2019.1.3

1. ~~游戏刚开始的第一个目标，播放目标生成的动画过程中（数字还未出现），就可以触屏并出反馈结果了~~
2. 封面和引导阶段的起点按钮被按了后，播放3下表针音效再开始游戏，参考文档
3. 反馈圈和慧眼圈放大后效果模糊，参考其他游戏方案 // 后续研究
4. 有动效播放占用的时间后，重新评估游戏节奏和时长，预期成绩，沙漏满后的升级效果 // 策划
5. ~~特殊目标按准后，出现的奖励目标数量不对~~
6. 目前去掉分享复活按钮
7. 每局允许广告复活的次数限制为1次，可配置
8. 失败界面的文字“时间的终点”改为“极点”，统一为游戏中”极点”一样的字体和颜色。
9. 奖励目标图标，除中心那一个外的大小优化，数量较少时，可以更大。 // 后续研究
10. 不想继续玩了时，不容易主动去立即结束游戏，考虑即时保存刷新了记录的成绩

2019.1.2

1. ~~应该在数字出现的那一刻，才播放提示音效~~
2. ~~沙漏经常有个涨幅很大的特效，时机也不对，不该出现~~
3. ~~反馈圈的最大半径调大，至屏幕边缘~~
4. ~~慧眼圈的最大半径也调大，至屏幕边缘~~
5. ~~特殊目标按错后，沙漏爆掉的动画位置异常；且此动画结束后，又出现了一个完整的沙漏~~
6. ~~多个奖励目标都生成在沙漏内部里，且不重叠~~
7. ~~消散的粒子效果不应该出现在沙漏外，需遮罩~~
8. ~~在操作后，消散效果应该衔接的更及时~~
9. 特殊目标的振动调整为在数字出现时触发
10. 引导第一步改为，当页面内容完全呈现后，需触屏才继续下一步，并附上文字提示“触屏继续”
11. ~~引导第一步，三个目标图示里面分别写上1秒、2秒、3秒~~
12. 引导第二步，文字提示“及时触摸屏幕的任意位置”
13. 引导阶段的字体和目标图示调大，目前偏小了，画面显得空
14. 起点按钮 改为指向零点时钟的简洁图标；终点按钮与起点的用相同的
15. 极点和捕获值文字提示应该是满足条件后才显示出来 // 策划
16. ~~沙漏图去掉刻度~~
17. 沙漏里浮动的液体有时很模糊 // 后续研究
18. ~~补上捕捉时间的触屏操作音效~~
19. ~~有时微妙的反馈光圈大小已经很贴合目标形状了，看起来和准差不多，可能显示实现有问题~~
20. 慧眼状态下，慧眼图标状态高亮，示意当前正处于慧眼状态且此时再点击它也无效。可以是从闭眼切换到睁眼
21. 触屏的文字反馈不干脆利索，改为闪现，去掉向上浮起效果；同理，捕获的增减值特效
22. ~~沙漏液体的浮动动画生硬~~
23. 特效方案支持目标旋转 // 后续研究
24. 需要补充音效的环节 // 策划
25. 确认振动机制，手机没开振动时，则游戏内振动也无效？ Ios和安卓系统有时触发振动的情况不同。短振动有时无效 对比其他游戏 // 策划

2018.12.17

1. ~~结算称号与计算对应反了~~
2. ~~iPhoneX的底部滑动操作不应被触发为游戏的操作，参考其他游戏也是这样，暂不处理~~

2018.12.11

1. ~~Bug:遇到特殊目标时，操作误差显示在0.5秒以内，也被判定为离谱而失败~~
2. ~~Bug:遇到奖励目标时，操作为离谱时，有时当前值Z并没有扣除相应值，非必现~~

2018.12.3

1. ~~上传后，由管理员发布为体验版本~~
2. ~~没按准和精准时，P值不应该有增量累加~~
3. ~~奖励目标完成后，不应该再触发奖励目标~~
4. ~~没遇到过特殊目标出现~~
5. ~~由于4，没有测到特殊目标类型后，P值重置为Base概率值，重新开始累积~~