# 遗留问题

## 美术表现

1. 特殊目标中的数字颜色在引导1和游戏中的没有统一
2. 印记界面的统计文本没有按设计图的字体大小显示
3. 捕手称号的装饰框复杂了些，两个斜对角的直角包裹有些古板、封闭感，考虑再简洁些、曲线平滑的。
4. 引导3截图结果的图文布局间距、对齐美化
5. 获取道具弹窗的描述性文字还是偏小 未统一
6. 封面去广告按钮的晃动效果
7. 失败界面礼物和复活按钮的晃动效果
8. 满足了去广告的条件时，封面和游戏中的去广告按钮变成更显眼的样式
9. ~~引导第2步的目标消散用时明显比游戏中要久~~
10. 截图中的小程序码改为圆形图
11. 截图中的小程序码的颜色和圆形背景图的颜色优化为更搭配当时的游戏背景色
12. ~~印记界面的统计文本没有按设计图居中显示~~
13. ~~游戏进行中，极点值为4位数时，会与其左右两侧文字重叠~~
14. ~~游戏进行中，慧眼数量为3位数时，会超出画面右边界~~
15. 反馈圈和慧眼圈放大后效果模糊
16. 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。
17. 奖励目标旋转效果。
18. 目标本身缓慢的在一定范围内游动的效果
19. 三种目标大小统一调整对比，特殊目标更重大的表示。
20. 更换游戏进行中三种目标的引导提示文字中的目标图
21. ~~反馈文字偏大了，有些笨重。稍小些，参考目标数字，与目标大小的比例。~~
22. 引导1：3个时间目标的旋转角度调整，普通目标为居中、水平，奖励目标为向右倾斜且位置稍靠下，让3个目标的画面布局更平衡。引导视觉按元素出现的顺序去向下方的文字。
23. ~~Banner过渡区域厚了，遮挡了沙漏底部；浓了，更淡些~~
24. ~~缺失满沙漏的计数图示~~
25. 个位数与多位数之间变化时，秒字会被推开
26. ~~减少值数字，调整为从捕获值数值上方往斜上方飘~~
27. ~~引导1目标中的字体颜色与游戏中的不一致~~
28. 引导0字体大小，与图标的间距
29. ~~目标中数字不够清晰，尤其较小的奖励目标时~~
30. ~~失败变暗淡入调整得稍快一些~~
31. 引导3图文布局间距美化
32. 背景图画面有栅格问题，资源图分辨率低
33. 后面的山需要被前景的山遮挡住，目前前景山会半透出后面的山

### 适配

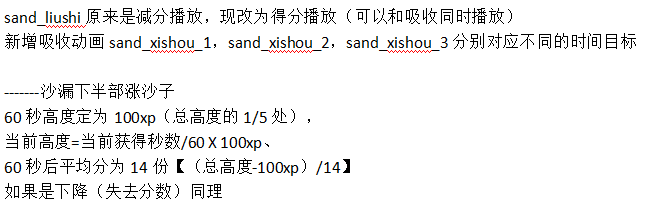
1. 排行榜行数太少了，长屏幕下方空白多了；各界面的长屏幕排版适配问题
2. 全面屏ios和安卓 底部广告适配底部上滑容易误操作
3. 全面屏ios和安卓 底部广告 适配圆角显示不全的区域
4. 去除banner后的UI布局、底部区域适配

### 特效问题

1. ~~删除 落下特效~~
2. 普通生成 奖励生成 特殊生成
   1. 生成汇聚的粒子效果不大舒服，可能是密度、模糊等
   2. 与背景、沙漏缺少些一体感
3. 普通消散 奖励消散 特殊消散；
   1. 效果模糊
   2. 效果简陋粗糙，有的就像技能的击中爆炸特效
   3. 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
4. ~~普通吸收 奖励吸收 特殊吸收；整体可以，微调调整粒子形状~~
5. ~~沙漏满了升级~~
   1. ~~过电流的表现有些过于厚重了，且偏魔法感。可以稍简化弱化些，更轻盈通透，符合画面整体清新简洁的基调。如沙漏瓶体晶莹闪烁。~~
   2. ~~在完整播放后，再衔接生成新目标~~
   3. ~~蓝色粒子和黄色液面的衔接不舒服。如调整粒子颜色，需同时考虑与上部分的各种新目标的颜色协调。~~
6. 液面升降
   1. 如果数值大，会导致升降过程等待很久。限定播放用时为固定值或者一定范围内。//策划定了最终满沙漏参数后再看
7. ~~沙漏破碎~~
   1. ~~沙漏先消失后又出现了，怪异~~
   2. ~~从透明到不透明的顺序和效果奇怪~~
   3. ~~白色粒子阶段太久了，与黑色粒子阶段衔接的更紧凑，有力度感~~
   4. ~~破碎后不应还有液面降低的效果~~
   5. ~~破碎前几帧出现了沙漏向上位移的问题~~

## 策划

1. 复活后更换目标
2. 引导1出现的3个目标依次播放1、3、5的音效
3. 可领取礼物的剩余数量
4. 引导特殊目标准时、精准时的奖励目标数量
5. 晚上再确认目标偏亮问题
6. 确认沙漏液面机制， 150/900秒时增长无变化。



