UI：

1. 根据Google的开发者文档（<https://material.io/design/>）我们在设计开始，使用Adobe XD 创建了360px X 640px 的画板（Android标准）ppi-level 为mdpi（160）。此时1dp = 1px。

2. 根据Google开发者文档的Responsive layout grid（<https://material.io/design/layout/responsive-layout-grid.html>），我们整个开发过程中使用了竖版的版面网格，网格分为4列，每列列宽74px，列间距10px，版面左右分别留出17px的边距。并且在后续开发中尽力保证各个组件的position/长/宽/间隔 等保持为8的倍数，如果有小图标也要为4的倍数。

3. 根据Google开发者文档的color system（[https://material.io/design/color/the-color-system.html#](https://material.io/design/color/the-color-system.html)）我们选择了purple色板的标准色（500）#6200EE作为Primary color，purple色板的深色版本（700）#3700B3作为一个Secondary color，并选择了Teal色板的浅色版本（200）#03DAC5作为另一个Secondary color。自此我们的app界面的Primary color和Secondary color全部确定下来了。

4. 根据Google开发者文档的Environment Surfaces（[https://material.io/design/environment/surfaces.html#properties](https://material.io/design/environment/surfaces.html" \l "properties)）设计理念，我们在Adobe XD中组件的阴影（x,y,b)全部设置为(0,6,6),并在进行切图（英文：cut icons）时，直接把阴影放在icons里面，这样可以避免因软件和android stdio产生的界面效果差异。

5. 我们没有进行icon的设计，根据Google和Apple的官方开发者文档，我们会在开发时尽量使用官方发布的icon（<https://material.io/resources/>），因此我们绝大部分的icon是使用从这里下载的svg文件再次编辑的。并且我们遵守normal状态使用filled理念来设计icon，而onclick状态的icon我们没有使用Outlined理念来设计，我们使用了降低normal图标的不透明度的方式来设计onclick状态的icon。

6. 我们的注释使用的时Photoshop中的parker插件，以画布的左上角为（0，0）进行注释，这样方便在Android stdio中准确布局（layout）