针对你方的反馈，我方一一做出答复如下：

一、存在的疑惑

1.需求中的“3.希望界面能美观些”，客户是需要什么风格的界面呢？

（甜美可爱、商务简洁、清新舒适、炫酷逼人还是高贵冷艳？）

**我希望做得可爱些，例如我觉得candy crush那种界面的效果就很好。因为游戏嘛，需要轻松点的氛围，所以好的界面是很重要的。**

2.该应用是网页应用还是单机应用程序？

**单机应用程序**

3.“相应的图形变化”具体是指什么？

**我们在游戏中放一个形象可爱的小人和一个绳索，如果玩家输入错误一次，那么绳索就会下降一点，最后小人会被吊死。给玩家一点点紧张感。**

4.不同难度的单词是由玩家自己选择难度，还是一旦开始游戏就随机选择难度，同时提示玩家？

**我觉得让玩家自己选择难度的话更加好**

5.难度的划分标准是以长度，还是常用程度，或者以四级、六级、托福之类的不同难度的考试要求的词汇的难度来规定？

**长度，我希望用闯关的形式，就是每次闯关成功后下一关增加单词难度**

6.如果需要排行榜，排行的标准与对象是什么？

**每一次游戏结束后系统会自动判定这次的得分是不是个新纪录，如果是新纪录的话记录到排行榜中，可以让用户自己输入自己的名字**

7.如果是分数，那么游戏如何给分？

**每次按照难度来累加得分，例如难度1过了后用户可以得到10分之类的**

8.客户并未给出具体的游戏方法。

**1）系统给出单词字母数量，以下划线的形式表示**

**2）玩家输入单个字母，如果该字母没有出现在单词中，那么绳索就会下降一点。该单词放入非正确字母区并继续让用户输入。如果该字母出现在单词中，那么在该单词中所有该字母出现的位置，都显示该字母，并继续让玩家输入。**

**3）如果绳索下降到极限，则小人被吊死，玩家失败。在小人吊死之前，将字母全部猜中则成功**

9.道具是通过游戏的过关作为奖励而获得？还是游戏的过关将取得一定的虚拟货币，通过虚拟货币来购买道具？（问题类似于游戏的奖惩机制如何）

**通过游戏的过关作为奖励而获得，而且不同难度的奖励数不同**

二、希望与您讨论商妥的地方

1.由于给定的开发时间过短，在此期间内技术人员难以实现社交功能此类技术，建议在此期间内先完成单机版的应用程序，而社交功能作为后续的功能可以继续发展。

**接受您的意见，那么此版可以作为1.0版**