## 团队介绍

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 小组名称 | 北理幼儿园 | | |
| 项目名称 | 猪猪公寓-游戏过程内容生成算法设计实现 | | |
| 姓名 | 学号 | **角色1（负责人）** | **角色2** |
| 龙锴 | 1120173335 | 项目经理 | 测试 |
| 窦义通 | 1120172111 | 美工设计 | 程序员 |
| 王翌丰 | 1120172985 | 测试 | 程序员 |
| 陈敬天 | 1120173299 | 程序员 | 游戏策划 |

## 各个阶段项目计划与预算

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 阶段 | 时间 | 计划 |
| 一  概念设计 | 第一周 | 组织讨论，确认角色分工，商讨设计思路，完成游戏概念设计文档。准备游戏创意介绍PPT进行汇报。搭配开发环境，对游戏原型原存有的一些bug进行完善。拟定详细设计初稿，收集制作游戏设计需要用到的素材包。 |
| 二  详细设计 | 第二周 | 针对指导老师的意见对概念设计进行修改，组织开会策划，完成游戏设计文档。针对计划，研读相关论文和资料，征集改进游戏可能需要的素材等。编写软件测试计划。 |
| 三  游戏开发  测试 | 第二周 | 根据计划，全力进行游戏系统开发。  对游戏进行测试，尽可能进行一次迭代 |
| 四  验收 | 第三周 | 修改游戏Bug，进行调参。制作最终汇报PPT，录制游戏介绍解说视频，提交最终游戏设计文档，汇报展示完成的游戏原型系统 |

注：此为初步拟定计划，以实际为准