# 基础交互要素

## 气泡

气泡（Bubble）是泡泡最基本的元素，每一个气泡都是一个可交互的元素，它代表的对象可能是：一个任务（Task），一个属性（Attribute），一个选项（Option），一个类目（Group）。

气泡可能处于以下状态中：

1. 浮动：在通常情况下，气泡会在屏幕中随机移动。
2. 碰撞：同屏的多个气泡在移动中发生碰撞，气泡产生弹性碰撞物理变形。
3. 分裂与聚拢：气泡的分裂用于展示气泡代表的对象的详细内容，聚拢则是分裂的逆向操作。
4. 破碎与产生：气泡在创建一些对象时产生，这个对象被删除时破碎。
5. 扩散与缩聚：代表对象的特化，激活。

## 环境

环境（Background）是泡泡的虚拟场所，环境具有语境（context），热度（popularity），情绪（emotion）等特性。

环境可能处于以下状态中：

1. 稳定：在通常情况下，环境本身处于稳定，有一些颜色饱和度的缓慢变化来模拟水体。
2. 迁移：当环境从一种特性切换到另一种特性的过程中，环境颜色发生平滑的变化，类似墨水在水中的布尔运动的扩散模式。

## 手势

泡泡使用手势完成一切交互。

1. 单击（tap）

选中元素，对应气泡的分裂。

1. 滑动（slide）

待定。

1. 长按（hold）

特化元素，对应气泡的扩散。

1. 拖动（drag）

移动元素在屏幕上的位置。

1. 两指缩放（scale）

反激活元素，对应气泡的缩聚。

1. 两指平移（dbslide）

切换环境，对应环境的迁移。

# 流程交互

## 启动

LOGO与TEAM LOGO展示。

平滑过渡到主界面。

比如：屏幕从全白开始逐渐注水，注水过程中展示LOGO，注水完成后LOGO消失，此时即为主界面。

## 注册

首次登录时提示用户注册。

## 登录

待定，可能没有。

说明：与本机手机号绑定，没有注销，换号等功能。

## 主界面