我们的项目是由小组4个人来合作完成，每个人有不同的擅长领域，分工合作完成这个项目。项目计划开发一种以双人对战为核心的休闲益智类手机游戏。游戏主体是一类规则简单的棋类游戏。玩家需要将棋盘上的点连成线，并构造三角形将一部分区域切下。所有区域都被切下后比较双方拥有区域的大小决定胜负。对战的形式可以是在线PvP，也可以是本地蓝牙PvP，还可以进行玩家单人的PvC对战方式。在在线对战中，玩家将注册账号，并拥有等级的区分，在线匹配时会根据玩家的等级自动匹配玩家进行游戏。软件在安卓平台和IOS平台上功能与UI基本同步，并实现不同平台之间的对战。为达成以上目标，将计划分为四个子目标：

1. 完成安卓平台的软件开发；
2. 完成IOS平台的软件开发；
3. 完成服务器架设，数据库的建立；
4. 进行功能测试和压力测试。

为完成项目计划，我们需要在正确的基础上开始工作。首先努力地正确理解要解决的问题，然后为每个参与项目的人员设置实现的目标和期望，并给予团队工作时所需的自由、权力的技术。保持动力，跟踪进展，进行事后分析。