

项目名称

Runner

项目代号

Runner001

项目组人员

李某某，王某某，周某某

项目起止时间

2018.2.8 - 2018.2.15

模型开发文档

1. 建模要点

程序开发文档

1. 命名空间：EasyGame.Runner

```
EasyGame.Runner
  .Core // 核心脚本
  .Base // base脚本
  .Controller // 控制器脚本，如UIController, PlayerController
  .Utilis // 工具脚本
```

2. 工程文件夹组成

- Root
 - _Documents - 文档
 - _Refrences - 参考资料
 - _Scenes - 场景
 - _Scripts - 脚本，子文件夹名称与命名空间保持一致
 - _Models - 模型
 - _Materials_Shaders - 材质和shader
 - _Textures - 贴图

- _Prefabs - 预制件
- _Sounds - 音乐、音效

子文件夹根据需要进行添加

3. 功能分析

以下为甲方要求：

1. 同时发布PC端和移动端（> Android5.0）版本
2. 画面绚丽、冲击感强、游戏运行流畅
3. 可玩度高，游戏有比较大的随机性，能在较短时间内（5min）不断带给用户新鲜感
4. 登录、注册和排行榜功能
5. 微信、qq接入功能（可选）

3.1 针对要求1，同时发布两个平台版本，所以对代码进行分层，将具体实现写在Base脚本中，在不同平台进行调用。

3.2 针对要求2，使用粒子、shader等技术，配合u3d光照烘焙，及合适的声效。力争达到比较好的效果，必需实现的效果有：

- 人物动画
- 人物移动后方的粒子爆炸效果
- 人物移动后方的拖尾效果
- 人物销毁后的爆炸效果
- 人物吃到奖励的效果
- 场景光影动态效果

同时考虑平台差异，对移动端场景进行优化。

3.3 针对要求3，

- 场景路面自动随机生成，背景建筑物自动随机生成
- 奖励自动生成，奖励种类不小于5种，各自具有不同分值
- 具有以下道具，并自动生成：
 - 加分药丸
 - 5s无敌药丸
 - 5s减速药丸

3.4 针对要求4，

- 开发后台程序用户名和密码、游戏信息保留在数据库
- 登录验证非必须，不登录也能游戏，这时用户信息以playerprefs的方式保存在本地，无排行榜

待讨论

1. 移动人物还是移动场景-移动场景

