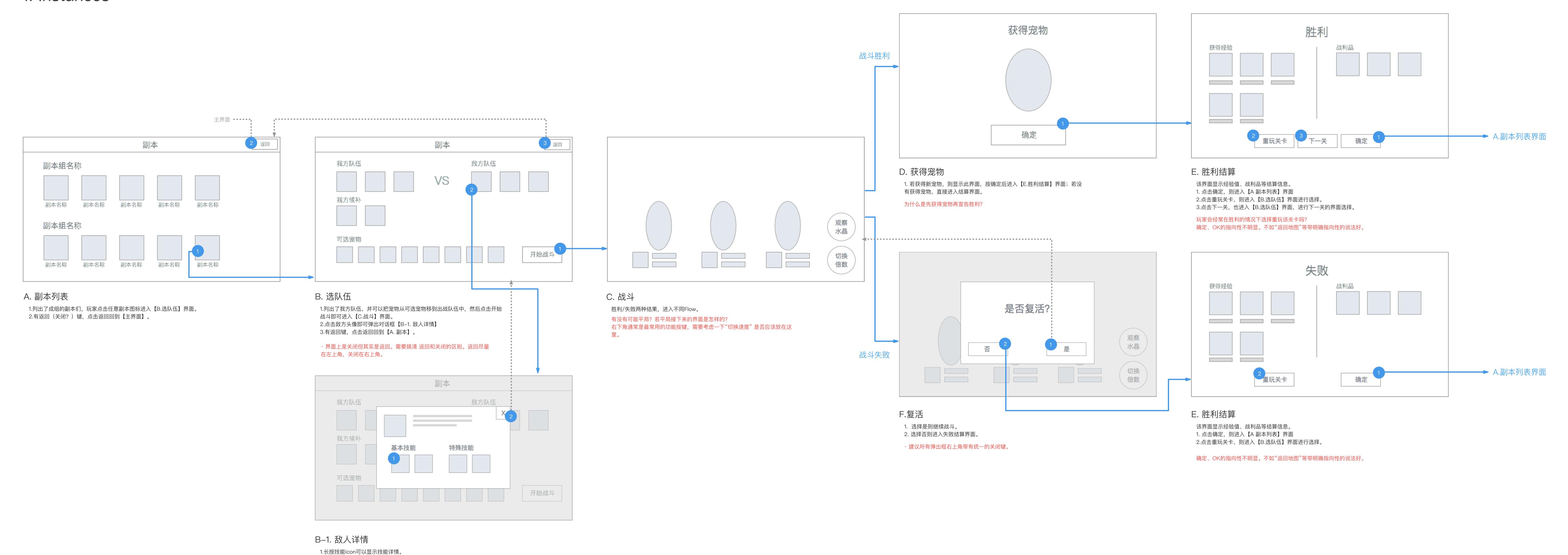
1. Instances

2.点击【退出】或点外部可返回到【B.选队伍】。

・若我方成员也需显示详情,要考虑交互方式怎样保持一致?

・考虑我方成员是否需要显示详情?



1-e-1 宠物详情:喝药水-喝药成功

・为什么药水数量为0时还会出现在界面中?

