

ADAS - 功能改进 #94

武器定义功能

2025-02-26 16:23 - 王 绪伦

状态:	已解决	开始日期:	2025-02-26
优先级:	高	计划完成日期:	
指派给:	胡 鹤翔	% 完成:	100%
类别:		预期时间:	0.00 小时
目标版本:		耗时:	0.00 小时
描述			
1. 增加武器库管理功能；			

历史记录

#1 - 2025-02-27 16:39 - 王 绪伦

- 文件 create_weapon.png 已添加

- 按照新的界面在【武器库】里面显示所有武器，武器库分为两个分支，标准库和自定义库，保存入库的功能一律保存到自定义库；
- 基本信息的原有combo数据按照edit数据存储；
- 编写算法，支持基于碎片指标模型生成碎片数据（在碎片威力指标页面点击【生成碎片数据】触发）
void GenerateFragmentsFromIndex(std::vector<DisperseSection> * secs, int initV, std::vector<TdasFragment> * frags)
- 参考源码文件编写算法支持基于冲击波指标模型生成冲击波数据（在冲击波威力数据页面点击【生成冲击波数据】触发）
- 初始状态下默认显示模型；
- 在模型树下添加武器分支显示武器对象；
- 碎片的位置适度调整（整体范围应在2倍武器长度以内）；
- 支持从库里删除武器功能；

#2 - 2025-02-28 12:18 - 王 绪伦

- 状态从新建变更为进行中

- % 完成从0变更为10

- 编写算法，支持基于碎片指标模型生成碎片数据（在碎片威力指标页面点击【生成碎片数据】触发）
void GenerateFragmentsFromIndex(std::vector<DisperseSection> * secs, int initV, std::vector<TdasFragment> * frags)
已实现；

#3 - 2025-03-02 16:16 - 胡 鹤翔

- % 完成从10变更为60

#4 - 2025-03-08 15:43 - 胡 鹤翔

- 状态从进行中变更为已解决

- % 完成从60变更为100

文件

create_weapon.png	53.6 KB	2025-02-27	王 绪伦
-------------------	---------	------------	------