**迭代评估报告**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：2023/03/14

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 21 | 项目名称 | HyperCraft开放世界体素游戏 |
| 迭代名称 | 迭代#0 | 实际起止日期 | 2/26 – 3/14 |
| 任务达成情况：   1. 实现了基于Vulkan的GPU-Driven渲染。 2. 实现了 HyperCraft 的地图原型，可以实现部分的地图生成工作。 3. 封装了部分API和接口，便于后续功能的添加和完善。 4. 实现了HyperCraft的可移植性。 | | | |
| 评审/测试的结果：   1. 在开发平台上对地图生成效果进行了测试，观测并记录地图生成的结果和性能。结果：可以正常生成地图场景，并且达到了预期的帧率目标。 2. 尝试在不同OS和不同硬件平台上运行HyperCraft原型机。结果：大部分机器可以正常地执行HyperCraft应用，并且具有较好的渲染性能；在某些平台（例如MacOS）上的兼容性还存在少许问题。 3. 对小部分API的调用和鲁棒性进行了功能性测试。结果：在简单的开发场景下，已经封装的API调用正常。 | | | |
| 问题、变更和返工：   1. Client-Server通信以及游戏机制的API接口还未设计完成，这些接口可能在未来变更，需要随时跟进。 2. 开发进度未能完全符合预期，主要原因是游戏开发技术的学习成本较高，以及其他课程的学业压力较大。 | | | |
| 经验和教训：   1. 项目前期开发过程中，没有善用Github协作功能。未来可以多利用Github并行开发。 2. 由于游戏开发技术的学习成本较高，再加上繁重的学业压力，应当在保证完成项目开发的前提下适当宽松迭代的期限，减轻组员的工作压力。 | | | |