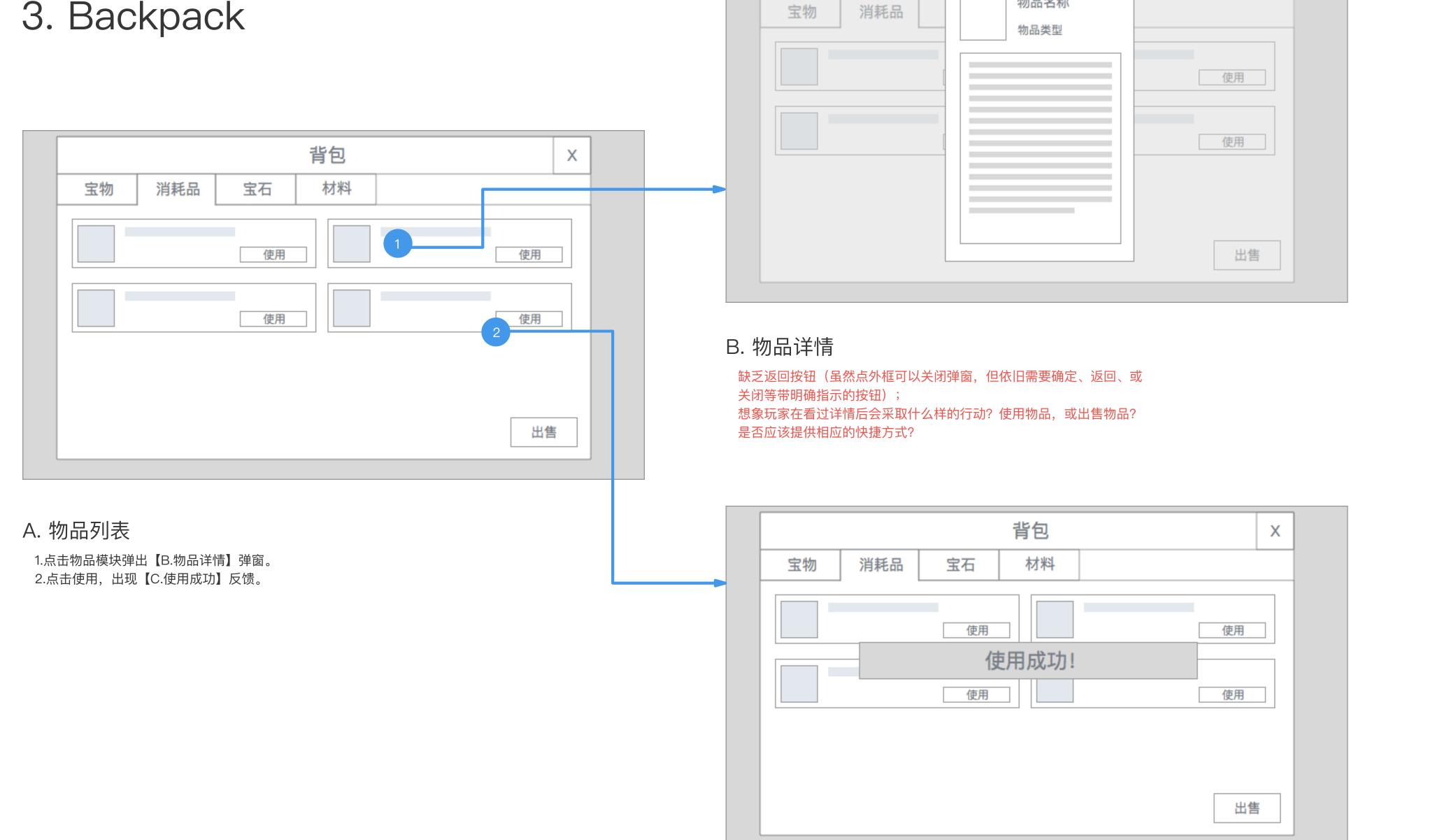
・没有喝药、升级的反馈动画

1-e 宠物详情: 喝药水

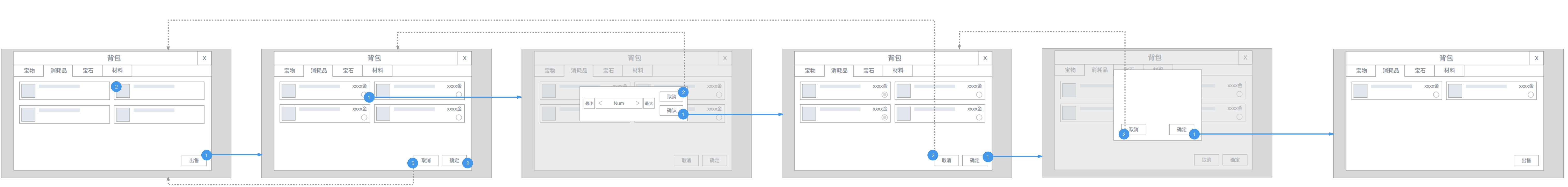
1. 点击"使用"进入【1-e-1 宠物详情:喝药成功】。

右边为所有可使用的经验药水。

3. Backpack



这里似乎缺乏一系列流程。物品用在了谁身上?效果是什么?



