**Android APP 企划**

* **针对人群**
  + 暂定为需要做到规划时间的学生
* **核心功能**

以calendar的规划功能和forest效率功能组合形成的APP

* + Calendar部分
    - 导入schedule
    - 规划schedule
    - calendar API是否可以向里面添加功能？能——直接调用API，进行必要的低限度改动，实现【在note末尾添加一个一看就知道是我们app的标识，并进行检测】
    - 最好能实现事件的不同分类模式，如针对学生的有不同的“学习”“课程”“考试”等自定义分类，并且可选是否实行forset
    - 与forest的链接重点在于预定功能。即可以提前做好固定时间的forest的强制工作模式，并且有提前十分钟的提醒
  + Forest部分
    - 目前考虑的是建立人物角色 or 换装
    - 前者可以考虑做出小游戏对战功能，这时奖励机制可以变为等级，物品以及游戏体力等。后者的奖励则可以考虑服装立绘。
* 日历方面：
  + 直接调用
* 奖惩机制探讨：
  + 一号方案：使用换装模式，需要大量立绘及建模。——在找得到设计师的前提之下，设计成拥有人物建模的换装奖励机制：成功完成任务则可以获得某个服装部件/面部部件/立绘，失败则获得低级道具/失去道具
    - 更详细的设定可以写成：用户在注册时/开始任务时，填写角色相关信息，则完成任务的时间越长就越容易获得与填写信息相匹配的道具。
    - Bob改进：开始的时候根据时间长短决定可以选择的tag
    - 弱化版：直接用道具稀有度决定？
  + 二号方案：伪“游戏”，最好需要一个设计师。直接以地图为奖励机制，设置一个剧情让user拥有能够向前进的动力；一旦user完成锁手机任务，则在地图上向前迈进，失败则后退。可以写出一个毫无卵用的人物属性页面，同时对相关事件设计合理剧情。
    - 也许需要一个直观的统计界面可以看到用户今天/本周/本月前进的步数
    - 在前进一定的步数之后会有小型事件——boss/小boss/幸运事件 等，不至于因为需要前进的步数太多而让用户失去动力。
* 页面
  + 开始界面：一个“商标”停留5秒钟
  + 所有界面中底栏不变
  + 日历界面：日历，可以用来计划和选时间
  + 地图界面：
    - 一篇海上面一个大陆，画点地形，一个graph（点线图），一个表示代表起点一个小人头像代表当前位置，一个boss城堡的代表终点，（最好加点小动画）
    - （随即生成地图？需要点ML，以后再说）
  + 加活动界面：
    - 时钟，可以设置锁手机时间
    - 按钮，“开始冒险”
  + 主角属性界面
    - 主角的图案或动画
    - 血量，攻击值，防御值及相应的图标

* **名词解释**
  + 游戏体力：即一般日式游戏中对游戏体验所必需的一种道具。没有此道具则无法游玩
  + Forest：此处指forset app和类似的机制
  + 奖励/惩罚机制：指forest所使用的鼓励用户提升效率的机制。成功完成计划会给予一定程度的数值奖励，反之则是惩罚。
  + 锁手机：仅仅指使用效率机制

