

第四次组会记录

【时间】：2020 年 12 月 3 日星期四下午

【地点】：新食堂一楼

【参会人】：俞思霖、张玉涵、蔡艳菲、丁溪、张乃川、洪林旭、王方璇（应到 7 人，实到 7 人）

【记录人】：王方璇

整体流程

- 一. 确认目前项目完成的进度
- 二. 讨论在开发过程中遇到的问题
- 三. 对接下来一周的工作进行安排

详细内容

一. 确认目前项目完成的进度

- (1) 游戏开发方面，主界面的搭建已经完成。第一个游戏的函数部分已经完成。
- (2) 视频方面，已经完成教学视频两个，还有待后期制作的视频两个。

二. 讨论在开发过程中遇到的问题

- (1) 项目编译速度慢。使用 Cocos2d-x 引擎在进行开发的时候，对已经完成的项目文件进行编译时速度非常慢，导致开发的效率比较低。
- (2) 无法在 Android 模拟器上运行。目前只能够在 project 中查看运行的结果，不够直观。
- (3) 偶尔会出现文件夹无法打开，找不到文件目录和运行卡顿等问题。

由于以上问题都是在开发过程中遇到的问题，解决方案目前还没有办法直接在组会上给出。这些问题虽然不会对项目开发的结果造成太大的影响，但是对开发的效率影响比较大。

三. 对接下来一周的工作进行安排

- (1) 基本完成游戏的开发，特别是前两张地图的内容。

- (2) 完成所有视频的录制以及后期工作。
- (3) 有能力的话可以根据游戏完成的情况同步开始测试。