D. 物品列表(2)

1. 点击出售出现【E. 选择物品】界面。 2.点击物品模块弹出【B.物品详情】弹窗。 E. 选择物品

出现可以出售的物品,并显示单价。 1. 点击任意checkbox出现【F.数量选择】弹窗。 2. 无物品选择的状态下点击确定出现 失败提示。 3. 点击取消返回到【物品列表】

F. 选择数量

默认值为最大值。 1. 点击确认后进入【G.物品列表3】界面。 2.点击取消后返回【E 选择物品】界面。 考虑取消、确认的位置。 弹窗处理的方式有点繁琐,考虑将E、F合并在一个界面上操作。 G. 物品列表3

此时已经选择了几样物品。 1. 点击确认后弹出【H. 确认】窗口 2.点击取消后返回【物品列表】(未出售)界面。 已经选中的物品无法通过点击checkbox取消勾选。

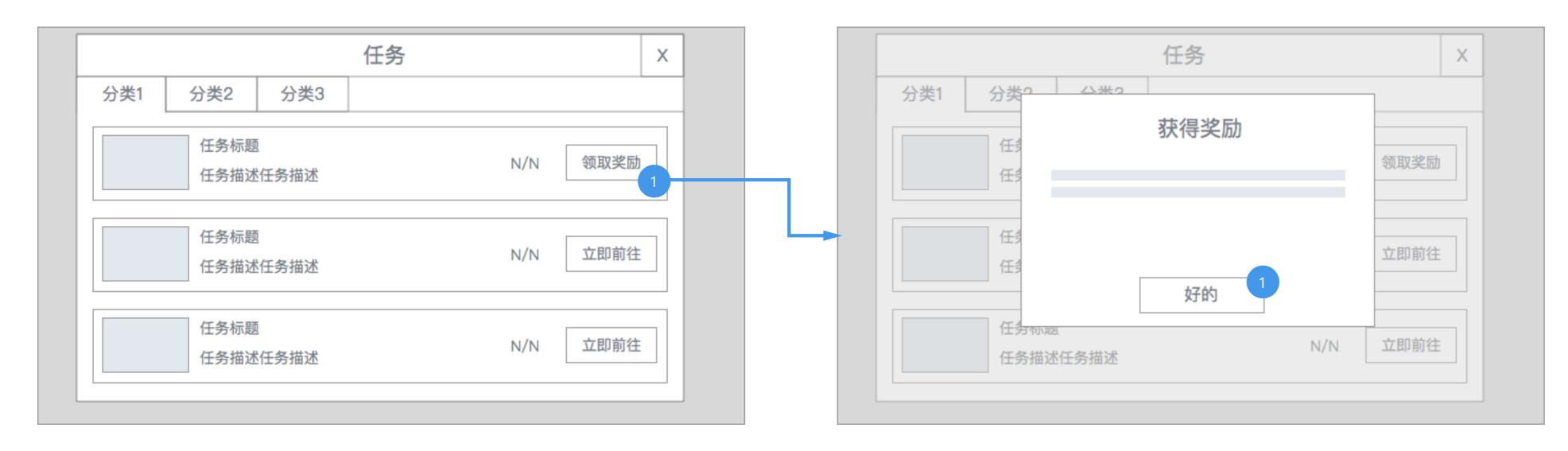
H. 确认

再次确认,并告诉用户可获得金币数。 1.点击确认完成购买流程,进入【I.物品列表-完成】界面。 2.点取消返回【G.物品列表3】界面

I.物品列表–完成

此时选择的出售物品已经卖掉了,从背包消失。 这个界面没有反馈,没有金钱增加的反馈,没有出售成功的反馈。

4. Task



A. 任务

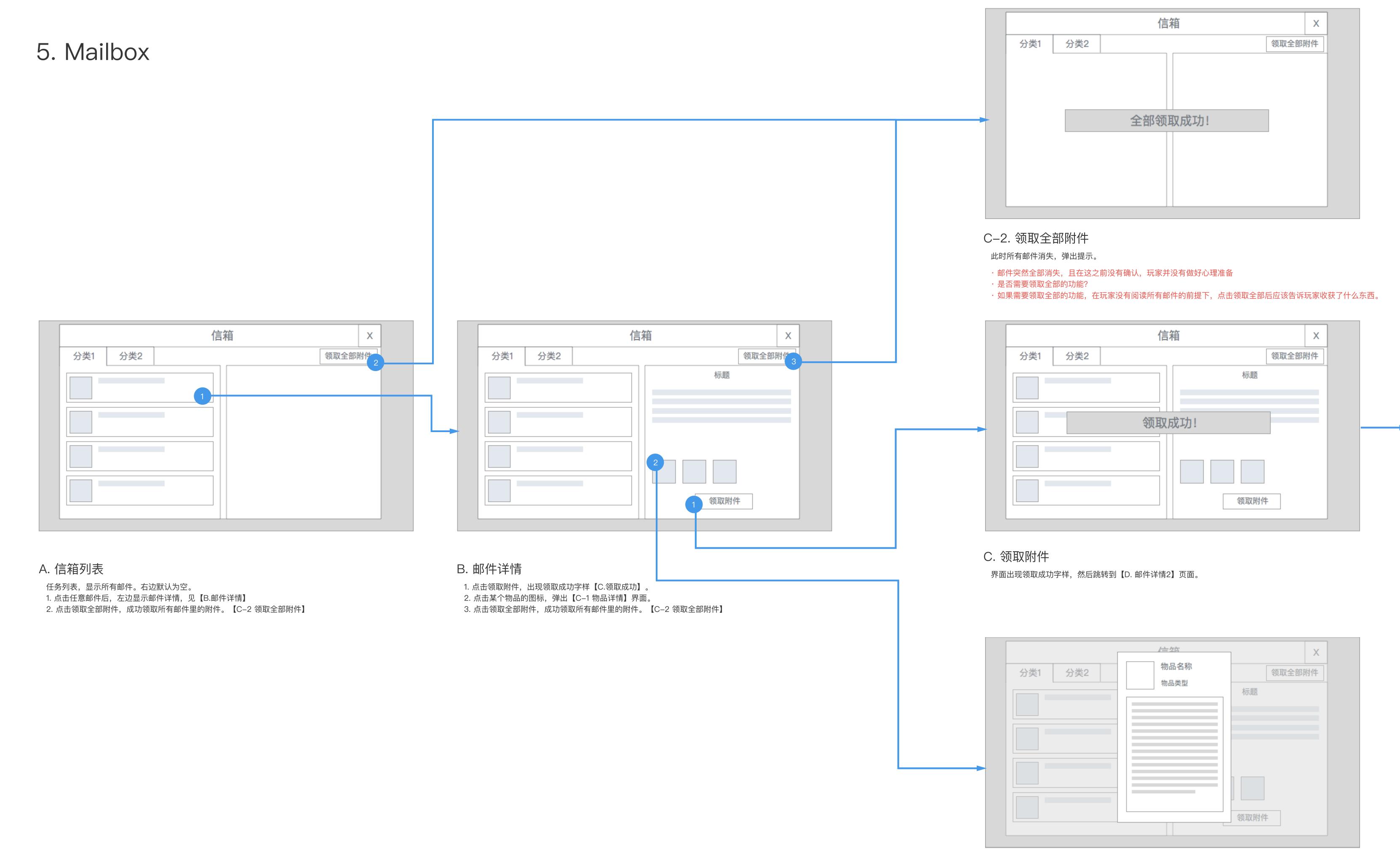
任务列表,显示各种任务。

- 1.点击领取奖励按钮弹出获得奖励窗口。
- 2. 立即前往没有界面,应该是到副本界面。

B. 任务奖励

弹出任务的奖励。

