# 游戏开发

**时间方面：**

1. 美工设计时间（**1-2天**）

如果有疑问，可以让美工来定自己所需时间，但如果没有设计图，前端开发时间将多一天，同时会增加客户修改需求的可能性

1. 前端前期调研时间（**0-2天**）

视游戏的难度而定，如果之前没做过类似游戏并且较难，可能需要2天得调研时间，用来确定到底能不能做，以及能做到什么程度，是否能满足客户的需求；而如果之前做过类似的游戏，调研的时间就可以省去。

1. 前端开发时间（**2-4天**）

同样视游戏的难度和之前做没做过而定，最快也需要2天的时间进行页面调试和适配测试。

1. 后台开发时间（**半天-2天**）

由于目前为止所做过的游戏都是前端难度较大，所以后台基本上只需要半天的时间，但不排除后面要做的游戏会增大后台的压力，所以上限为两天

1. 前后台联调时间（**半天-1天**）

如果前端和后台单独开发的时间够充足，那联调的时间会比较短，上限为1天，以免出现单独开发时发现不了的bug

1. 测试时间（**1天**）

其实在前后台联调的时候就已经进行过一些测试步骤，但是考虑到手机端游戏要适配各种机型的原因，所以可能需要额外的测试时间，用于检验游戏的流畅性和完成客户的临时性修改需求

综上所述：

**游戏开发时间为4-12天，下限为4天（简而言之，旧游戏为4-5天，新游戏至少10天，视游戏难度而定）**

**需求方面：**

1. 请在前后端联调阶段之前就确定好所有开发内容，其中包括但不限于：活动规则，游戏整体风格，游戏模块（轮播，音效，弹框等），游戏逻辑，奖品图片，中奖几率等
2. 每个游戏都必须要有其产品设计的流程，可以用ppt或其他可查阅形式进行设计，用于给前后台和设计参考，同时作为最初客户需求的凭证
3. 客户提出修改需求，需与前端人员进行商议，由前端决定能否修改以及修改时间
4. 游戏的整体流程和模块设计以及逻辑思路在美工设计之前就要全部确定，无法在美工设计完图纸之后进行修改，其余类似图片、颜色、文字之类易修改需求可以在上线之前进行修改

**前端开发方面：**

1. 是否需要考虑iphone4机型(不需要)
2. 尽量少出现正好一个屏幕的页面,如果必须一个屏幕展示,请在设计时元素之间不要挨得太近,下图就属于各个元素挨得太近:



1. 最好不要有特殊字体（特殊字体的加载速度很慢，一般一个文件会有7M左右），如果必须要有的话，请提供ttf、wof、svg、otf等格式的字体文件（如果只有ttf或wof格式的字体文件，将无法保证所有机型都能呈现特殊字体效果），前端不负责找字体文件，如果无法提供任何类型的字体文件，前端将采用浏览器自带字体。
2. 考虑到有些页面可以重用，希望美工可以提前出几个模块的设计图：活动规则、排行榜、中奖蒙版、未中奖提示蒙版、助力成功提示、一些按钮样式也可以统一（美工给png图，然后前端可以自己订背景颜色）
3. 可参考以下网站进行设计：<http://hd.faisco.com/game.html>（凡科互动）