**会议记录**

第一次会议

时间：Mon 9:30 a.m September 7, 2020

地点：3#教学楼 308

内容：

确定分组，讨论选题

结果：

确认4位小组成员

选题为：“游戏过程内容生成算法设计实现”

第二次会议

时间：Mon 13:00 p.m September 7, 2020

地点：3#学生公寓412

内容：

讨论初步设计方案，商量组内负责分工以及各自任务

结果：

确认小组主要分工

任务：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 主要人员 | 任务 | 预计工时 |
| 龙锴、陈敬天 | 修改游戏概念设计 | 8h |
| 窦义通 | 收集相关算法设计博客、论文资料 | 8h |
| 王翌丰、陈敬天 | 帮助组内搭建开发环境、搭载游戏原型 | 12h |

第三次会议

时间：Wed 20:00 p.m September 9, 2020

地点：3#教学楼435 + 3#学生公寓412

内容：

根据李老师的意见，修改设计思路和原版设计方案

根据李老师的建议，讨论并分配需要完成的任务

结果：

思路

游戏过程生成关键在于提升游戏的复杂性、丰富性、多样性，游玩时能够降低重复性。重点在于道具、陷阱\*、地图等元素的动态随机生成。地图房间的生成可以通过模板旋转、平移等操作叠加实现，但是要注意保证连通性（或者提前生成一个矩阵迷宫路径，再往上叠加房间-空间地图形成关卡等），结合能力、考虑实际操作难度进行工作。

任务

（注：据建议，由于小组人数较少，工作量大，有的任务需要所有人协助完成。）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 主要人员 | 任务 | 预计工时 |
| 龙锴、陈敬天 | 修改设计思路、撰写游戏详细设计 | 8h |
| 窦义通 | 提出美工设计方案，环境、人物建模 | 4h |
| 全员 | 搜集适用于项目的素材包和资源 | 6h |
| 陈敬天、王翌丰 | 地图建模，算法设计 | 128h |

 