2019 10/4

Motivation：

时髦音游 面向广大年轻人

以古典音乐为内涵背景

以莫扎特的人生故事来使大众感受到古典音乐的魅力

Abstract：

Motivation：

问题：

现在青少年普遍不了解古典音乐

所以想以音游的方式给年轻人普及

Vision for solving the problem：

扩写问题

Silver bullet:

用流行的形式承载着经典的艺术内核

Feature description：

用户在不同年龄段的区别：生活重心，

2-4 user stories：

玩家a（初中前）：

小明，13岁，男，爱好小提琴和打游戏，妈妈常常给小学，（教育）

玩家b（高中大学）：

（打游戏，娱乐性）

玩家c（工作后）：

（放松，休闲）

玩家d（退休后）：

（预防老年痴呆）

Uml：

Mockups:

Description:

Functional Requirement:

1. 成本
2. 运行速度
3. 时间要求
4. 故事模式
5. 重玩功能
6. 音乐纯享
7. Boss模式（zen）
8. 养成，升级

Non-Functional Requirement:

音乐流畅

Ui好看

节奏畅快，反馈明确

运行流畅

Design document

Architecture:

flow charts

database schema

timeline:

APIs:

任务：

1. 制谱（李文博）
   1. 找谱
   2. 分解
   3. 谱写成游戏里的格式
2. Unity：
   1. Ui，美工
   2. 关卡（游戏）模块
   3. 中心控制模块
   4. 人物模块
   5. 关卡选择模块
   6. 故事（剧情）模块
3. 3d地图，数据库（曹畅）

Api 和 service：

Unity，

建模软件

制谱软件

Feasibility：

1. 音乐不熟悉
2. Unity