**ISSUES TRACKING FORM**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **制表人** | **制表日期** | **版本** |
| **王洛威** | **2015/4/30** | **V03** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DATE** | **ISSUE** | **PRIORITY** | **RESOLVING ACTIONS** | **ASSIGNED TO** | **STATUS** |
| **4.17** | **连击动作撕裂，快速键盘按键造成动作撕裂（幻灯片）** | **Hight** | **官方文档并无详细说明，尝试获取Action播放结束，并无效果，最后发现onWalk函数调用影响了后续动作，然后将调用前移** | **王洛威** | **Done** |
| **4.20** | **修改后的纹理加载为空，无法加载纹理** | **High** | **根据官方文档，纹理图片不应该有多个图层，且应栅格化** | **杨曦铭** | **Done** |
| **4.25** | **Github for Windows 崩溃，V03之前文档丢失** | **High** | **尝试恢复数据无果，从QQ群恢复V01文档** | **王洛威 吴建飞** | **Done** |
| **4.25** | **动作帧不连续，造成动作撕裂，人物漂移** | **High** | **使用photoshap修改动作帧** | **肖翔 徐思雨 杨曦铭** | **Not Start** |
| **4.28** | **Sprint 1 音效部分 未开始** | **Normal** | **五一节假日后进行加班** | **徐思雨** | **Not Start** |
| **4.30** | **纹理资源应该再压缩** | **Normal** | **使用TexturePackage 重新打包资源文件，生成8192\*8192 纹理** | **王洛威** | **Not Start** |
| **4.30** | **代码应该进行重新整理** | **Normal** | **将debug部分移除** | **王洛威** | **Not Start** |
| **4.30** | **人物跑动过慢（相对于地面移动距离）** | **Normal** | **调节fps** | **王洛威** | **Not**  **Start** |
| **4.30** | **I 键对应技能（炫舞翻腾）滚动慢** | **Normal** | **调节fps** | **王洛威** | **Not**  **Start** |
| **4.30** | **O键对应技能（紫青剑舞）前两个动作慢** | **Normal** | **调节fps** | **王洛威** | **Not**  **Start** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |