RoboMaster 2019 客户端（总决赛版本）界面说明

更新说明

1、主面板修改：
1）新增基地虚拟护盾显示
2）新增哨兵剩余弹量、补给站剩余弹量
3）新增双方空中机器人状态显示
4）机器人头像更新
5）提示内容增加
6）新增自定义UI说明
2、tab面板修改：增加总伤害量显示
3、P键面板修改：增加自定义UI隐藏与清除功能

界面说明–主界面

一、主界面说明

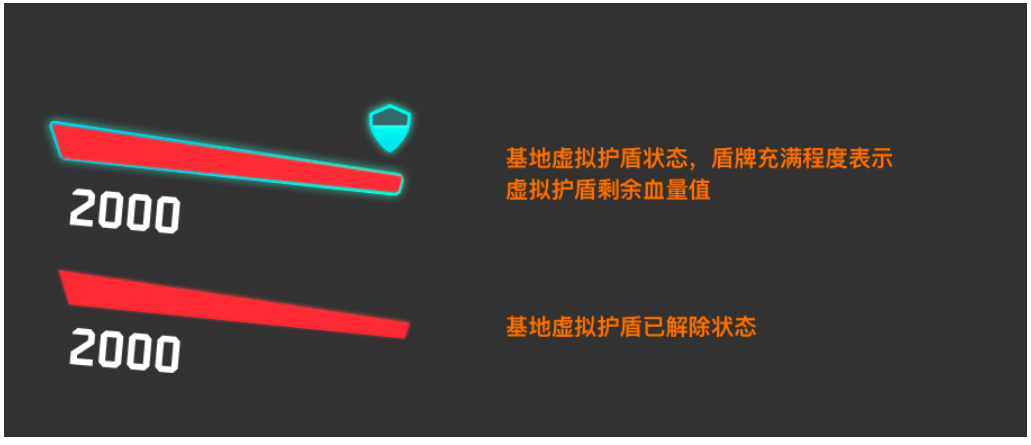
1、概览



界面说明–主界面

2、详细说明

1）顶部–基地血量显示：



2）顶部–哨兵机器人：

哨兵机器人已连接并存活时：显示哨兵血量和剩余可发弹量；此时基地属于有护甲状态

哨兵机器人死亡后：基地护甲打开



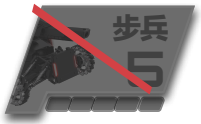
当某一方哨兵机器人未上场时，显示120秒倒计时，当2分钟结束后，基地防御及倒计时消失

3）顶部机器人区域

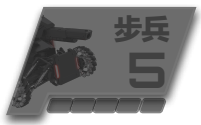
显示红蓝双方机器人编号、等级、状态、血量



机器人存活：
显示机器人类型、编号、血量、等级



机器人被罚下
显示死亡前类型、编号、血量、等级



机器人死亡状态
显示死亡前类型、编号、血量、等级



机器人未登录



机器人低血量：
显示机器人类型、编号、血量、等级



机器人复活状态
显示机器人编号、血量、等级以及复活倒计时

机器人头像说明



哨兵机器人　步兵机器人　英雄机器人　工程机器人　空中机器人

界面说明–主界面

4）左上角–当前机器人类型、编号、连接状态、经验值、等级、积分警告显示（当积分小于等于5分时，显示黄牌闪烁；当积分小于等于2分，显示红牌闪烁



5）左下角–提示区及机器人相关状态显示



A. 红色信息–我方不利信息
我方基地正在被攻击
黄牌警告，你已严重犯规！
红牌警告，再犯规将被罚下
我方虚拟护盾解除
我方哨兵功率超限，底盘断电
我方哨兵弹药耗尽
中央区弹药箱已回落

B. 黄色信息—敌方的有利信息
敌方激活大能量机关！
敌方激活小能量机关！

C.绿色信息–我方有利信息
小能量机关可激活
大能量机关可激活
已占领能量机关激活点
小能量机关正在激活
大能量机关正在激活
中央区弹药箱已升起
我方虚拟护盾恢复
敌方虚拟护盾解除

