1. 体验设计问题
   1. 没有想清楚设计目的
      1. 游戏为什么要做养成
      2. 卡牌游戏养成和MMO、SLG有哪些区别，为什么
   2. 只将梦境拆解了，没有分析和比较同类游戏的养成系统
      1. 如果提前比对过三幻、AFK、方舟，可以提供思路
   3. 在考虑升级方式时，没有考虑到保存经验材料会导致的经验计算问题，由此引发的各种边界情况，如果一开始就按经验池去设计，会避免很多问题。
   4. 衔接情况在预想时没有设计好，升级完成应该有弹窗的，这样反馈更明显，改了比没改差
   5. 漏临界规则，升品后经验多余能升级，但金钱不够的情况
2. 界面设计问题
   1. 多余选项，有快速升级，那升5级就没必要，而且弹窗不多于两个按钮较好
3. 策划案问题
   1. 没有写清界面之间的衔接情况，应该按步骤梳理下来
   2. 少弹窗
      1. 经验溢出提示弹窗
      2. 伙伴满级提示弹窗
      3. 升品成功提示弹窗
   3. 缺少标注哪些是配置，哪些是程序
4. 表结构设计问题
   1. 没有及时写批注和备注
   2. 数据类型出了很多错
   3. 对于海强给的列没有理解具体作用，被前后端问起来不知道怎么做
   4. 升级/升品消耗、属性加在数据表示当前等级还是升级后？没想清楚就直接用了梦境的数值
5. 跟进问题
   1. 没有及时跟进前后端进程
   2. 没有用合表改
   3. 没有要属性公式和战力公式，等用到了才去要