

从需求到落地：设计项目实战解析

曾清清

分享初衷

让设计团队了解，接到需求应该怎么开始，如何落地。

加载项目运行程序的 UI 优化

实际案例分析

原始需求

加载项目运行程序的 UI 优化 #1122

□ ⌂ ×

○ 打开

○ 父母: 其他部分的改进



黑卡 于 on Nov 30, 2024 日开放 · 编辑 Nighca

编辑 · ...

对于资源密集型项目，加载可能非常耗时。用户友好的加载界面有助于缓解等待的不适。

我们可能会通过提供以下措施来改善用户体验：

- 更友好的用户界面
- 详细信息，如 .Loading images: 3/8

现在，项目运行器将在 2 个地方使用：

- 编辑器中的运行程序
- 项目页面中的 Runner

赛前行为可以总结如下：

- 加载游戏引擎
- 加载项目信息
- 加载资源（图像、声音）
- 处理资源，例如，将 SVG 文件转换为 PNG
- 开始游戏



黑卡 于 on Nov 30, 2024 更改了标题 加载项目页面的 UI 优化



黑卡 更改了标题 加载项目页面的 UI 优化 加载项目运行程序的 UI 优化 on Jan 26



黑卡 已将此添加到 Go+ 构建器 v1.7 last month

任务分配对象



黑卡

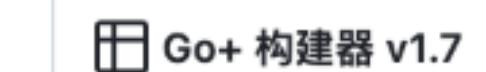
标签

无标签

类型

无类型

项目



Go+ 构建器 v1.7

地位 发展 ▾

里程碑

无里程碑

关系

父问题

○ 其他部分的改进

goplus/builder#1431

0 / 14

发展

没有分支或拉取请求

通知

自定义

1. 是新功能还是优化现有体验？
2. 在用户界面的具体位置？
3. 用户旅程是怎样的？

加载项目运行程序的 UI 优化 #1122

□ ⌂ ×

○ 打开

○ 父母: 其他部分的改进



黑卡 于 on Nov 30, 2024 日开放 · 编辑 Nighca

编辑 · ...

