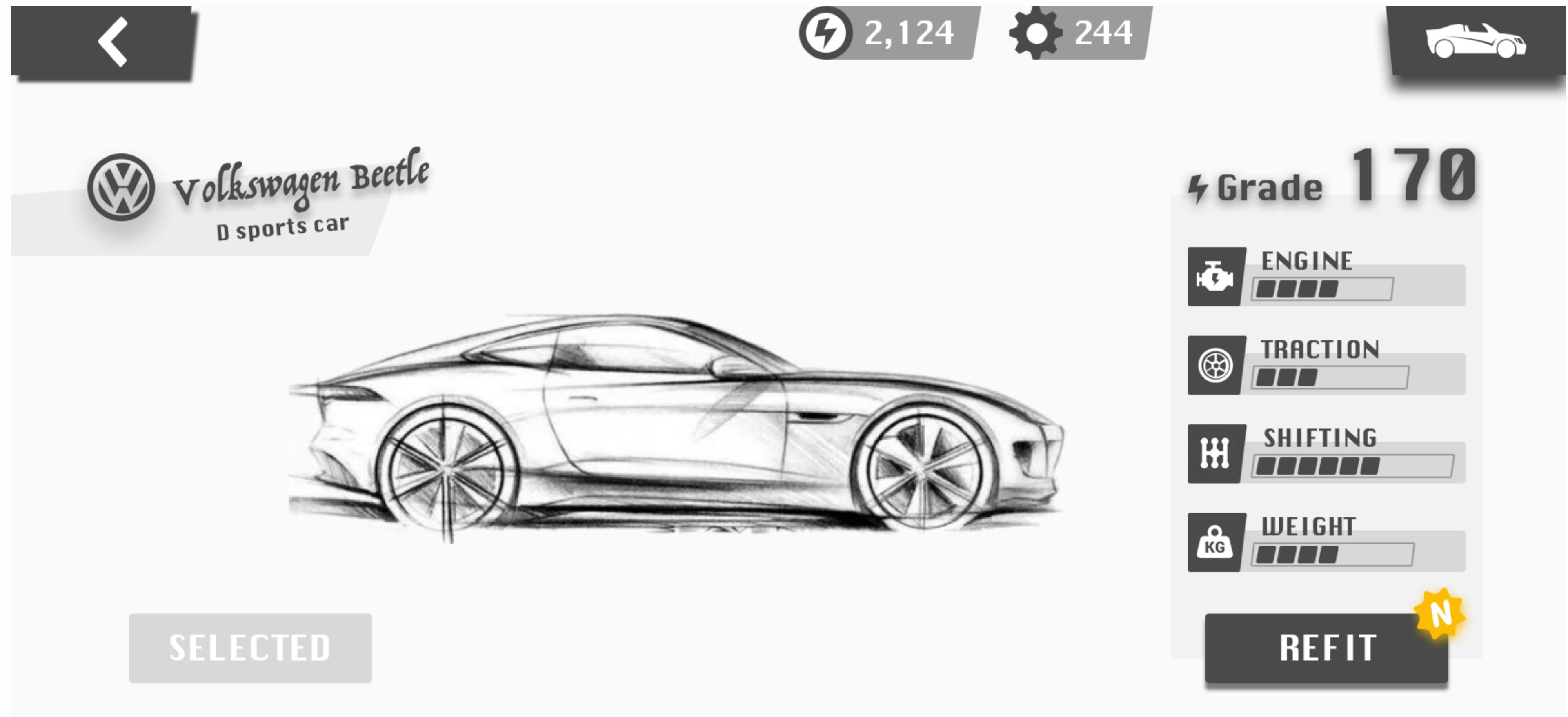
四、部件（升级）

五、部件（装备）

一、车辆概览

开始游戏，可通过「首页」的某个位置，进入「车辆概览页」。

改装按钮上的“黄色标识”用于提醒查看库中的“新部件”。

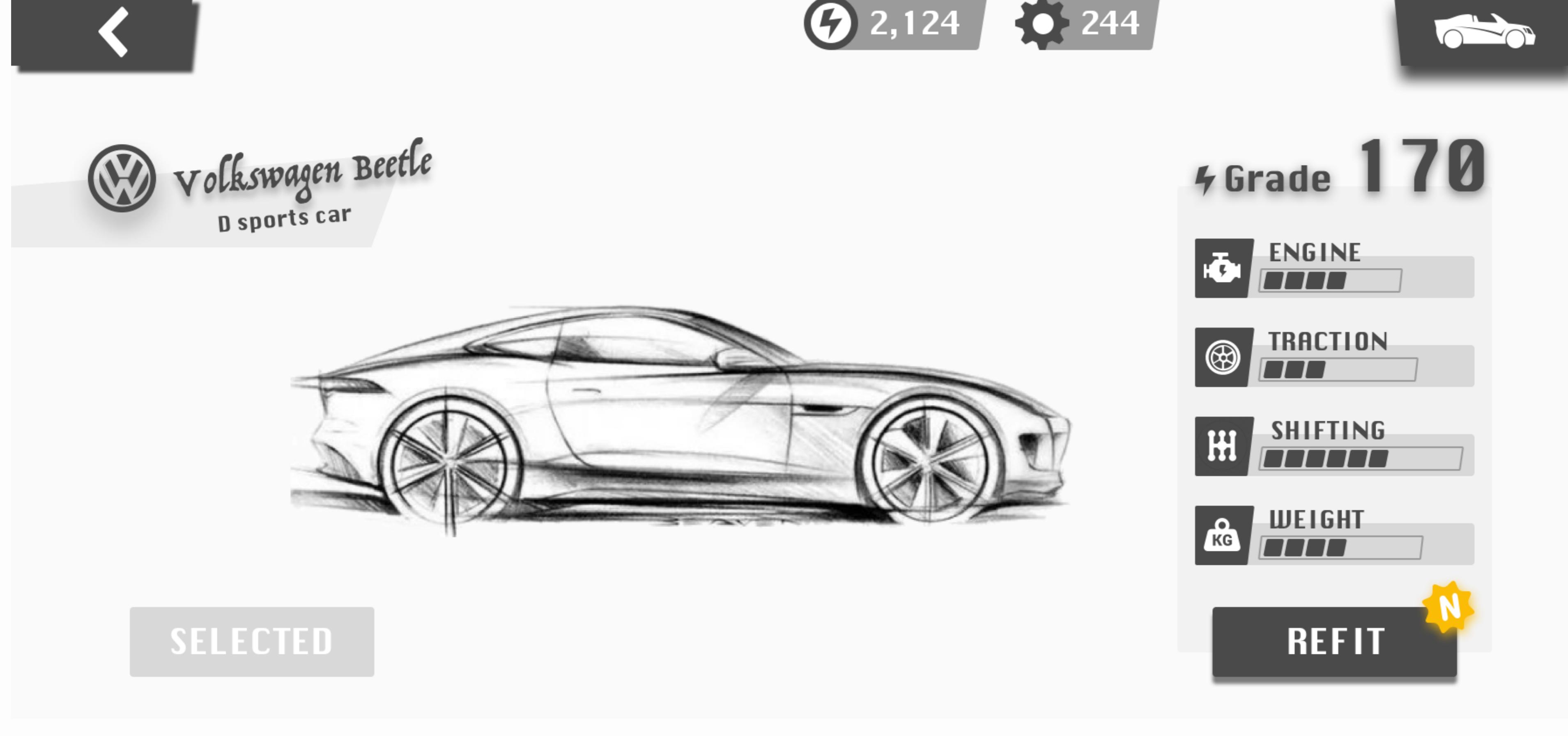


二、车库

进入车库有两种方法：

方法 1：在「游戏首页」点选“车库按钮”（未绘制）；