状态灯显示：遥控器连接、图传连接、客户端登录、模块连接、学生PC（绿色为正常连接；红色为连接异常）

界面说明–主界面

6）界面中间–提示区

A. 己方获得能量机关



小能量机关



大能量机关

B. 机器人死亡信息





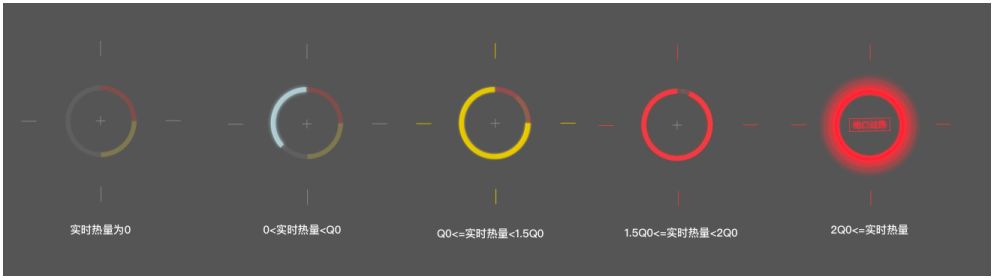
C.重要提示



敌方虚拟护盾解除
我方虚拟护盾解除
敌方基地护盾打开
我方基地护盾打开
敌方激活大能量机关
敌方激活小能量机关
已检测到公路入口的场地交互模块卡
已检测到公路出口的场地交互模块卡

界面说明–主界面

7）界面中间–枪口热量显示



枪口热量超出上限，界面模糊（仅为功能效果示意，客户端主界面设计以【主界面说明】的设计稿为准）



8）界面正下方–实时血量

血条显示实时血量，数值显示实时血量/上限血量，低血量状态（当前上限的20%），血条呼吸闪动，并且界面闪红（仅为功能效果示意，客户端主界面设计以【主界面说明】的设计稿为准）

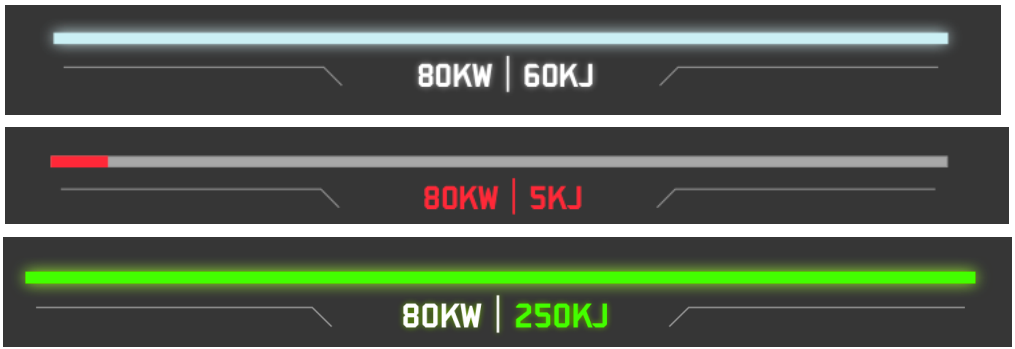




界面说明–主界面

9）界面正下方–实时功率及热量条显示

数值表示实时功率值和实时可消耗能量值，当实时功率超过功率上限，则能量条会被消耗，当能量条低于20%时，则能量条闪红，当能量条耗尽，则机器人超过功率扣血；当机器人飞坡成功，可消耗能量值增加到250J，能量条变绿



10）界面正下方–buff显示





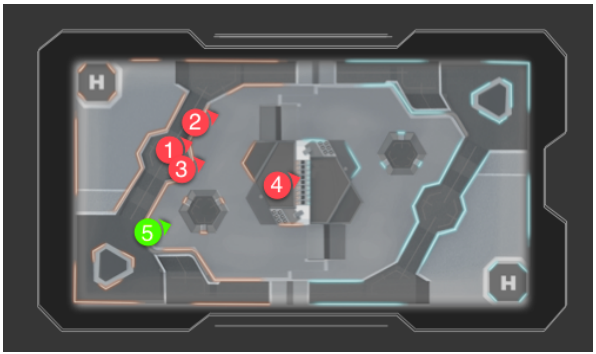


飞坡buff说明

已检测到公路入口的场地交互模块卡，出现该buff，并启动10S倒计时，若倒计时结束未检测到公路出口的场地交互模块，则该buff消失；若10S内检测到公路出口的场地交互模块，则buff变绿，同时是能量条变绿，1S后飞坡buff图标消失

