为了迎合市场需求，产品做以下调整：

1. 产品定位。定位学前龄儿童（3-6岁）英语游戏教育平台。
2. 产品人群定位。第一针对人群是父母；第二针对人群才是儿童。
3. 产品命名为：小白兔ABC。为了迎合第一人群需求，产品名字最好有英语等字样；为了迎合第二人群需求，产品名字最好是动物并且大家都喜欢的动物。以上两点都符合。
4. 对应的三款游戏分别为《小白兔ABC写字母》、《小白兔ABC找字母》、《小白兔ABC字母连连看》。
5. Logo一定要用小白兔。既呼应主题，又有吉祥物。

为了丰富《小白兔ABC写字母》小游戏的内容，游戏改动如下：

1. 进入关卡选择界面，播放《ABC字母歌》
2. 关卡界面，增加机器人语音播报：

|  |
| --- |
| 小朋友一起来学下面的字母，您也能唱出这样的歌来。 |
| ABCDEFG abcdefg |
| HIJKLMN hijklmn |
| OPQRST opqrst |
| UVWSYZ uvwsyz |
| A a apple苹果 |
| B b banan香蕉 Book书 |
| C c cat猫 |
| D d dog狗 |
| E e egg鸡蛋 eye眼睛 |
| F f flower花朵 |
| G g girl女孩 |
| ... |

1. 关卡的按钮应该是Aa Bb Cc Dd Ee ...
2. 进入游戏界面，首先是系统播报一遍:

小朋友一起来学习写大写字母A吧

系统播报A，系统自动写一遍

小朋友一起来模仿写一遍吧

系统播报A，等待玩家自己写一遍

小朋友你写的真不错

让我一起来学习写小写字母a吧

系统播报a，系统自动写一遍

小朋友一起来模仿写一遍吧

系统播报a，等待玩家自己写一遍

小朋友你真棒。

跳转另外一个界面对应Aa的场景构想，比如：苹果树上的苹果，点击可以摘下来

播放成功动画结束。