**项目开发总结报告**

# 1会议纪要

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 会议次数 | 会议时间 | 会议内容 | 参与成员 |
| 1 | 2015.6.11 | 关于游戏内容的讨论。 | 全体成员 |
| 2 | 2015.7.13 | 正式立项，分配个人职务及学习任务。 | 全体成员 |
| 3 | 2015.8.10 | 进行需求分析报告及概要设计的讨论，正式开始手机游戏的编写。 | 杨凌锋，张钰林 |
| 4 | 2015.9.1 | 手机游戏的各项测试汇报。 | 张姝丽，王洁 |
| 5 | 2015.9.12 | 项目开发总结。 | 全体成员 |

# 2实际开发结果

## 2.1产品

Assets目录：包含程序的部分资源

Bin目录：包含eclipse的生成的中间二进制代码（垃圾）

Gen目录：包含ADT生成的文件

Libs目录：包含了Android支持库的引用

Res目录：包含了各种资源文件

Src目录：包含了源代码

## 2.2主要功能和性能

本手机游戏可以通过滑块来达到具体的目的，休闲益智，运行稳定，操作性能良好。

可以通过社会化分享功能在网上分享这款游戏。

## 2.3基本流程

## 2.4进度

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 计划内容 | 计划进度 | 实际进度 |
| 项目立项 | 6/1~7/20 | 6/11~7/13 |
| 开发人员培训 | 7/20~8/20 | 7/14~8/10 |
| 需求分析 | 8/10~8/20 | 8/20~8/24 |
| 概要设计 | 8/20~8/25 | 8/25~8/28 |
| 详细设计 | 8/25~9/14 | 8/28~9/1 |
| 游戏测试 | 9/1~9/4 | 9/1~9/4 |
| 游戏修正 | 9/4~9/5 | 9/5~9/7 |
| 游戏发布 | 9/9 | 9/9 |

由上表可看出实际进度落后于计划进度，造成这种情况的主要原因是队员对于相关基础知识掌握程度较低，工作效率较低，不能达到预期标准。

项目能在大体在预定时间内完成是和团队及时的沟通，对任务进行合理的分配、修改达成的，这与定期的团队会议，组员定期的任务汇报有极大的关系。

# 3开发工作评价

## 3.1对产品质量的评价

功能性：本手机游戏可以在安卓2.0及以上平台完美运行，完成了预期功能。

可靠性：随着android平台版本的升级，较长时间内能够实现完美兼容。

易用性：大部分用户可以在看了基本的教程之后快速的上手。

效率：帧数一直维持在较高水平，不卡顿。

维护性：在线升级支持。

可移植性：开发的时候预留的方法，容易移植到ios，pc等平台。

## 3.2对技术方法的评价

在开发中我们使用了大量JAVA，Android的相关技术以及google android框架等开源项目。

这些技术为我们提供了便捷的开发环境，能让我们迅速高效完成开发。

## 3.3出错原因的分析

1.在手机游戏的制作中没有考虑到触屏的判定，导致判定错误

2.项目过于复杂，处理经验不够丰富，团队配合不够紧密，以至于没有在预期时间内完成预期工作。

# 4经验与教训

这是本团队制作的第一个手机游戏，由于经验的缺乏，导致确立项目花费了大量时间；同时大部分组员因为相关基础知识的严重缺乏，花费了较长的时间进行相关知识的学习，真正用于完成项目的时间十分紧张。

但因为本团队分工明确，组员相互交流及时，在团队的努力下解决了一个又一个棘手的难题，最终在可接受的时间内完成了手机游戏的设计，编写，测试及发布工作。

这次的合作增强了我们的学习能力，动手能力及团队合作能力，拥有了这次的经验相信在以后的工作学习中我们会拥有更加强大的能力去迎接各种各样的挑战，并最终战胜他们。