对于资源密集型项目，加载可能非常耗时。用户友好的加载界面有助于缓解等待的不适。

我们可能会通过提供以下措施来改善用户体验：

- 更友好的用户界面
- 详细信息，如 .Loading images: 3/8

现在，项目运行器将在 2 个地方使用：

- 编辑器中的运行程序
- 项目页面中的 Runner

赛前行为可以总结如下：

- 加载游戏引擎
- 加载项目信息
- 加载资源（图像、声音）
- 处理资源，例如，将 SVG 文件转换为 PNG
- 开始游戏



黑卡 于 on Nov 30, 2024 更改了标题 加载项目页面的 UI 优化



黑卡 更改了标题 加载项目页面的 UI 优化 加载项目运行程序的 UI 优化 on Jan 26



黑卡 已将此添加到 Go+ 构建器 v1.7 last month

任务分配对象



黑卡

标签

无标签

类型

无类型

项目

Go+ 构建器 v1.7

地位 发展 ▾

里程碑

无里程碑

关系

父问题

○ 其他部分的改进

goplus/builder#1431

0 / 14

发展

没有分支或拉取请求

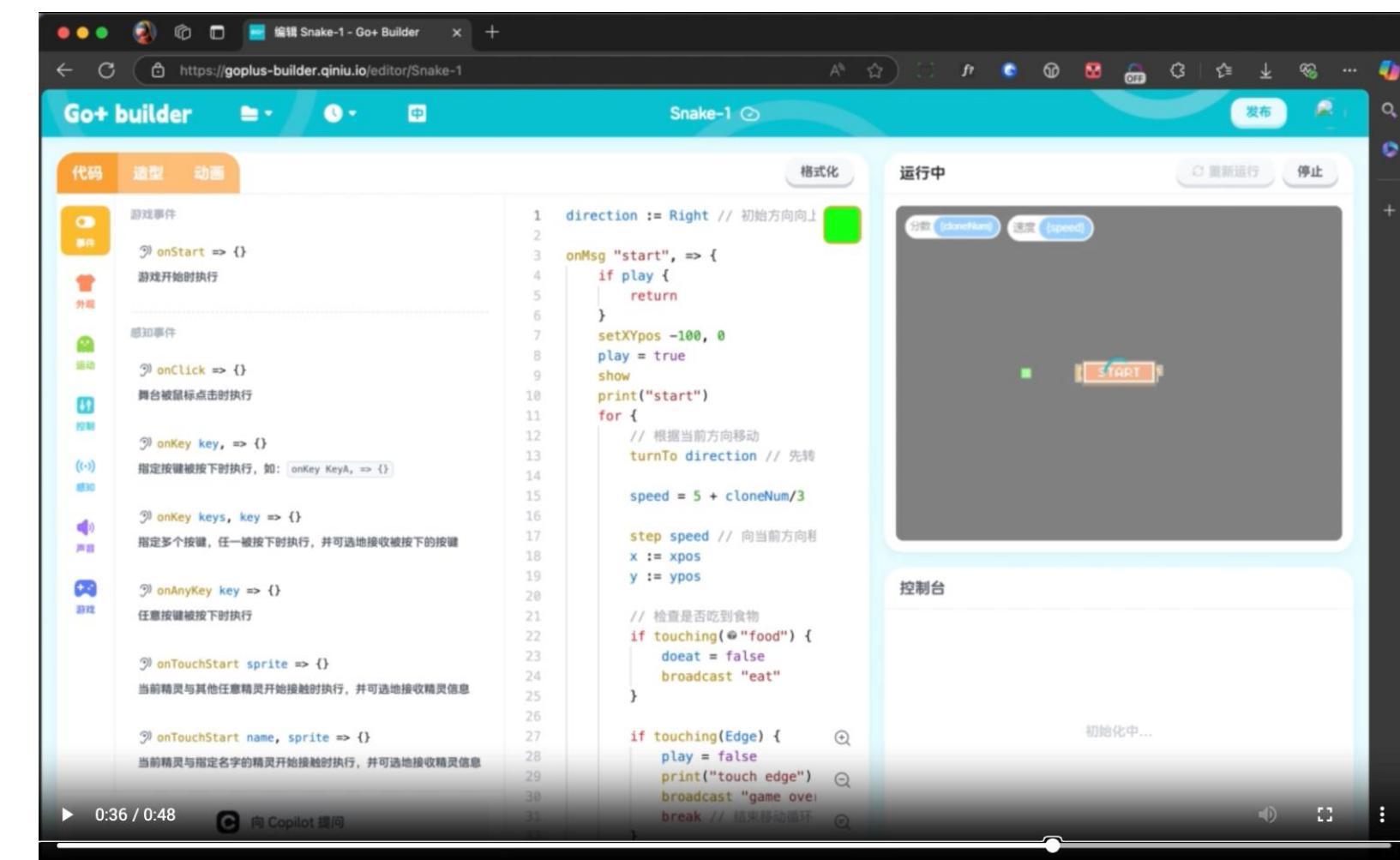
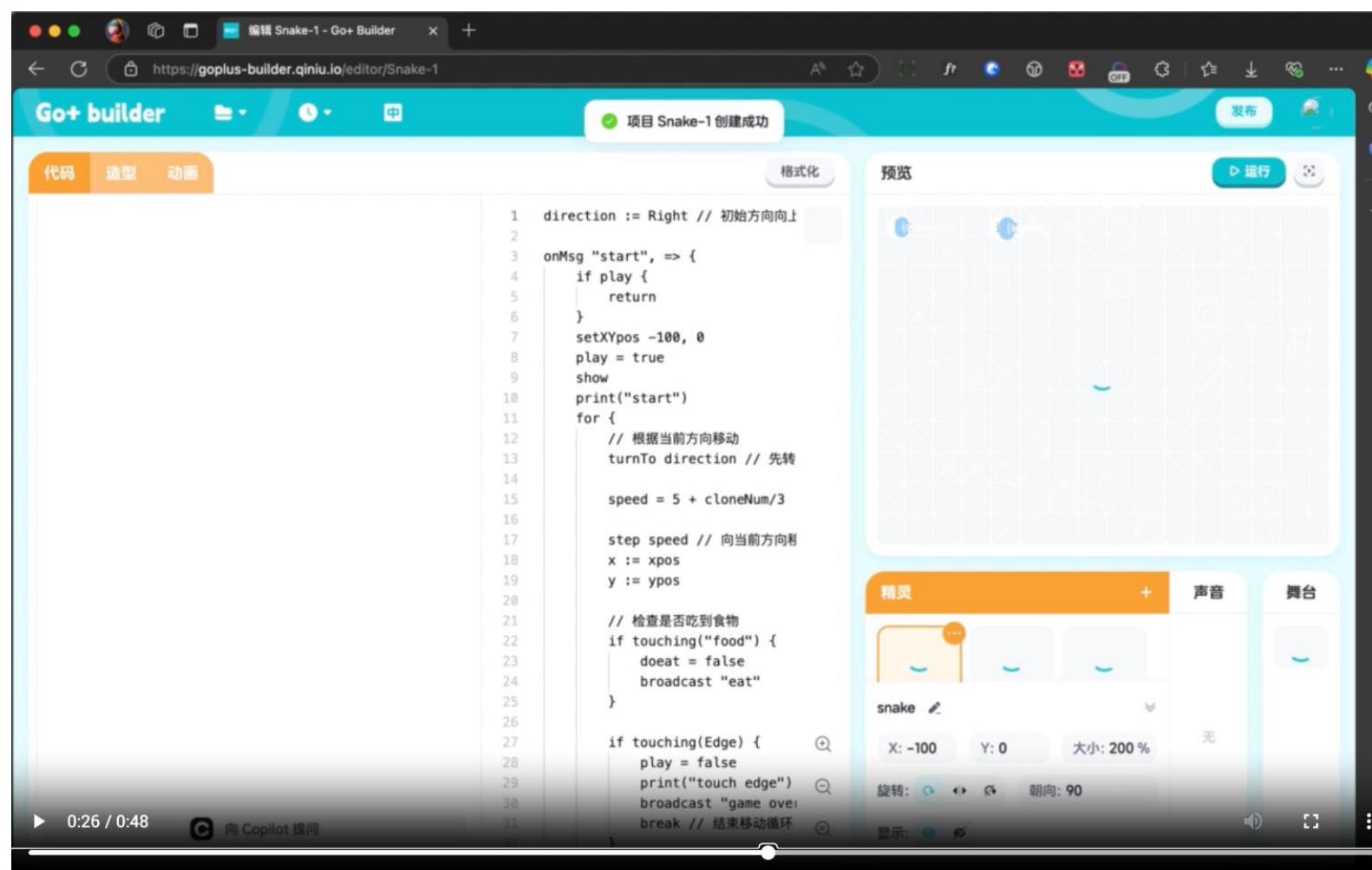
