**版本1：**

目标：做一个初步的存取进度功能

内容：

·save1和load1按钮

·做一个配置和存取框架，为保存到微信上预留接口

·在第一个时代里完成存取

**版本2：**

目标：实现时代变迁功能

内容：

·判读跨时代条件

·时代升级面板

·创建新时代的盘面，如果有扩大，下落所有空缺格子

·更换时代的名字

·进入新时代，并升级所有格子，除了top之外，全部自动升级到top-1

·废除更早时代的科技

·测试存档和读档

·升级时代时科技的变换效果

**版本3：**

目标：细节优化

内容：

·划线后显示的浮动文字

·对变革的限制，10个回合内不允许再次变革，此时变暗；10回合之后变亮，盘面死局时闪烁，并提示

·大于等于3连时，显示聚合箭头动画

·调整划线回退功能

·约束格子产出时的动画展示，在一些条件下关闭，解决bug

·调整格子合并效果

·调整格子升级效果

·调整格子对科技的现实，用文本图片替代

·自动存取功能

·变革效果的调整

·划线效果

·划线的提示效果

·去掉划线时的格子高亮

·去掉连击奖励

·重新进行整体规划

·设计评价系统

**版本4：**

目标：走马灯功能

内容：

·用替代文字配置时代用的走马灯

·用替代文字配置教学走马灯

·配置走马灯测试文本

·走马灯功能展示

**版本5：**

目标：科技解锁面板

内容：

·升级时展示本面板

·面板里的兵器介绍，用替代文字

·面板里的形势说明，用替代文字

·处理好连续升级的状况，显示多个升级面板

**版本6：**

目标：科技列表面板

内容：

·展示时代标签

·展示兵器列表：图标，说明

**版本7：**

目标：历史记录面板

内容：

·展示时代标签

·展示历史记录：科技的出现，日期，形势

·处理存档和读档中的历史记录

**版本8：**

目标：时代面板

内容：

·出现的时机：游戏开始，每个时代变迁，游戏结束，每次登录

·根据配置，展示指定的内容

·分段落依次展示，点击可以加快

·关闭时淡出

**版本9：**

目标：特殊年代的评价

内容：

·公元前-1500年，公元500年，公元1750年，公元1945年，公元2000年这些特殊年份加入评价

·目前想到的两个评价方式：时代的进展速度，变革的频率

**版本10：**

目标：离线收益面板

内容：

·展示离线时间和离线收益

·通过记录在本地的离线时间和登录时的时间判断离线收益

·限制2小时收益

·显示当前的形势（？）

·关闭时淡出

**版本11：**

目标：走马灯文本

内容：

·游戏教学

·时代特殊文本

·科技带来的文本

·科技文本和其他文本交替出现

**版本12：**

目标：微信版本

内容：

·发布微信版本

·分资源包下载资源

·首屏界面的进度条

**版本13：**

目标：微信登录、保存、好友游戏状态

内容：

·加入登录功能

·加入保存到微信数据库功能

·展示好友的游戏状态

**版本14：**

目标：广告功能

内容：

·快速变革按钮的设计，跟普通变革大部分类似

·广告领取1小时收益

·广告领取快速变革

**版本15：**

目标：游戏结束功能

内容：

·战绩

·评价系统

·保存战绩单

**版本16：**

目标：古文明时代（古埃及为代表）

内容：

·文本

·数值

**版本17：**

目标：古典时代（古希腊为代表）

**版本18：**

（依赖版本17）

目标：帝国时代（古中国为代表）

**版本19：**

目标：封建时代（西欧为代表）

**版本20：**

目标：大航海时代（西欧为代表）

**版本21：**

目标：工业时代（美国为代表）

**版本22：**

目标：信息时代（参考现代社会）

**版本23：**

目标：废土时代（参考辐射）

**版本24：**

目标：赛博朋克时代（参考银翼杀手）

**版本25：**

目标：美术资源替换，音乐音效合入，配音等

**周计划：**

（1）8.25-8.31

·确定12个古文明科技，跟美术谈图标，观察美术的进展

·向美术同步自己的设计理念

·完成版本2，3，4

（2）9.1-9.7

·完成版本5，6，7

（3）9.8-9.14

·完成版本8，9，11，12

（4）9.15-9.21

·完成版本12，13，14

（5）9.22-9.28

·完成版本15，16

（6）9.29-10.5

·完成版本17，18

（7）10.6-10.12

·完成版本19，20

（8）10.13-10.19

·完成版本21，22

（9）10.20-10.26

·完成版本23，24