1.修改过的机台

M17铃铛

M16美国

M25金矿

M18功夫

2.重要：把这个加到测试用例里

这个版本我调整了很多UI界面的层级，层级整体调高了一个档次，需要QA测试下这些界面，就是触发下打开界面看一下，确认层级上没问题：

我直接把改动后的资源路径复制过来了，基本上看文件名就能知道是啥界面：

// "Assets/Resources/Map/PiggyBank/PiggyBank.prefab",

// "Assets/Resources/Map/BackFlowReward.prefab",

// "Assets/Resources/Map/Bankrupt/BankruptCredits.prefab",

// "Assets/Resources/Map/DailyBonus/DayBouns.prefab",

// "Assets/Resources/Map/DoubleLevelUp/DoubleLevelUpNotify.prefab",

// "Assets/Resources/Map/Friend/FriendUI.prefab",

// "Assets/Resources/Map/Gift/NoGiftUI.prefab",

// "Assets/Resources/Map/Loading/Loading.prefab",

// "Assets/Resources/Map/MachineComment/MachineCommentUI.prefab",

// "Assets/Resources/Map/Mail/MailUI.prefab",

// "Assets/Resources/Map/PayRotaryTable/PayRotaryTable.prefab",

// "Assets/Resources/Map/QuitGameUI.prefab",

// "Assets/Resources/Map/ScoreApp/ScoreAppUi.prefab",

// "Assets/Resources/Map/SettingPrefab/feedback.prefab",

// "Assets/Resources/Map/SettingPrefab/Setting.prefab",

// "Assets/Resources/Map/VIP/VIPInfor.prefab",

// "Assets/Resources/Store/Store.prefab",

// "Assets/Resources/Store/StoreItem.prefab",

// "Assets/Resources/Game/SpecialOffer.prefab",

// "Assets/Resources/Game/UI/DiceUi/DiceUi.prefab",

3.重要：这个版本刘文修了一个内购打点的问题，顺便把一些烂代码重构了。QA这个版本里需要测试：各种商品的内购给的credits是否正确，包括考虑到VIP加成，以及处于或者不处于双倍付费活动内。策划（云龙提的这个bug）会去测试打点数据是否正确

4.检测内购双倍credits活动，lucky值是否双倍，我们要让lucky值保持原值。

5.检测内购双倍credits活动是否只影响到大商城，限时商城、三付费点小商城、两付费点小商城。不要影响小猪存钱罐、付费骰子、付费转盘、新手礼包

6. 刘文在1.20版本里修复了双倍credits的问题，所以双倍credits相关的商品需要重新测，包括在双倍活动期间和不在活动期间

7.GameSetting里的MapSetting选项有一个IsSkipVerifyPurchase选项，正常情况下设置为0，表明内购后需要验证。若以后上线后碰到紧急情况需要关闭验证，则设置为1然后发布热更。当跳过验证时，会发一个新加的神策事件“SkipVerifyAndSuccessPurchase”，但不会发给Adjust和FB。

需要增加以下测试用例供QA测试：（云龙协助下QA）

（1）该选项设置为0，测试内购成功后验证

（2）设置为1，测试内购后跳过验证直接发商品

8.在卷轴和WIN计钱框之间增加了特效层级，所以每个机器都要测试一遍，主要解决了M18特效层级的问题。