

# 独立开发周报 11月2日-6日(第一周计划)

版本规划: [alpha3路线图](#)

## 开发工作

### 1.基础建设(测试用例)

- marker\_arrays 库的第1阶段目标是

  - 支持配置文件的动态化创建
  - 支持长按菜单的动态化管理
  - 支持卡牌游戏移植的游戏数据自动化生成
- ☐ marker\_arrays(no\_json\_utils) 库第1阶段

☒ array\_utils 标记列表库函数

☐ 测试用例编写
- ☐ no\_json 内置脚本体系

☒ map-json

☒ 语法解析 (lexpro)

☒ 小函数 (reviver)

☐ key-json

☒ 语法解析 (lexpro)

☐ 小函数 (reviver)

☐ load-json

☐ 小函数 (reviver)

### 2.版本推进

none

### 3.提效工具开发

- ☐ 周报体系 demo

☐ 引导

☐ 任务
- ☐ 内部发布系统 (日更版本)

推送跟随周报内容的 daily - app 版本号保持在下一个预定发布的版本不变

该版本主要用于内部工作汇报演示

☐ 完善 app 的海外运行能力

## 思考

---

### 11月1日彩虹桥团建后的思考

核心能力：

非前端的 标准化小程序(基于 dart/flutter)

微信小程序 - 应用 / 游戏

我的小程序 - 制作教程/视频/游戏 -> 对接微信小程序，门槛更低，定制性更强

爆品：

(独一性) 互动书-《首都高墙》

(首创) 在线游戏 - 全扑克规则DIY / 全麻将规则DIY

(体验) 九宫格阅读

落地场景(便于推广)

- 现场教学演示 - 即时推送能力
- 现场游戏功能 - 你画我猜 / 谁是卧底