美术表现

1. 反馈圈和慧眼圈放大后效果模糊
2. 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。
3. 沙漏里浮动的液体有时很模糊
4. 失败的转场效果，目前比较唐突，没交代清就直接到失败界面了，比如有个灰色化、定格效果；特殊目标直接失败与其他目标一般失败的效果一起考虑
5. 沙漏满了升级的效果，完成阶段性目标，在视觉上鼓励，有个停顿后再生成新目标；满沙漏的计数图示
6. 沙漏降级的效果
7. 慧眼按钮 可以是从闭眼切换到睁眼
8. 起点、终点按钮，更像个让人想点击的按钮
9. 捕获的增减值特效调整得更干脆利落
10. 捕获的当前值‘秒’字与数字为一体做闪烁效果，且需更短促有力
11. 极点值变化的效果，与当前值的一同考虑；且需同步变化
12. 反馈文字效果，颜色分配更合理符合常规，更简洁，明暗度做区分能更直观表现准确的程度
13. 反馈圈颜色与反馈文字的对应，与目标本身的颜色能区分开，覆盖在数字上层
14. 细化60s内的沙漏进度液面显示
15. 好友超越的显示不清晰，需要底图
16. 背景随时间缓慢变色效果。除了游戏前的引导阶段，封面、游戏进行中、结束等界面都会有该效果。
17. 奖励目标旋转效果。
18. 捕捉到与未捕捉到目标的消散效果的区分，更有层次和生动
19. 目标本身缓慢的在一定范围内游动的效果
20. 上半沙漏内部的粒子效果，表达会有东西酝酿生成
21. 其他有助于加强画面动态感的元素，或氛围的沉浸感

策划

1. 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。

程序

1. 在自己手机上游戏不流畅的原因是：开放数据域内容的显示
2. 好友超越，目前每轮只显示超越的分数最高的好友；超越了自己
3. 检查资源加载配置

版本完成后Review

1. Review全部文本内容
2. Review全部字体、字号、颜色
3. Review全部美术元素的配色
4. Review切换页面时，前后页面相同元素的对齐、统一性

2019.1.17

1. ~~优化：极点为0时，游戏失败后，不出现失败界面，直接到结束界面~~
2. ~~优化：结束界面的“捕手印记”按钮中的文本换为获得的具体称号~~
3. ~~优化：普通目标、特殊目标生成时，时间值不会与上一轮的值相同（除了当前可随机的范围只有同一个取值，且与上一轮相同的情况）~~
4. ~~优化：特殊目标的出现条件，由目前的当前时间值>=配置的S，改为极值>=配置的S~~
5. 优化：每局初始时，当前值的UI默认不显示，当前值>0后才显示出来
6. 优化：每局初始时，极点的UI默认不显示，当某轮结束时，如果首次出现当前值≠极点值，才显示出来。
7. Bug：排行榜没显示底图

2019.1.16

1. ~~优化：已处于封面和好友排行榜界面时，再点击群内的群排行游戏卡片，也可以显示群排行界面~~
2. ~~Bug：从封面分享出去的游戏卡片，被点击后不应该显示为群排行，而应是一般的运行游戏流程~~
3. ~~新手玩家点击群排行游戏卡片，不显示群排行，而应是一般的运行游戏流程~~

2019.1.14

1. ~~bug：界面切换过程中如果迅速点了返回按钮，就只有背景图而不能正常显示其他UI了。~~

2019.1.11

1. ~~封面的起点按钮，去掉点击按钮本身的音效~~
2. ~~失败界面的终点按钮，音效改为1下表针声~~
3. ~~结束界面和印记界面的起点按钮，音效也改为3下表针声；且淡出淡入效果，与从封面（初次引导）到游戏UI切换的相同~~
4. ~~失败界面的文字“时间的极点”改为“极点”，数字后面也加“秒”字~~
5. ~~结束界面的极点，数字后面也加“秒”字~~
6. ~~结束界面的排行榜，数字后面也加“秒”字~~
7. ~~当进入过游戏进行中UI后，再从封面点击切换到排行榜的淡出效果太久，重叠太明显~~
8. ~~bug：点了起点按钮后，在淡出过程中，再点其他如返回、排行榜，会导致同时显示多个界面。~~
9. ~~bug：可以连续点击失败界面的终点，结束界面的起点按钮，多次播放了音效。应该点击一次后，就不再响应点击。~~
10. ~~bug修复：如果周一玩家未登录，其好友看到的分数还是其上周的分数~~

2019.1.8

引导

1. ~~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”~~
2. ~~引导时，按了微妙也应打开慧眼效果~~
3. ~~引导第二步，目前会一直响应触屏操作，应该与正式游戏一致处理~~
4. ~~在iPhone上加载进游戏后，第一步引导立即就把文字和圆形显示出来了，pc上正常。~~
5. ~~引导阶段的字体和目标图示调大，目前偏小了，画面显得空；有的行距过密。字体大小、行间距、引导三个步骤字体位置Y坐标高度的统一等美化调整。~~

其他

1. ~~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~~
2. ~~目前去掉分享复活按钮~~
3. ~~每局允许广告复活的次数限制为1次，可配置~~
4. ~~特殊目标的振动调整为在数字出现时触发~~

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. ~~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~~
3. ~~特殊目标按准后，出现的奖励目标数量不对~~
4. ~~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. ~~引导第一步，三个目标图示里面分别写上1秒、2秒、3秒~~
10. ~~引导第二步，文字提示“及时触摸屏幕的任意位置”~~
11. ~~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~~
12. ~~沙漏图去掉刻度~~
13. ~~补上捕捉时间的触屏操作音效~~
14. ~~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~~
15. ~~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~~
16. ~~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~~
17. ~~沙漏液体的浮动动画生硬~~

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~~

美术反馈 & 正式版美术设定需求

1. 沙漏棱角，曲线不平滑，与时间的连续感觉不大符合
2. 沙漏的顶和底素模的感觉
3. 数字的几何形状也比较棱角，缺少时间的斑驳的感觉，可以边缘虚化
4. 数字空心的图形感觉比较单调
5. 数字图形颜色和沙漏缺少一体感
6. 沙漏上部是立体，下部是平面线条的表现
7. 紫色配色
8. 整体气氛，温暖，清爽
9. 整体美术表现能适配后续沙漏、目标、光圈等可皮肤化的扩展
10. 少了一些柔和的时光感
11. 字体
12. 能规避一些开发、制作上难度大且难调出理想效果的坑