1. 流程
2. 策划内部Xmind方案迭代，主策、系统、剧情讨论Xmind方案，大体参考和制作方向
3. 系统出策划案，数值出数值结构
4. 策划内部迭代策划案，根据意见修改
5. 系统策划向全体工种推进
6. 数值进行表头配置，后端进行功能开发
7. 系统提场景、原画、UI需求
8. 验收美术资源，提特效需求
9. 系统进行界面相关测试数值配置
10. 前端开始功能开发
11. 策划验收和自测
12. 工作量

按正常工作量，需求明确，无返工来算

场景要了20天左右的时间，一个星期出草图

如果有人物画像要原画，这次没有

UI界面要了20天，外包图标给的3个星期

前端界面用了10天，加上做特效2天，一共12天

整体工期在一个半月多一点

1. 遇到的问题
2. 首先是工作交接的问题，从昕宇那接过来后没有时间完整过一遍案子，也没参加推进会，导致一开始向UI提图标需求就提错了。后面UI和前端问问题，也要看一眼策划案才能回复，效率是一方面，重要的是容易产生不符需求的问题。下次接手还是要先把策划案当自己的案子看一遍，把里面不合理的、不齐全的改一遍。
3. 然后是场景化UI的问题，场景化UI对美术的要求比之前的高很多，从这次的映像和之前的收藏来看，成果都不是很好。场景化要让可点击区域不违和地突出出来，得让玩家看着像个按钮的同时，又不能打破场景的整体感觉。对比哈利波特来说，哈利波特是把功能与场景中的物品联系起来，商店在对角巷的场景里就是个商店。
4. 自己对UI、UE的把控问题很大，看着不对劲，但是指不出问题，更细的问题自己看不出来。还是要练UE，拼界面，完成的界面得给超哥或者海强过一遍，找个有经验的人先把把关。