方法 2：在「车辆概览页」点选“右上角的车辆图标”进入「车库页」。



在「车库」中：

1. 首屏可看到最近使用的 6 台车；
2. 通过右上角的旗帜可直接进入比赛（减少按返回按钮次数）；
3. 底部导航可快速检索车库 最近使用/各类等级 的车辆。



* 暂未设计更多的排序方式，是因为当前车库中较为“密集”的“车辆排列”以及更多的科学考量，咱们有机会再续；

三、部件（拆解）

从「车辆概览页」进入「REFIT 装配页」有两种方法：

方法 1：点击右下角的“REFIT（装配）”按钮，或右侧的车辆属性值区域；

方法 2：点击中间的车辆。



在「装配页」底部，可切换部件类型。

黑色 E：当前车辆已装备该部件（滚动查看其他部件时，该部件位置置顶）；

灰色 R：部件已经被其他车辆装备；

黄色 N：新部件。

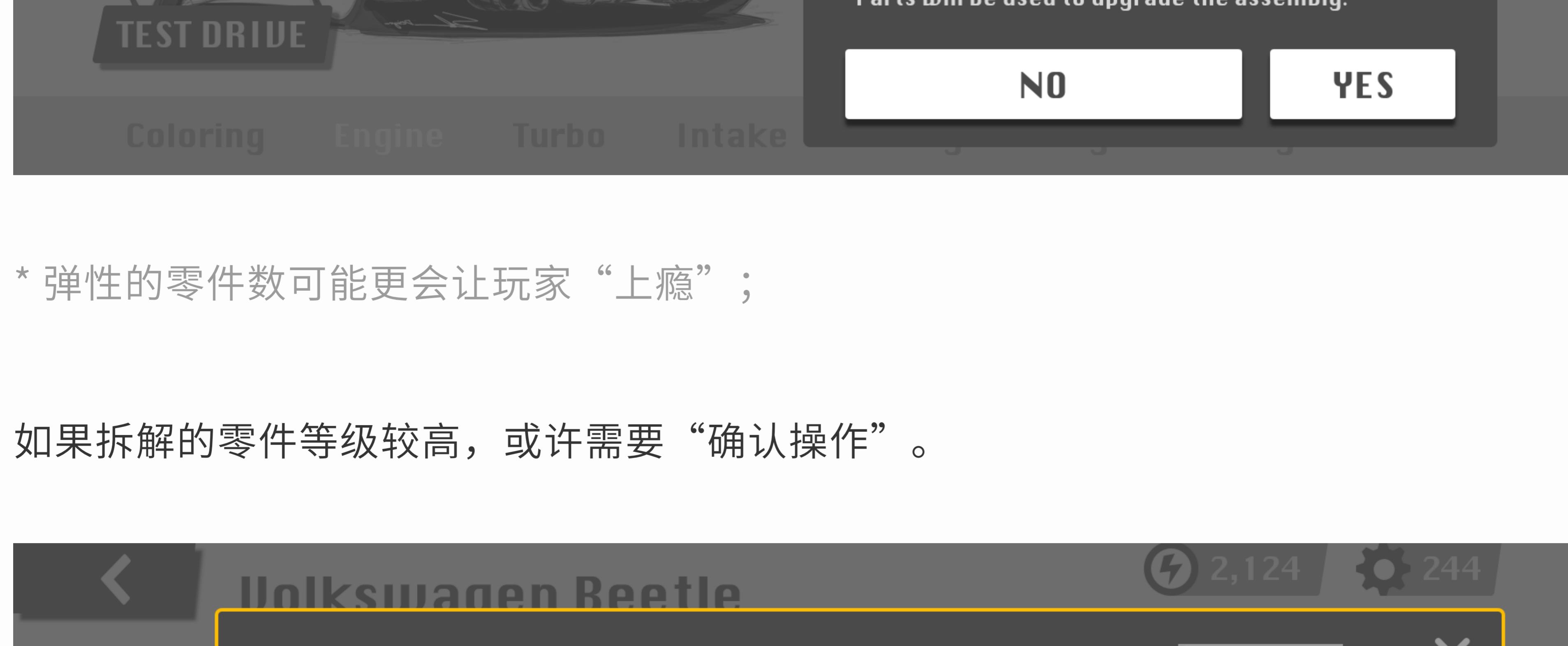
由于“新部件”的被关注度可能会高于其他部件，所以从上一页进入本页面时，应直接跳转到能看到（黄色N）部件的分类和位置。

