



UI逻辑如图

没点击齿轮

左图

点击齿轮

右图，动画形式：下拉菜单

时间轴

- 1 黄色量条随玩家行动逐渐减少
- 2 满状态（起点）为15:30，没时间（终点）为21:30
- 3 根据时间进度等量的减少
比如：-10min，进度条少（往时钟UI方向缩短）1/60
- 4 根据流程的进行打点
比如：说从询问到搜证环节后，搜证开始时在进度条上打一个蓝紫色的点 ◆
- 5 点击齿轮后，除了有下拉菜单，在左图红框部分还会有原来的方框显示目前的具体
原来方框：15:30 （要适当缩小）