**配置文件说明**

1. game.json
2. targetTimeGeneration：目标时间生成规则配置。举例说明：[0,5, 1,3] 表示本局max(score)值在[0, 5]之间，目标时间在[1,3]之间随机
3. touch\_effect\_synchronization 在捕获时间时，在触碰屏幕后，特效播放时间的配置：
   1. feedback\_effect - 相对于触碰时刻，反馈特效的开始播放时刻
   2. disappear\_effect - 相对于触碰时刻，消散特效的开始播放时刻
   3. sand\_grow - 相对于触碰时刻，向上（下）涨沙子特效的开始播放时刻
   4. san\_liushi - 相对于触碰时刻，沙子流失（吸收）特效的开始播放时刻
   5. generate\_next\_time - 生成下个时间目标（失败，退出当前界面）的时刻
   6. buhuo\_time\_ani - 在游戏界面的上方，捕获时间动画播放的开始时刻
4. guid.json ---- 引导配置文件
5. guid1 第一个引导界面配置
   1. text1 - 做上面的文字
   2. shape1 - 圆形
   3. shape2 - 五角星
   4. shape3 - 五边形
   5. text2 - 最下面的文字。
   6. fadeout 界面本身
   7. [1, 0.7] 分别表示 （相对于上一个阶段）1秒后开始淡入，淡入过程持续0.7秒
6. effect.json ---- 序列帧特效的配置
7. time - 序列帧特效播放的总时间  
   2. refPoint - 坐标(单位：像素)，参考点（我们说,将特效放在指定的位置，就是将特效的参考点放在这个位置）