1. 接口防刷待定
2. H5自动播放音乐解决方案？

现状：

1. Android（现有几次那个正常：oppo,huawei,meizu）正常
2. IOS中，线上版本音乐播放正常。新上线版本测试环境中音乐不能播放。-----解决方案，技术调研，准备修复方案。等测试机到位之后，检测是否正常。
3. 登录注册
   1. 登录成功之后，需要返回的用户信息和团信息
   2. 登录之后的团长判断
4. 大图加载方案
5. 给加载中的图片加loading
6. 一张标准像素大小的高清图，一张和标准像素一样长宽比的小图，然后显示的时候放大小图，大图加载完之后，替换小图。----------从而实现，图片由模糊变清晰
7. 团信息的通用接口
8. data: mid or groupId
9. Response: mid groupId groupState isOpenGroup 是否是团长
10. 怎么判断是不是团长？

(3.1) session存在时的团长判断

（3.2）session不存在，需要登录时的团长判断

1. 重复开团解决方案及原因？

（4.1）前端处理，按钮防双击

（4.2）后端也要做处理

1. 团成员--------待定
2. 页面整体加载过慢时，处理方案。

原因：图片资源太大，（单个图片体积控制---最大图片压缩后，不要超过100k,首屏显示的所有图片，不要超过500k）

解决方案: 在页面加载的过程中，使用loading来填补加载的空白时间。

1. 业务逻辑（活动流程，活动场景，活动角色，推广方式）-------场景考虑不全。
2. 参与活动的方式：app,微信。
3. 角色：参团者和团长
4. UI图，设配各种型号屏幕时，需要背景填充。
5. 方案一：推荐使用纯色背景
6. 方案二：非纯色背景（带有花纹背景，例如：地毯地板，建议使用小图案平铺）
7. 方案三：非纯色背景
8. 部分场景，需要刷新的位置，做页面刷新。

不刷新的弊端：单页面的负载大：

此次活动数据：

1. 除去随机的图片：总图片大小：2.27MB
2. 其中Book.gif大小为792KB，场景背景一：429kb,场景背景二：370kb
3. 需要加载的资原阅读，那么页面加载的时间就会越久。
4. 不同场景的微信分享，分享的内容

（1）未开团之前分享，开团之后分享，单独点赞的分享

1. 分享出去的页面，和开团也到底要不要做成一个？
2. 页面是否要做无刷新
3. 前端框架技术方案
4. 前后端分离，登录状态判断？---目前登录状态存在session中。