2023/02/24

随记: 主要原因是找不到工作，打算写个游戏，丰富简历，最后决定写个自传，顺便自嘲。

工作内容：

1. 确定游戏模式为2D横板，风格为简笔手绘（主要是美术资源的限制），确认游戏内容为自传，全游戏以我（钱小隆）的视角体验。
2. 建立git仓库，使用工具sourcetree管理，初步划分目录，建立对开发有利的文档：开发日记、问题记录、UI规范等。

2023/02/25

随记: 今天怎么也得把登录界面整好，然后淡入淡出黑场转场，然后设计下一场场景。