### 会议纪要：2021/6/15 8:45

会议题目：讨论游戏大概思路，进行人员安排

内容：优先安装好相应开发游戏的软件，如Unity3D；

学习3D人物的相关建模和查找相关资料

游戏大概思路是由玩家控制的3D人物,通过击杀目标来获取胜利

游戏基本要求：有最基本的故事剧情，同时设置游戏对战中的关卡、场景、障碍物等细节内容，增加游戏的可玩度

小组职位经过讨论，安排如下:

项目组长助理 梁庆文

配置经理：陈佳庆

### 会议时间:2021/6/16 8:10

会议题目：进行任务分工，解决当前遇到的问题

内容：

#### 问题总结：

1. 游戏设计软件Unity3D不会使用，缺少相关的专业知识。
2. 游戏开发文档编写困难，缺少相应模板，而且开发模式与一般系统软件开发不同。需要寻找老师帮助或者提供模板。
3. 队员游戏开发热情不高。
4. 队员使用开发软件过程中遇到问题没有及时解决，或者没有找到合适的解决办法。
5. 时间分配不够合理

#### 当日计划：

1. 组长选择合适的简单的游戏项目进行演示,带动小组学习积极性。
2. 安排陈德立、吴杰先学习软件Unity3D的基本使用方法，主要方式为观看B站等相关视频教学。
3. 陈佳庆寻找游戏发布Github的方法并限期今日内完成
4. 梁庆文、曾璐设计游戏大概思路，如人物关系、人物动作等，同时设计游戏相关的背景。
5. 组长询问老师游戏相关的文档或者模版，以及开发思路
6. 确游戏主题名称

#### 当日开发进度：

1. 进行初步的学习开发任务，未开始进行开发
2. 由于安排问题未能找到老师获取相关的文档文件模板。
3. 完成Github第一次发布
4. 大概游戏玩法已经确认，主要也是基于队员能力来进行合理安排

### 会议时间:2021/6/17 10:35

会议题目：任务完成进度，分享当前遇到的问题

#### 内容总结：

1. 已经完成Github第一次发布
2. 开始初步设计人物的动作，如主角的行走路线、攻击动作等，具体细节还需要进一步查询相关资料；

#### 当日计划：

1. 在上找到合适的人物模型，场景等
2. 开始初步设计人物的动作，如主角的行走路线、攻击动作等，具体细节内容还需要进一步查询相关资料；任务分配队员为陈德立，梁庆文、吴杰
3. 添加具体细节，如攻击特效爆炸效果等，关键任务交给陈佳庆、组长黎和广完成
4. 组长开始初步规划游戏设计报告内容

#### 当日开发进度：

1. 对开发软件进行时候，并从unity Asset Store上下载模型RPG Poly Pack-lIte，确认可以构建，并选择为游戏主要场景
2. 从相关资源网站上获取了相关的攻击特效、爆炸细节等内容
3. 确认了游戏人物的模型，并可以做一些简单的行走动作、攻击动作等，武器选择为攻击
4. 基本确定游戏主题为射击冒险类，题目为

### 会议时间:2021/6/19 9:00

会议题目：讨论任务完成进度，分享当前遇到的问题

内容：

#### 问题总结：

1. 18日安排任务完成度不高，还需要分配更多时间进行完成
2. 使用软件Unity3D过程中出现许多错误，无法解决，任务进展缓慢
3. 人物、怪物主要的交互（主要是战斗）存在许多技术上的问题需要解决，比如如何检测怪物收到攻击和人物受到攻击时的状态改变

#### 当日计划：

1. 继续完成17日的任务计划
2. 组长督促组员继续完成相应个人任务，并定期查看游戏效果进行汇总

#### 当日开发进度：

开发进度缓慢，未有太多进展

### 会议时间:2021/6/20 8:05

会议题目：确定游戏基本完成制作时间，游戏分享当前遇到的问题

#### 会议总结：

计划于6/23日之前基本完成游戏的设计，同时争取在25号之前完成相关文档的书写

#### 当日计划：

1. 加快游戏开发进度
2. 讨论游戏现有游戏的开发不足地方，尝试添加更多玩法，如火药爆炸，增加关卡数量，成倍的怪物等
3. 各个组员开始书写自己完成部分的文档内容。

#### 当日开发进度：

游戏内容得到进一步完善

### 会议时间:2021/6/21 14:05

会议题目：组员做个人任务总结，提出当前遇到的问题，讨论下一步工作

#### 会议总结：

计划于6/23日之前基本完成游戏的设计，同时争取在25号之前完成相关文档的书写

#### 当日计划：

1. 加快游戏开发进度
2. 讨论游戏现有游戏的开发不足地方，尝试添加更多玩法，如火药爆炸，增加关卡数量，成倍的怪物等
3. 各个组员开始书写自己完成部分的文档内容。

#### 当日开发进度：

游戏内容得到进一步完善