附件一

课件制作、验收标准

UC2MUC – JS 项目

描述文档

Ver 1

19-5-2015

[项目概述 3](#_bookmark0)

[范围 3](#_bookmark1)

[UI相关 4](#_bookmark2)

[程序相关 4](#_bookmark2)

[工具 4](#_bookmark3)

[工作流程 5](#_bookmark4)

[文档编写 5](#_SVN部署、文档编写)

[课件清单、待转换文件准备 5](#_课件清单、带转换文件准备)

[FLASH UC 转换H5 5](#_FLASH_UC_转换HTML5)

[课件测试 – Alpha 校对 6](#_睿泰课件测试-Alpha校对)

[课件修正 – Beta 校对 6](#_睿泰课件测试-Beta校对)

[上传平台 6](项目进度表#_完善)

[课件测试 – 技术审核 6](#_YDT课件测试-技术审核)

[课件校对 – 内容一审 6](#_YDT课件校对-内容一审)

[课件校对 – 内容二审 6](#_YDT课件校对-内容二审)

[编写提交BUG表 6](#_编写提交BUG表)

提交源文件 6

[时间表 7](#_bookmark13)

[验收标准 7](#_bookmark14)

# 项目概述

项目的目的是将FLASH UC的动画、交互课件转换为适用于移动端的HTML5版本。

YDT（北京万邦华唐科技有限公司，简称YDT ）会提供转化的工具、方法以及源文件或参照文件。

转换项目规则：

1. YDT会提供转化课件的清单。

2. 从功能角度来说，由于技术限制以及使用平台的差异化，H5版本和FLASH UC将有所不同（例如：键盘事件需要添加虚拟键盘；H5课件按钮应做相应的放大，以便手指点击），但主要功能、内容应遵循FLASH UC。

## 范围

1. 300个FLASH UC 课件将转换为HTML5版本。

## 制作标准，UI相关

1. UI字体、字号,字体全部使用Arial ，字号尽量调整18PX，如果由于调整字号，板式修改量大, 字号遵循原字号，但此过程需要征求YDT允许。
2. 移动端改造标准，点击的交互内容应适应移动端设备，包括但不限于按钮ICON替换，页面简单调整，键盘事件需要添加虚拟键盘、H5课件按钮应做相应的放大，以便手指点击等，但主要功能、内容应遵循FLASH UC。
3. 功能性ICON，背景色，YDT会提供相应的参照标准，请根据此标准使用或创建。详见“H5 UI STYLE“目录中的文件。
4. 除去以上三点，H5 UI请严格遵循FLASH UC UI进行转换。
5. 在FLASH转换SVG过程中，不可以将FLASH中的文字打散（转换成图片），变量，特殊符号，单位除外，如遇特殊问题必须转换成图片，需要征求YDT允许。

## 制作标准，程序相关

1. 制作内容转换:HTML5课件制作，只能使用HTML,CSS,SVG进行HTML5课件制作。不能使用CANVAS技术。基本操作流程，FLASH源文件用FLASH CC导出SVG图像，JS加载SVG进行动画，交互的重写。有些简单的课件，可以通过HTML方式进行直接编写，并不需要导出SVG。个别FLASH动画过于复杂，可以通过FLASH2SVG,SPRITE SHEET方式进行动画导出。制作过程中，可以使用任何有利于项目开发进度的JS类库，如snap.svg.js,d3.js等。
2. 编码规则：

功能性按钮:\_butnBack(返回按钮命名)

变量：\_numImageWidth(图片宽度,数值型)、\_strImangeName(图片名称，字符串型) 、\_boolanStatus(状态，布尔型)

方法：\_funTragImages

均以下划线开始后面跟功能、类型标示，驼峰形式名称。不一定要求此规范，但命名一定要清晰。

1. 代码注释，对功能性的方法及关键变量做出中文注释。
2. 需要发送平台接口的数据，功能包括但不限于，记录状态，对、错，重置，提示答案等功能，详见DEMO。
3. 文件名称路径不能有中文符号出现，包括但不限于图片名称、声音名称等。
4. 课件开发完成后，需要上传到平台测试(ypublisher.ydynasty.com)。YDT会提供测试账号，及地址。
5. 功能需要在PC浏览器（SAFARI,CHROM,FIREFOX,IE）和移动端浏览器（ANDORID,IOS）完成适配。

## 工具

YDT会在项目中提供便于开发使用的功能、方法或技术指导。

# 工作流程

项目由YDT和乙方共同合作开发。大部分的工作将会在乙方方，YDT的参与将限于项目规则制定

和指导、课件校对以及技术和管理支持。双方的具体任务分配详见下表：

|  |  |
| --- | --- |
| **任务** | **负责方** |
| 项目管理相关文档编写 | YDT |
| 课件清单、待转换文件准备 | YDT |
| FLASH UC 转换H5 | 乙方 |
| 课件测试 – Alpha 校对 | 乙方 |
| 课件修正 – Beta 校对 | 乙方 |
| 上传平台，提交测试文档 | 乙方 |
| 课件测试 – 技术审核 | YDT |
| 课件校对 – 内容一审 | YDT |
| 课件校对 – 内容二审 | YDT |
| 编写提交BUG表 | YDT |
| BUG修改 | 乙方 |
| 提交源文件 | 乙方 |

## 文档编写

## YDT整理项目文档，包括项目进度，实施细则等。

## 课件清单、代转换文件准备

## YDT通过邮件的方式向乙方提交代转换文件、文档等。

## 课件清单制作，YDT需要明确各学科制作清单，包括是否需要添加播放，重置等功能性功能

## FLASH UC 转换HTML5

## 乙方根据规则，进行转换、编码工作。

## 

## 乙方课件测试-Alpha校对

## 乙方对自己转换的课件进行一审校对。

## 乙方课件测试-Beta校对

## 乙方对自己转换的课件进行二审校对。

## 上传平台，提交测试文档

## 乙方对已经测试完毕的代码重新上传至平台。确保最终平台运行的是最新代码。

## 并向YDT提交乙方的测试文档。

## YDT课件测试-技术审核

## YDT对课件进行技术验收，包裹但不限于编码规则，注释情况，非教学性的UI错误，课件运行效率，

## 平台测试，移动端测试，交互性，FLASH UC一致性等。

## YDT课件校对-内容一审

## YDT对课件教学内容进行一审。包括但不限于，平台测试，移动端测试，内容交互测试等。

## YDT课件校对-内容二审

## YDT对课件教学内容进行二审。包括但不限于，平台测试，移动端测试，内容交互测试等。

## 编写提交BUG表

## YDT根据测试、校对的情况编写课件BUG表，通过邮件等方式提交给乙方。

## BUG修改

## 乙方在接到BUG表后，及时进行沟通并在2个工作日内完成BUG的修改。

## 提交源文件

## YDT在对修改过的课件进行复验后，没有问题，乙方提交开发文件，包括修改调整过的FLASH源

## 文件。

# 时间表

1. 项目开始日期：2015年9月1日。
2. 项目工期预计2个月。
3. 项目完成日期：2015年10月。
4. 所有批次的课件开发顺序需要按YDT指定顺序开发。

# 验收标准

1. 乙方需要把做好的课件传到指定平台，甲方在平台进行功能、学术的测试。
2. 乙方的课件必须满足制作标准（上文提到的UI相关和程序相关的标准）。
3. 保证课件的操作、播放的流畅性。