1. 确认主流分辨率支持

## Bug

1. 当无banner时，结束和印记界面的礼物下面缺少“观看视频领取”
2. 当满沙漏计数从1降回0时，图标也显示了；同时即便重新开始游戏，也显了示图标X0。
3. ~~捕获值900秒后，iphone缺失满沙漏的计数图示，只有一个1字~~
4. ~~去广告界面的按钮点击提示显示到界面后层了。~~
5. ~~引导3截图完回到原界面后，时间戳与按钮重叠了~~
6. ~~删除档案后，为无banner状态，但是封面上显示了去广告按钮；且没有礼物按钮，再次运行游戏才出现~~
7. ~~排行榜界面的去除广告按钮点击无效~~
8. ~~印记界面的分享按钮无效~~
9. ~~截图成功保存到相册后，缺少提示“已收藏至相册，可与朋友圈和好友分享”。~~
10. ~~印记界面的截图结果缺少“时间捕手”游戏标题。~~
11. ~~印记界面的截图结果第一次会正常隐藏掉banner，再次截图则会出现banner。~~
12. ~~复活后黄色液面消失了~~
13. 当前捕获值的秒字右边，有时有残缺的笔画
14. ~~点截图后，如果取消授权，再点击截图没有反应~~
15. ~~点截图后，如果不关闭红色按钮，它会持续出现在其他界面~~
16. ~~捕手称号的时间段描述对照不准，下午4点多显示傍晚了；日期2. 19中间显示多了空格~~
17. ~~引导3的邀请好友无效~~
18. ~~封面、结束界面、印记界面的礼物按钮缺失音效~~
19. ~~结束界面的礼物按钮下缺少“观看视频获取”~~

## 优化

1. ~~引导3的截图结果也加上“快于时间{0}次, 慢于时间{1}次”~~
2. ~~有的长条按钮点击后，其中的文字没有一起缩放~~
3. ~~引导3的UI淡入在原有基础上，分别增加三组配置~~
   1. ~~捕手称号和快慢次数~~
   2. ~~时间戳~~
   3. ~~邀请好友和分享截图按钮~~
4. ~~极点为0时，游戏失败后，也出现失败界面。还原为原来与极点非0时一样的流程。~~

## 程序后续研究优化

1. 游戏玩了稍久后（5分钟以上），切到后台后立即切回游戏也会从头启动，导致丢失当前局进度
2. 优化排行榜底图或半透效果
3. 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
4. ~~引导0~引导1的切换会卡顿一下~~
5. 在结束界面点起点重开游戏与出现失败界面，重新拉取广告时会卡顿一下
6. 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
7. 一轮超过多个好友时，依次轮播提示。目前每轮只显示超越的分数最高的好友，透明度实现问题。
8. 好友超越的显示不清晰，需要底图，停留时间很短
9. 检查资源加载配置
10. 测试声音文件预加载优化
11. Gm设置资源文件版本号，测试资源加载情况

## Review

1. Review全部字体、字号、颜色，是否清晰可视
2. Review全部美术元素的配色
3. Review同一界面中中UI元素的对齐
4. Review切换界面时，前后页面相同元素的对齐、统一性
5. Review各类型UI元素的样式，位置，间距的统一，组件规范化

年前遗留美术问题

1. ~~沙漏里浮动的液体有时很模糊~~
2. ~~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~~
3. ~~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~~
4. ~~沙漏降级的效果~~
5. ~~慧眼按钮 可以是从闭眼切换到睁眼~~
6. ~~起点、终点按钮，更像个让人想点击的按钮~~
7. ~~捕获的增减值特效调整得更干脆利落，，目前向下飞的效果不太好看~~
8. ~~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~~
9. ~~细化60s内的沙漏进度液面显示~~
10. ~~背景随时间缓慢变色效果。引导阶段，封面、游戏进行中、结束等界面都会有该效果。~~
11. ~~其他有助于加强画面动态感的元素，或氛围的沉浸感~~
12. ~~山丘拆分多个，并重新生成水平位置，错落随机些~~
13. ~~沙漏与背景和山更有一体感的配色和光影，尝试沙漏变色~~
14. ~~引导第一步和封面的初始背景色状态~~
15. ~~数字目标有明显方的图的痕迹~~
16. ~~极点值变化的效果，与当前值的一同考虑；且需同步变化~~
17. ~~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~~
18. ~~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~~

2019.2.12

1. ~~bug:振动图标状态反了~~
2. ~~bug:复活后，当前捕获值显示为0了~~
3. ~~bug:iphone从屏幕顶部拉下系统通知区，再回到游戏，没有bgm了 // 检测不到，其他游戏也这样，忽略~~

2019.1.28

1. ~~Bug:看视频广告后获取道具没有UI提示~~
2. ~~Bug:引导第三部和封面上有时没显示“时间捕手”标题~~
3. ~~补充获取道具奖励的音效~~
4. ~~bug:打开获取道具时，还能点其下层的界面按钮~~
5. ~~bug:快速点击慧眼按钮，会导致连续使用了多个~~
6. ~~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。~~
7. ~~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~~
8. ~~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。~~

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. ~~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~~