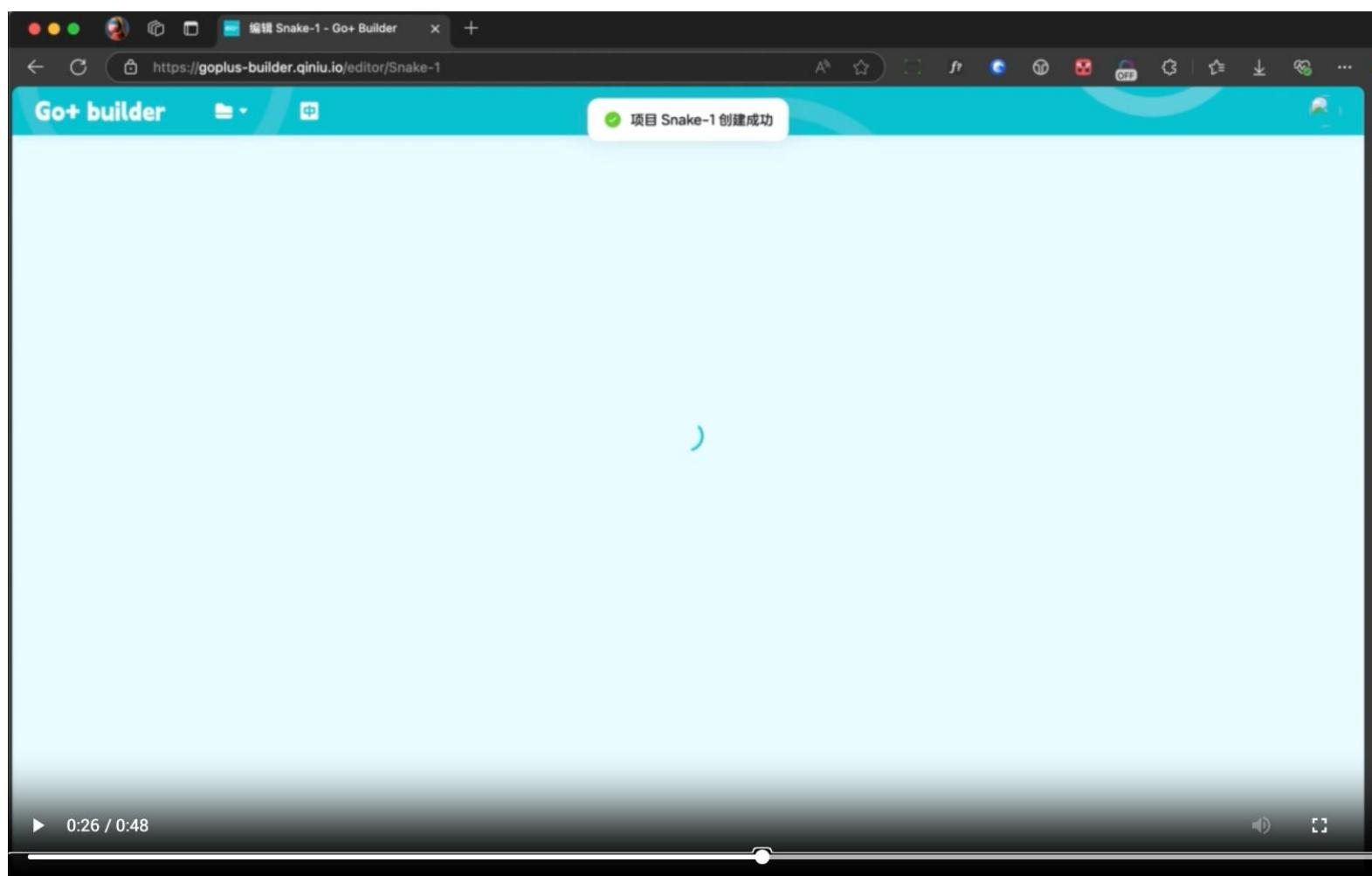
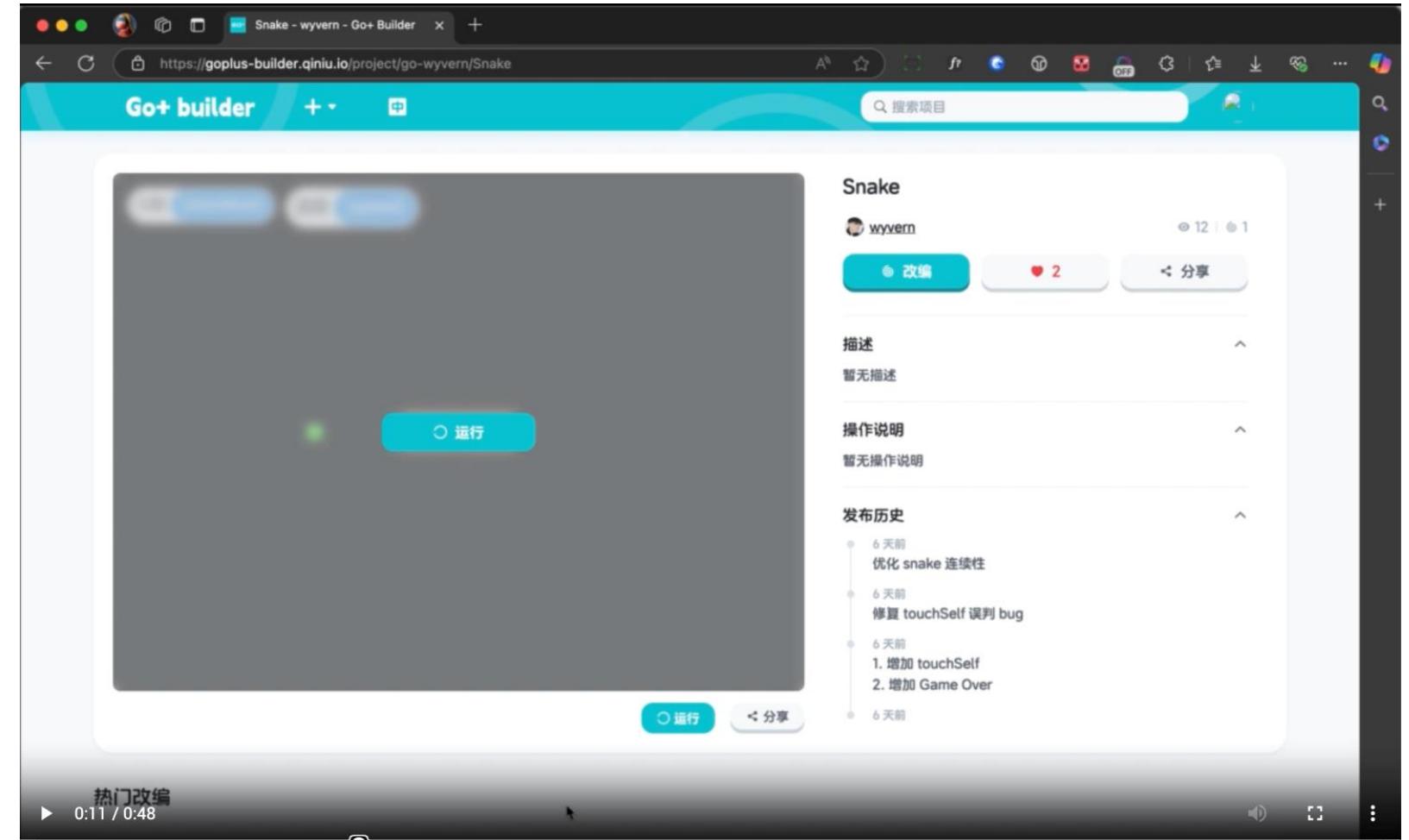
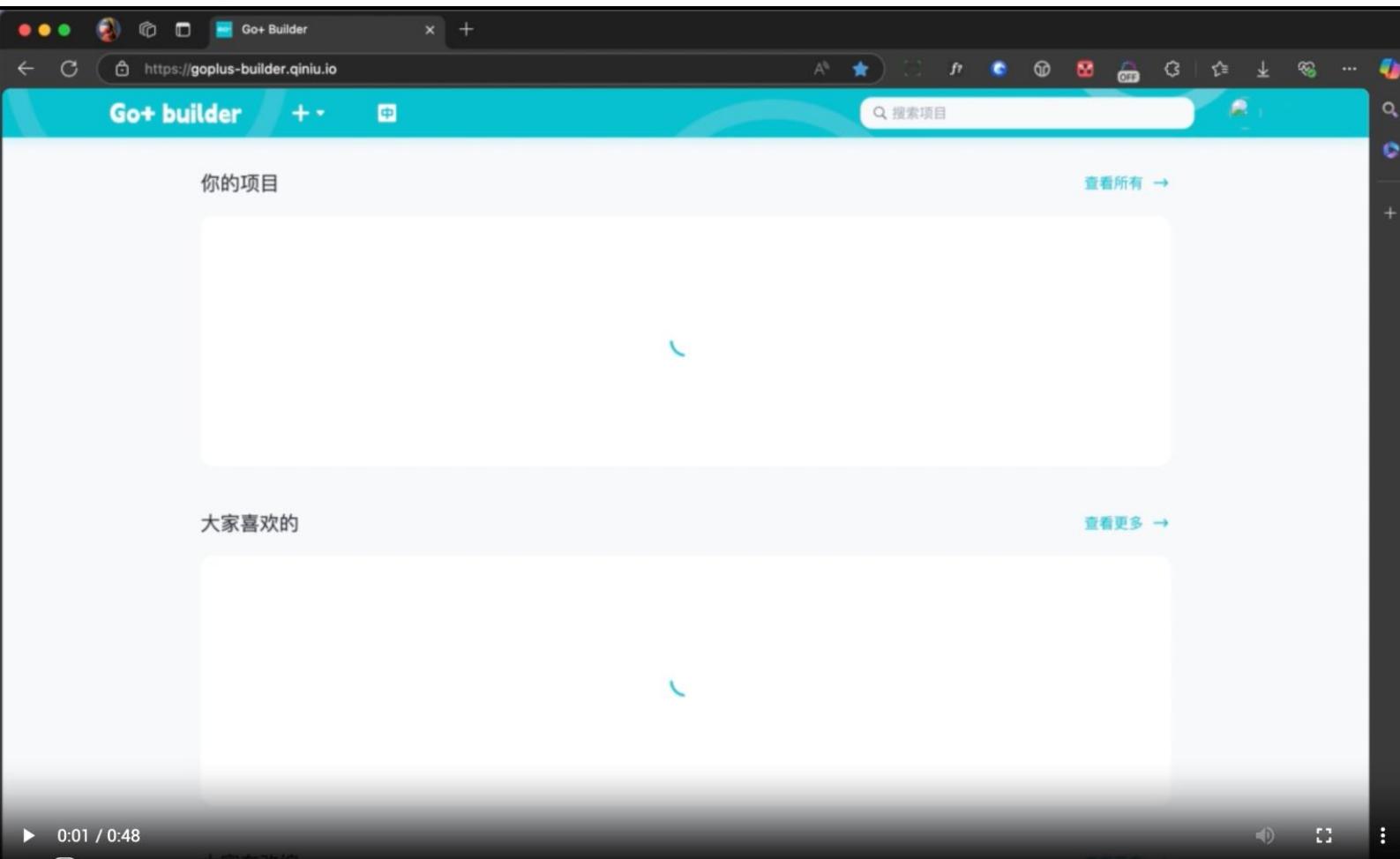
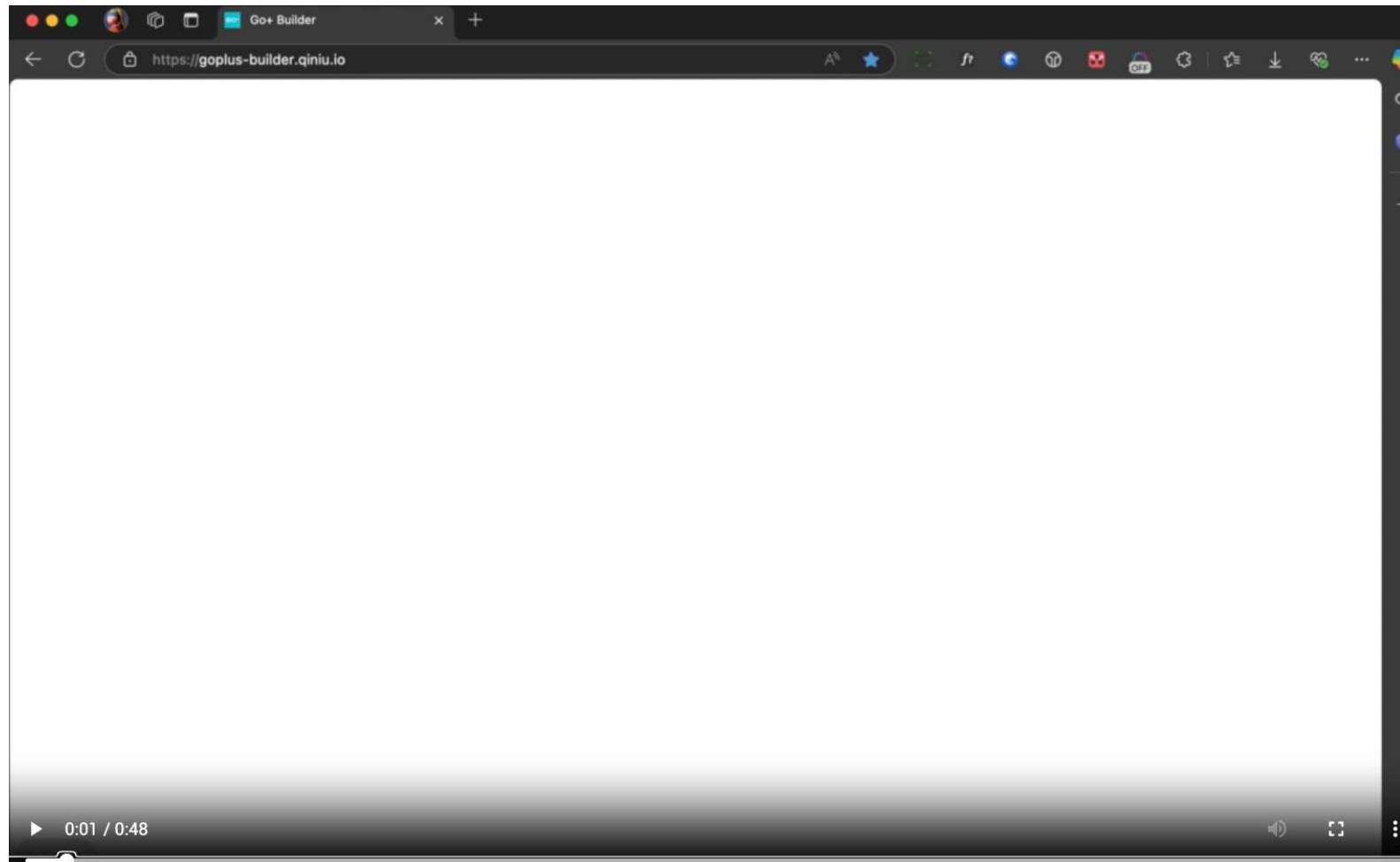
通知

自定义

体验现有功能，而不是对着产品原型做「上色」。

项目-编辑器 全屏运行项目

这些加载过程注意到了吗？



1. 加载样式（换个好看的 loading 动图？）
2. 文字提醒（告知用户现在系统在做什么）
3. 适配（不同功能区域、屏幕视频）

设计稿

1. 交付（以代码形式/开源网站，figma 文件）
2. 落地（根据用户旅程中的问题，挨个检查）

设计走查

XBuilder 支持拖放操作

学以致用-实际需求

拖放交互 #1304

◎ 打开

◎ 父母: 其他部分的改进



黑卡 于 on Feb 7 · 编辑者 Nighca

编辑 · ...

- 对服装、精灵、场景、相关内容进行排序列表: ◎ [允许更改服装顺序 #1305](#)
- 在 Sprite / 场景之间移动服装 / 精灵
- 应用 API 引用项, 相关: ◎ [可拖动 API 参考 #1299](#)



你会有哪些思考？