1. 点击"好的"关闭弹窗,回到任务界面。

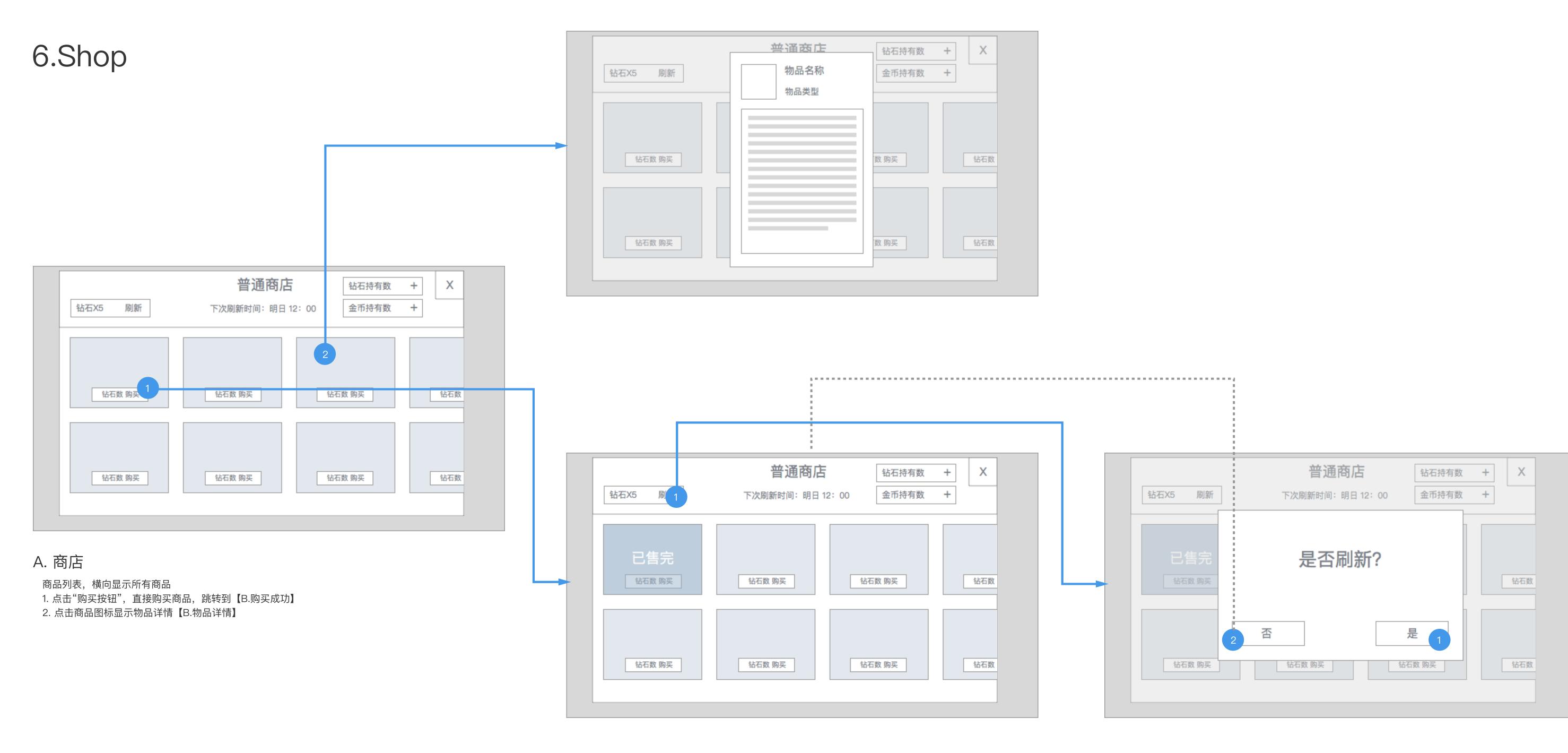


C-1. 物品详情 物品详情界面。



D. 邮件详情2

- 提示消失后,回到邮件详情界面,此时三个附件打对号,领取附件的按钮消失。 点击任意其他邮件后,该邮件消失。
- ·为什么会出现这个界面? 邮件为何会一开始不消失,点其他邮件反而消失? 玩家在 点其他邮件时,不会预料到该邮件会消失,造成很大困惑。





刚才点击的物品显示"已售完"。 1. 点击左上角刷新钻石后,会换一批物品,见【C.刷新物品】。

C. 刷新确认

1. 点击是则刷新物品,见【D.刷新成功】 2. 否则关闭对话框,返回到上一级。



D. 刷新成功 物品刷新了。