t17 字体融解效果                                                           （伟航）  
书翻页效果                                                                     （伟航）  
t7升级2017                                                                     （小杰）  
在unity文件加载中实现类似fishhook文件映射功能               （小杰）  
海外特效翻译资源流程优化                                                （舒锐）  
改资源打包提交log，更方便看出版本结束                           （舒锐）  
优化versionfileconver工具，降低时间复杂度                         (佳明)  
mm代码    class-dump 验收                                        （龙远 佳明）  
    a.去掉mm代码和C#的依赖  
    b.使用编译器混淆  
移动平台接口整理                                                            (龙远，成城)  
文档整理                                                                                （成城）  
C#代码混淆    strings global-metadata.data 验收                    （杨龙 ）  
    IMG_256a.global-metadata.data 去掉 或者替换  
    b.使用编译器混淆 global-metadata.data  
发布工程流程整理                                                                      (杨龙)  
日志增加一些混淆文本                                                              （家宝）  
T16内存情况分析（找项目组配合给个能玩比较久的协同帐号）        (家宝)  
去掉lua等底层库无畏的文本                                                         (文森)  
Unity2019工程主体框架搭建                                                        (文森)  
引擎网络混淆                                                                            （桂元）  
熟悉laya2D序列帧管理和创建，将美术新模型资源应用到t16h5工程    ( 桂元)  
手机 dll 报错可以查看行号                                                       （海朝）  
用新Web代码搞一个新的审核服打包服务                                  （海朝）  
unity 默认资源  混淆                                                                 (旭军）  
C++ 混淆                                                                                 (健彬)