|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 游戏界面 | 结构 | 名称 | 命名 | 描述 | 数量 | 要求 |  |
| 主界面 |  |  |  |  |  |  |  |
| |  | | --- | |  | | | 标题 | SHOT TRIGGER | title | “SHOT TRIGGER”四个字是游戏名称，参考配图，配合整体美术风格，字体设计统一 | 1 | 要有特工的神秘感 |  |
| button | 开始游戏 | button\_Taptoplay | 待机，按下两态切换 | 2 | 文字按钮，字体设计统一 |  |
| 商店 | button\_gun | 同上 | 2 | 图形按钮，清晰易懂 |  |
| 信息 | 金钱数 | money | 已存金钱数量 | 1 | 图片数字清晰易懂，界面右上角 |  |
| 背景 | 背景图 | background | 全局运用在游戏的各个界面上 | 1 | 符合特工题材的风格背景 |  |
| 收集关卡界面 |  |  |  |  |  |  |  |
| |  | | --- | |  | | | 标题 | 关卡编号 | level\_num | 1-？关 | 1 | 字体，颜色统一 |  |
| 信息 | 金钱数 | money | 已存金钱数量 | 1 | 图片数字清晰易懂，界面右上角 |  |
| 战斗界面 | 子弹数 | bullet\_num | 最大为6，每射一颗减一颗显示每种状态（满弹夹，已使用，空弹夹） | 7 | 显示所有钟弹夹使用过程 |  |
| 瞄准线 | aim\_line | 玩家枪械描线 | 1 | 清晰较长的红线 |  |
| 挑战失败界面 | 挑战失败提示文字 | fail\_title | 显示文字，弹出提示框 | 1 | 弹窗和文字显示动画 |  |
| 失败关卡数 | fail\_levelnum | 同上 | 1 | 同上 |  |
| 失败图 | fail\_pic | 表示玩家挑战失败的图片，参考配图 | 1 | 简洁明了 |  |
| 重新挑战 | button\_restart | 待机，按下两态切换 | 2 | 图形按钮，清晰易懂 |  |
| 挑战成功界面 | 挑战成功提示文字 | win\_title | 显示文字，弹出提示框 | 1 | 弹窗和文字显示动画 |  |
| 失败关卡数 | win\_levelnum | 同上 | 1 | 同上 |  |
| 击杀NPC数 | win\_kill | 表示玩家击杀本关NPC数量 | 1 | 颜色，图片统一 |  |
| 金钱条 | win\_money | 表示玩家挑战成功后在关卡中累计获得的金钱数量 | 1 | 同上 |  |
| 下一关 | button\_next | 待机，按下两态切换 | 2 | 图形按钮，清晰易懂 |  |
| 商店界面 |  |  |  |  |  |  |  |
| |  | | --- | |  | | | button | 随机解锁 | button\_Randomunlock | 待机、按下、随机选择、锁定四态切换。 待机和锁定均为显示已/未拥有角色武器。按钮变为灰色，点击无效。 | 5 | 字体统一 |  |
| 选择 | button\_select | 待机、按下两态切换。每个解锁的武器均可选择 | 已解锁武器数量 | 颜色，大小统一 |  |
| 返回主界面 | button\_back | 待机、按下两态切换。 | 2 | 同上 |  |
| 信息 | 金钱数 | money | 已存金钱数量 | 1 | 图片数字清晰易懂，界面右上角 |  |
| 游戏图标 |  |  |  |  |  |  |  |
| |  | | --- | |  | | | 游戏图标 |  | icon | 游戏图标 | 1 | 配合特工/神枪手整体美术风格，根据需求制作不同尺寸的图标 |  |
|  |
|  |