

小组分工与贡献率说明

项目启动：确定功能需求并制定游戏规则、设计架构、找 UI 素材

第一次迭代(I1)：设计并编程实现玩家的跑、跳、撞到碰撞器或跌入深渊的行为、场景特效

第二次迭代(I2)：设计并编程实现玩家行为特效、优化场景特效、增加普通金币、飞碟金币

第三次迭代(I3)：设计并编程实现飞碟障碍物、射击飞碟关卡、优化 I2

第四次迭代(I4)：设计并编程实现暂停、继续、重新开始，对所有功能进行全面的测试、对一些细节问题进行修改。

小组分工与贡献率：

学号	姓名	分工	贡献率(合计 100%)
14331243	谭瑞林(组长) (tanrl)	项目管理、交互设计、架构设计、I2 I3 I4 设计与 coding、撰写软件设计 SD 文档、答辩	23%
14331060	范纯燕 (fanchy3)	需求规则分析、UI 素材、I1 I2 I4 设计与 coding、撰写安装部署、分工文档、用户手册	22%
14331326	闫俊凯 (WindrunnerY)	架构设计、交互设计、I3 I4 设计与 coding、答辩	20%
14331348	伊力夏提·图尔荪 (SoloOu)	需求规则分析、I1 I4 设计与 coding	21%
14331073	葛立琛 (gelichen)	需求规则分析、I2 设计与 coding、撰写软件需求规格书 SRS、项目文档整理	14%

制品与贡献率：

	制品	谭瑞林	范纯燕	闫俊凯	伊力夏提	葛立琛
源码	I1 相关 cs 文件		35%		55%	10%
	I2 相关 cs 文件	65%	35%			
	I3 相关 cs 文件	20%		80%		
	I4 相关 cs 文件	25%	30%	18%	17%	10%
文档	SRS					100%
	SD	100%				
	安装部署、分工		100%			

注：github 上提交的源文件和文档均由组员自行提交的，其他工程文件非常多且杂容易出错，均由团队共同完成或项目自动生成，统一由组长上传。