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 ）

    a.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)

*2020年12月7日 星期一*