

2024-03-27总体需求

阶段一：2周内完成70%进度

具体完成度：

程序上：

- 实现物理掉落和滚动；
- 无限菜品量+不断补充的效果；
- 实现三消；
- 实现菜品可选择/不可选择的分界线差异；面积的数值做成可配置的。
- 实现菜品的种类逐渐变多变杂；数值做成可配置的。
- 实现特殊菜品的出现/特殊效果
- 实现客人喂饱和切换，喂饱难度逐渐变大；数值做成可配置的。
- 客人种类的随机；特殊客人和普通客人的区分；特殊客人带来的效果效果；
- 实现营业额的提升+每次营业额的数量进行随机，做出差异；数值做成可配置的。
- 实现道具的获取和使用；
- 实现广告的接入；
- 实现成就获取和成就升级；
- 实现营业额和局外星星数的转化；数值做成可配置的。
- 实现局外段位对单局表现的影响。数值做成可配置的。

目前好像已经取消
特殊客人了

美术上：

界面：

- 单局游戏界面设计（背景、布局等）
- 打开游戏时的加载过渡界面设计
- 页面切换时的加载过渡界面设计
- 进入游戏的选关主界面
- 成就界面设计

具体元素：

- 食材列表（约30种）
- 角色列表（约16种）
- 角色是否要用立绘差分/是否要使用动画？还是只使用气泡+表情？
- 道具icon+按钮设计（3个）
- 暂存格子设计
- 可选/不可选分界线设计
- 营业额框框/icon设计
- 额外广告次数icon设计（类似大鹅的清仓甩卖）

局外：

- 段位icon设计（五个）
- 星星设计
- 升段位界面效果（包括动效）
- 成就奖杯设计（12个奖杯，每个3-4种配色方案）
- 分享用图（4张，可用表情包）

过渡：

- 设置界面
- 设置、返回、开始、退出、静音、关震动、去音效按钮
- 通关面板
- 失败面板

时间分段：

3.28-29：

程序：

- 实现物理掉落和滚动（微调大致完毕）；
- 实现三消；

美术：

- 只需要ai生成/使用粗略素材
- 将所有的菜品元素都使用ai生成，不要求画风；调整好格式和尺寸并放进git中，供程序后续直接使用，等待细化。
- 成就奖杯只需要AI生成四个，来回使用，等待细化。

- 角色只需要AI生成一个，来回使用，等待细化。

3.29-30:

程序:

- 无限菜品量+不断补充的效果;

美术:

- 只需要ai生成/使用粗略素材
- 设置界面
- 设置、返回、开始、退出、静音、关震动、去音效按钮
- 通关面板
- 失败面板

3.30-31:

程序:

- 实现菜品可选择/不可选择的分界线差异; 面积的**数值做成可配置的**。

美术:

- 只需要ai生成/使用粗略素材
- 进入游戏的选关主界面（初版，要求元素全部齐全）
- 成就界面设计（初版，要求元素全部齐全）
- 打开游戏时的加载过渡界面设计（初版，要求元素全部齐全）
- 页面切换时的加载过渡界面设计（初版，要求元素全部齐全）
- 从今天之后AI环节结束，剩下需要开始细化。

3.31-1:

程序:

- 实现菜品的种类逐渐变多变杂; **数值做成可配置的**。

美术:

- 此时需要开始进行细化。
- 单局游戏界面设计（背景、布局等）
- 打开游戏时的加载过渡界面设计

- 页面切换时的加载过渡界面设计
- 进入游戏的选关主界面
- 成就界面设计

4.1-2:

程序:

- 实现客人喂饱和切换, 喂饱难度逐渐变大; **数值做成可配置的。**

美术:

- 单局游戏界面设计 (背景、布局等)
- 打开游戏时的加载过渡界面设计
- 页面切换时的加载过渡界面设计
- 进入游戏的选关主界面
- 成就界面设计

4.2-3:

程序:

- 实现营业额的提升+每次营业额的数量进行随机, 做出差异; **数值做成可配置的。**

美术:

- 单局游戏界面设计 (背景、布局等)
- 打开游戏时的加载过渡界面设计
- 页面切换时的加载过渡界面设计
- 进入游戏的选关主界面
- 成就界面设计

4.3-4:

程序:

- 实现营业额和局外星星数的转化; **数值做成可配置的。**

美术:

- 单局游戏界面设计 (背景、布局等)
- 打开游戏时的加载过渡界面设计

- 页面切换时的加载过渡界面设计
- 进入游戏的选关主界面
- 成就界面设计

4.4-5:

程序:

- 实现特殊菜品的出现/特殊效果

美术:

- 单局游戏界面设计（背景、布局等）
- 打开游戏时的加载过渡界面设计
- 页面切换时的加载过渡界面设计
- 进入游戏的选关主界面
- 成就界面设计

4.5-6:

程序:

- 客人种类的随机；特殊客人和普通客人的区分；

4.6-7:

程序:

- 特殊客人带来的效果；

4.7-8:

程序:

- 实现局外段位对单局表现的影响。**数值做成可配置的。**

4.8-9:

程序:

- 实现成就获取和成就升级；

4.9-10:

程序:

- 实现道具的获取和使用；

4.10-11:

程序:

- 实现广告的接入;