图中，玩家获得了一个新的发动机，所以打开「装配页」后，直接跳转到了发动机分类中“新部件”的位置



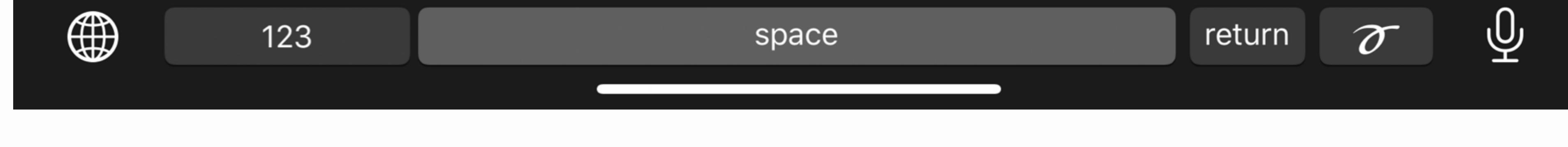
* 将“Coloring 涂装部件类别”放在部件分类的第一位，有两个考虑：一是它可能会常用，二是将它的设计有别与其他部件类型（该页面原型需要单独制作）。

部件详情页中可执行三个操作：拆解、升级、装备，本节演示“拆解”；



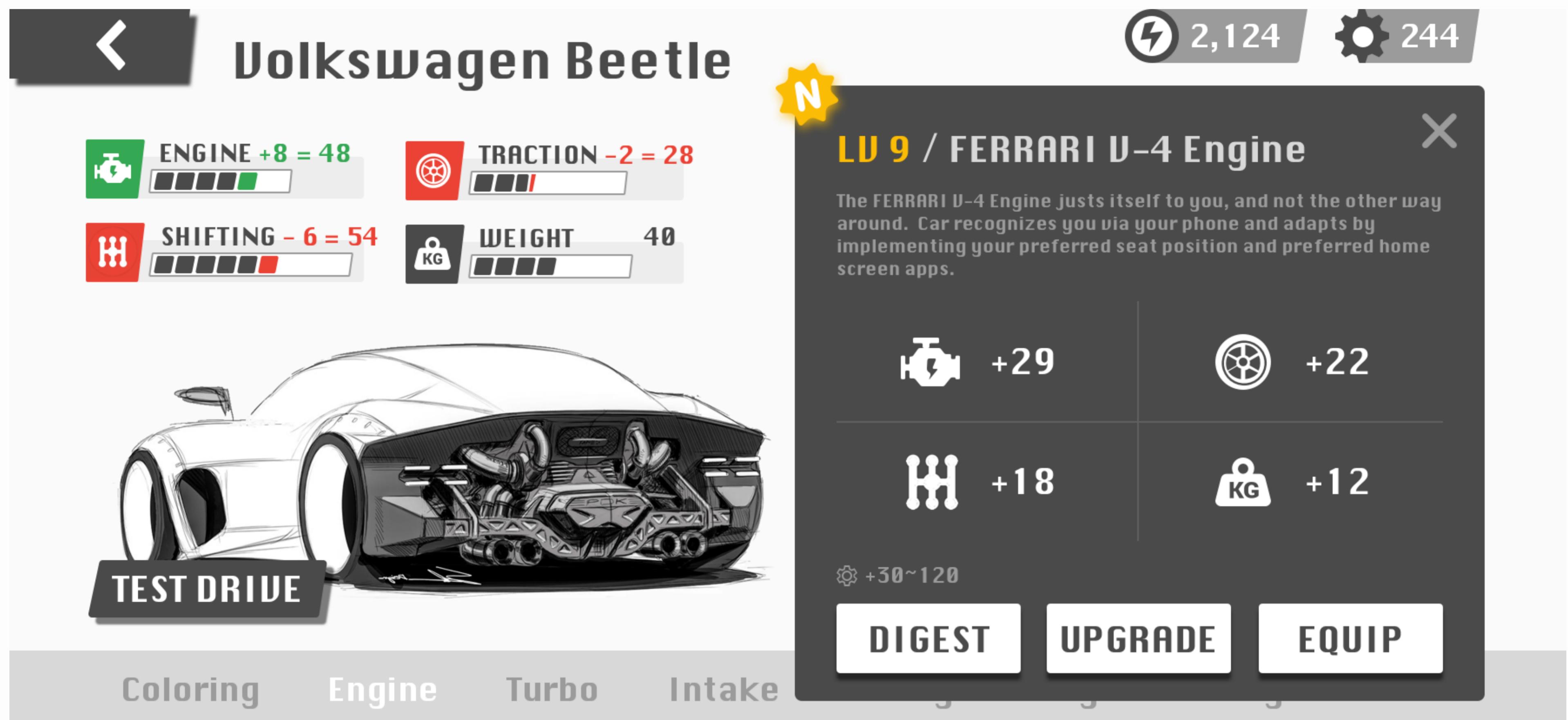
* 弹性的零件数可能更会让玩家“上瘾”；

如果拆解的零件等级较高，或许需要“确认操作”。

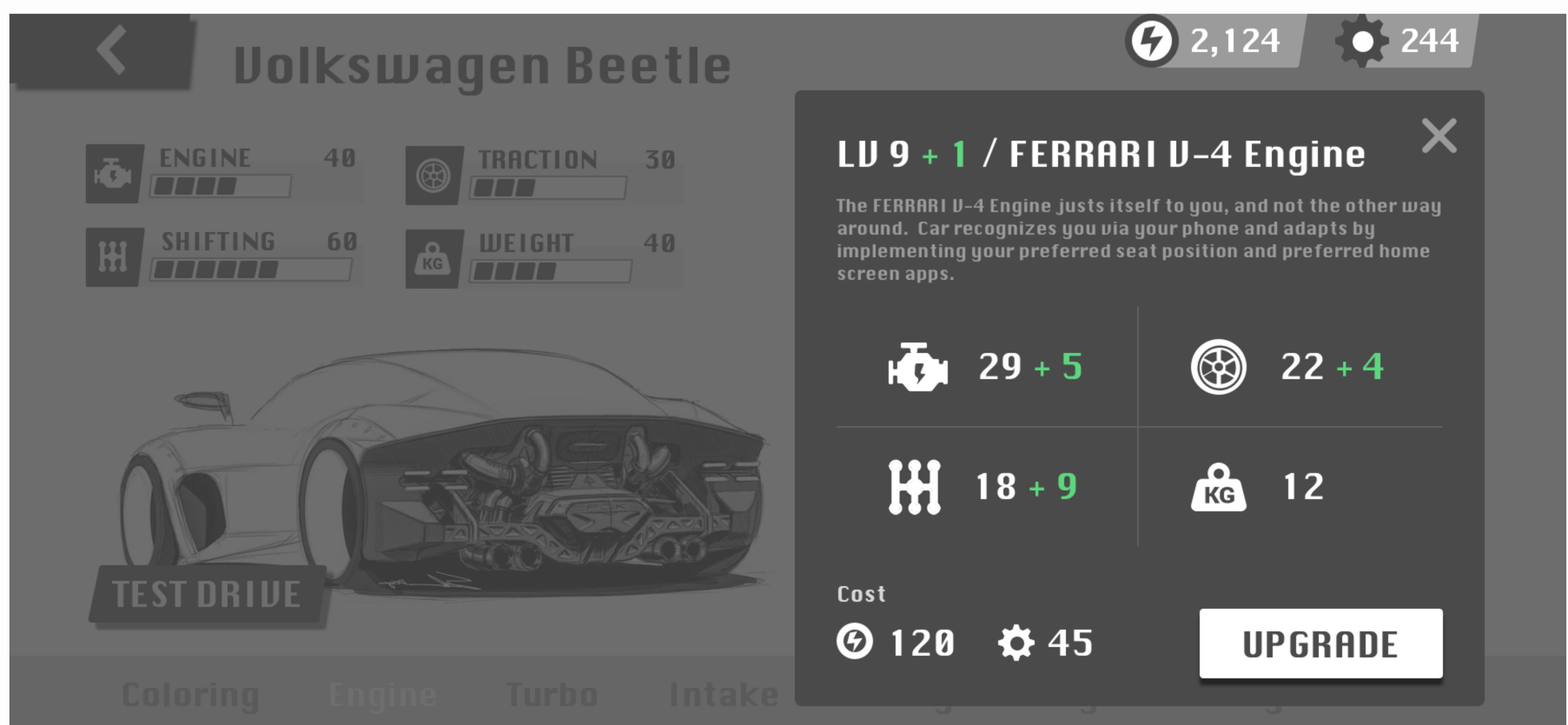


四、部件（升级）

未达到满级的部件可进行升级。点击 UPGRADE（升级）按钮。

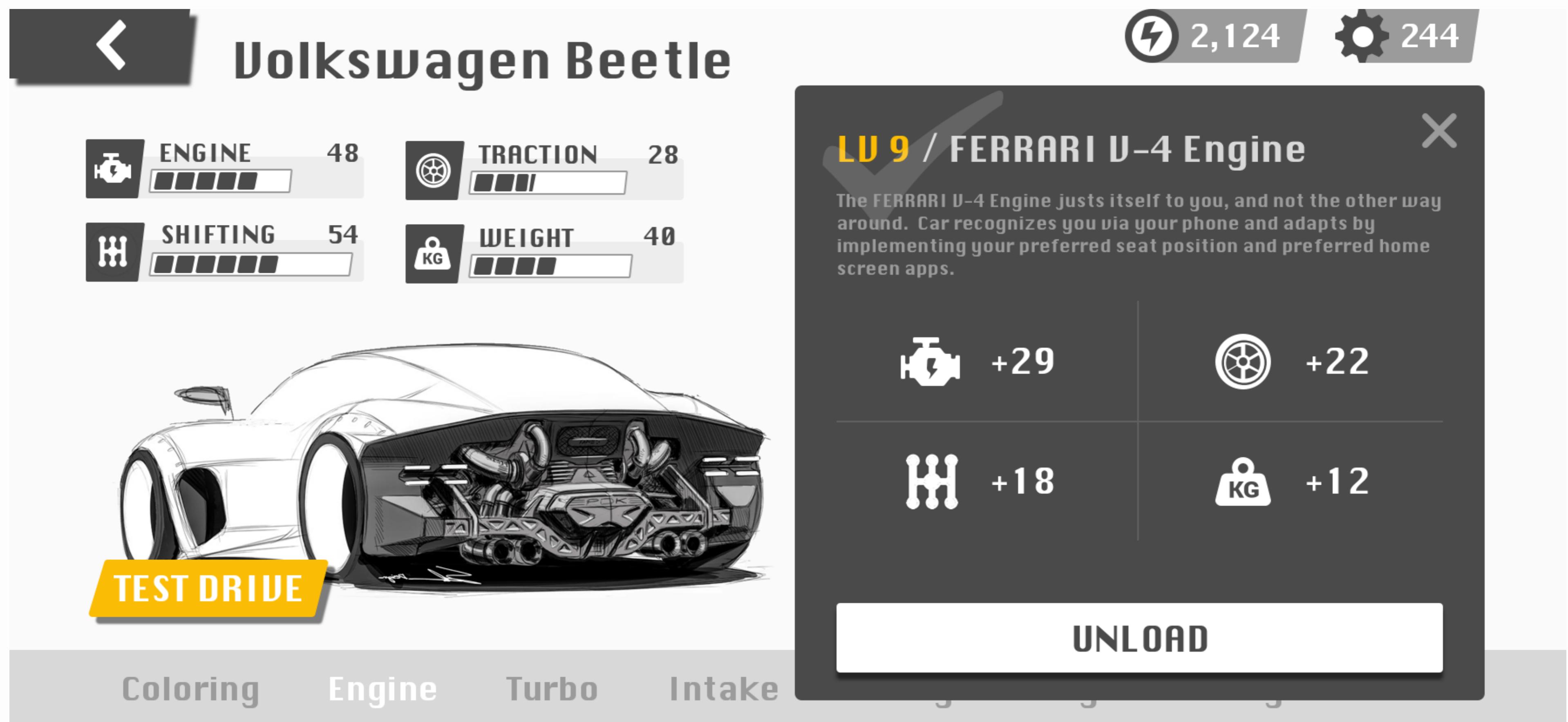


遮盖部分背景，让用户更加专注于当前的操作，
但下一步操作关乎于“游戏货币 & 零件”的数量，它不应该被遮蔽。



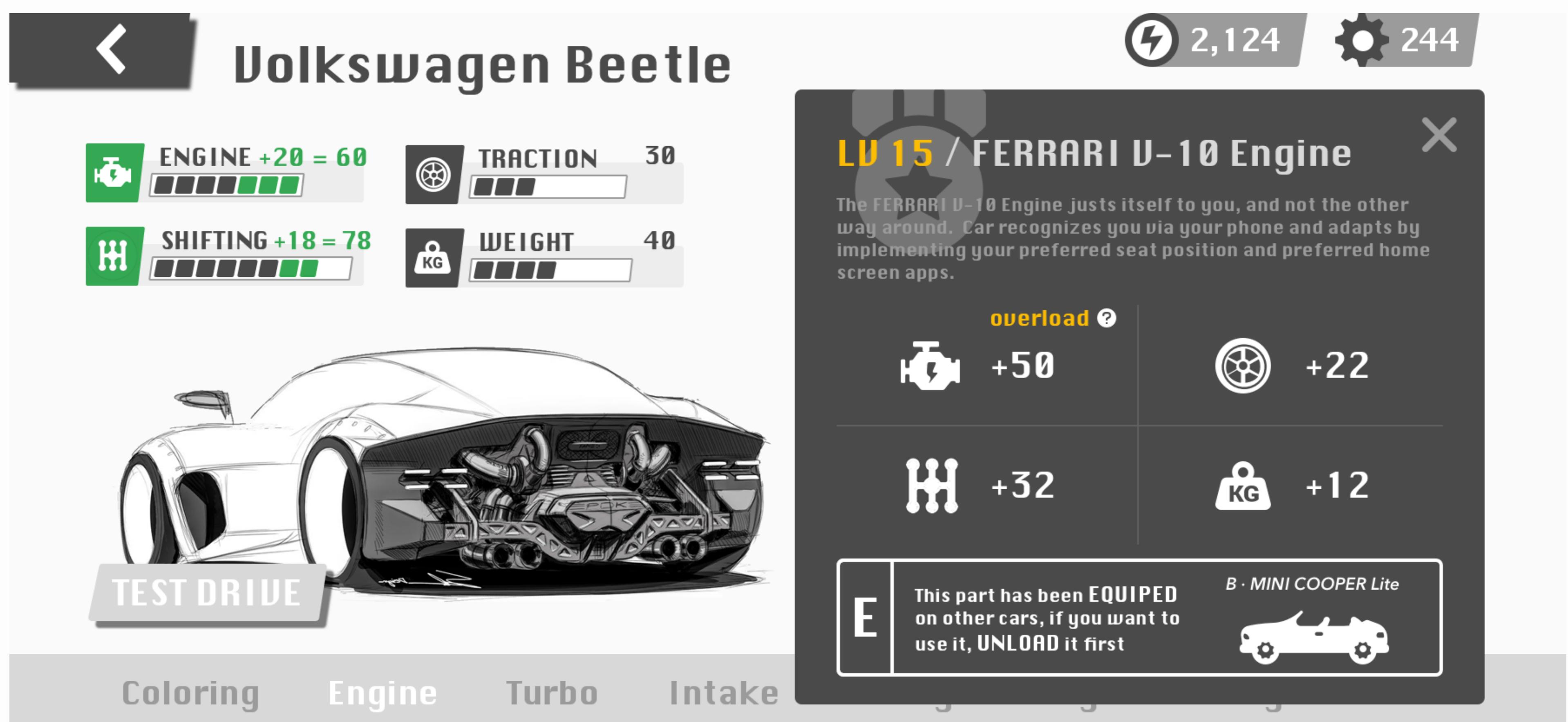
五、部件（装备）

未被装备的部件可以直接进行装备，点击“EQUIP（装备）”按钮后，“TEST DRIVE 试驾按钮”的显示优先级被提高；



如果“部件”已被备其他车辆的装备，则需要先将其卸下，再执行“装备”操作。

1. 针对满级装备进行“装饰强化”，有助于区别于未满级装备；
2. 当前的“部件”出现了属性“OVERLOAD（溢出）”。



完。

谢谢滑动，你还可以在这里了解更多我的项目和兴趣：zhaon.net