界面说明–主界面

11）小地图



目前机制：
A. 小地图只显示己方机器人位置
B. 当前操作机器人为绿色标记，队友为当前代表方颜色

12）自定义数据及自定义UI（P键可设置是否显示）

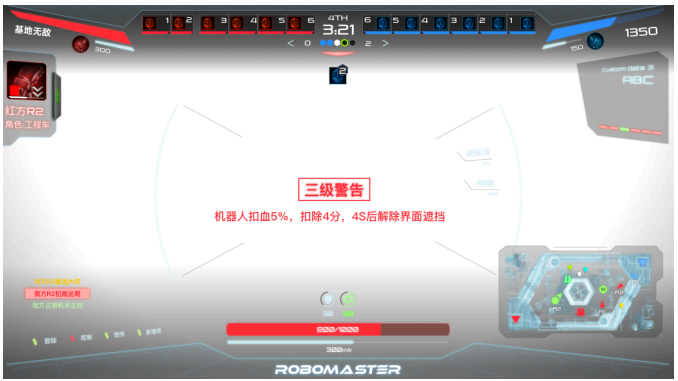


1、自定义数据：显示战队上传的数据，分为数值（3个）+状态灯（6个）两种显示样式
具体使用方法参见《裁判系统串口协议附录》
2、自定义UI，参赛选手可用使用约定图形在自定义客户端区域（黑色区域）设置内容。可使用直线、矩形、正圆、椭圆、弧形、文本（ASCII字码），具体使用方法参见《裁判系统串口协议附录》及《自定义UI操作说明手册》
下载地址：https://github.com/RoboMaster/referee_serial_port_protocol

13）警告信息（仅为功能效果示意，客户端主界面设计以【主界面说明】的设计稿为准）







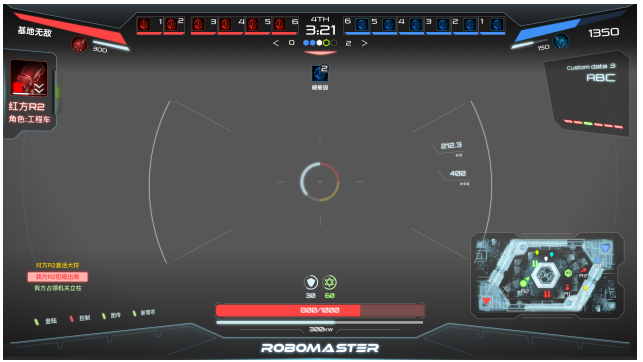


3、死亡面板（仅为功能效果示意，客户端主界面设计以【主界面说明】的设计稿为准）

1）正常死亡：死亡状态—>复活中—>复活







界面说明–死亡面板

2）判罚死亡，不可复活（仅为功能效果示意，客户端主界面设计以【主界面说明】的设计稿为准）



界面说明–结果面板

4、结果面板



界面说明–tab面板

5、tab面板–按tab则出现该面板，松开即消失

1）概览



界面说明–tab面板

2）详细说明



A. 实时掉血量组成（实时更新，死亡后保留死亡前的血量伤害构成）
被攻击
超功率惩罚扣血
超热量惩罚扣血
超射速惩罚扣血
模块离线扣血
警告扣血
罚下扣血
撞击扣血



B. 模块连接情况（正常为绿色，异常为红色）
装甲1、装甲2
装甲3、装甲4
测速1、测速2
图传、RFID模块
定位模块

界面说明–补充说明

6、P键设置及注意事项

1、正确使用耳机。三分钟准备时间务必测试。
2、鼠标灵敏度调节。
3、客户端自定义数据显示。
4、耳机音量调节。（若音量不合适，请联系技术人员。设置面板上的声音控制不了耳机的音量大小）
5、选择显示枪口：英雄机器人可选择界面显示大 / 小枪口数据显示，可以通过快捷键直接切换，1为大枪口，2为小枪口
6、选择是否显示准星
7、自定义UI可设置隐藏或者清除；若界面显示上一使用者的自定义UI，可点击清除，客户端会清空上一使用者记录，重新读取数据



UI界面下，按P键打开设置面板，如下图所示：



7、空中机器人界面特别说明

空中机器人界面底部的区域显示【空中机器人积累能量值】

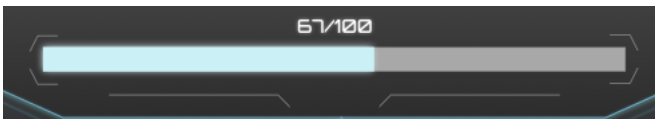


界面说明–空中机器人特别说明

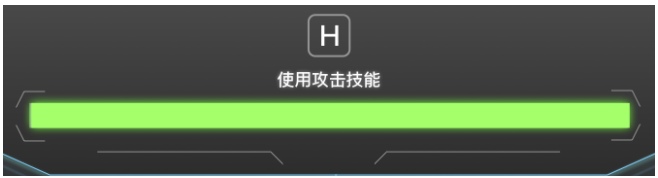
7、空中机器人界面特别说明

能量值状态：

1）数值表示实时积累的能量数值，随能量增长底部的技能条同步增长



2）当空中机器人积满100能量时，可以使用攻击技能进行发弹，点击H键则触发技能



3）技能使用时：

若500发弹丸耗尽，则恢复无技能状态；实时数值表示剩余弹量

若30s时间耗尽，则恢复无技能状态；时间条长度表示剩余时间

