动物世界-射死大鸡怪

项目开发总结报告

拟制人：常沛炜

审核人：

批准人：

**项目开发总结报告**

# 1引言

## 1.1编写目的

编写这份报告主要还是为了总结一下我们这个暑假做的一个游戏，暴打大鸡怪，作为一个大作业的总结。

## 1.2背景

说明：

1. 本项目名称：动物世界。 开发出来的游戏：射死大鸡怪
2. 任务提出者：本团段。 开发者:本团队 用户：所有人。

## 1.3定义

没有什么特别的

## 1.4参考资料

【GPU技术】透视校正插值 \_ Imagination中文技术社区

PPM \_ PGM \_ PBM 图像文件格式 - Leo Chin - 博客园

Reading and Writing Blocks of Characters and Attributes (Windows)

SetConsoleActiveScreenBuffer function (Windows)

图像编程学习笔记1——bmp文件结构处理与显示 - Sun1956 - 博客频道 - CSDN.NET

# 2实际开发结果

## 2.1产品

最终，我们做出了射死大鸡怪的成品，包括！：

游戏逻辑层：控制游戏逻辑，由状态驱动

游戏引擎层：提供较为底层的渲染支持，渲染游戏对象。

软件渲染层：用cpu实现了directx/openGL等极底层的渲染api的功能

## 2.2主要功能和性能

这个可以说是不知道写些什么，但还是强行说一下：

作为一个游戏，我们有：

出色的性能：游戏占用的内存和磁盘非常的少，对显卡的要求很低，运行的十分流畅而且快速。全手工打造的游戏渲染引擎，保证渲染的高速的与质量

优秀的画面：优秀的美工，让我们的游戏画面拥有非常高的质量。在卡通风，像素风的长廊之间游刃有余的我们，在画面上当然是独树一帜。

优质的配乐：大牌音乐人的加盟，让我们的游戏音乐得以放肆一般的升华。我们有网易知名DJ电音制作人，还有古风音乐人，同时保持着对游戏深刻的理解，让我们做出最动听的，最切合的游戏配乐。

开源！我们的游戏是开源的，你可以在github上获得全部的代码，来用于学习或再加工!

## 2.3基本流程

用户输入----系统实时反馈----用户输入

既然是单机游戏，并没有太多的流程。我们游戏有强健的运行时系统，系统随时反馈。

## 2.4进度

我们从2017.7.10开始

原定计划：2017.8.1做完地图，初步可以运行的游戏！ 结果2017.7.20左右就完成了，做完地形之后，我们调整计划，开始了一次次的迭代。

在7月份的剩下的时间，我们抓紧时间开发，几乎完成了可以流畅运行的游戏，有着健全的机制。

原定8月份也有时间用来开发的，但是因为每个成员个人的原因，有人出去旅游，有人着手别的项目，导致8月上中旬没有多少的开发经历。

然后在8月份的下旬，我们着手开始最后的收尾工作。完成了整个游戏的开发，同步进行测试，调整代码，优化游戏体验，debug。

最后就是成品啦！

## 2.5费用

这个可就让我想想。

花去的时间不可谓多，也不可谓少。试过一个个晚上都用来debug，也试过一小天就顺利开发出了子系统。没有浪费什么财力，因为是小型游戏占内存和CPU都不是很严重。唯一就是开发的时间。作为软件实训，我们团队第一次一起开发，实际上是有点磕磕绊绊的，所以我觉得开发的时间虽然多，但也说明不了什么，最终能证明一切的还是我们这个成品，已经我们的收获。

# 3开发工作评价

## 3.1对生产效率的评价

代码总行数8000

不算中途没有开发的时间，用时不到一个月吧。

所以勉强算8000/月

## 3.2对产品质量的评价

emmm…产品质量我可以说是非常的高吗。我们既然是迭代开发，中途遇到的每一个错误都几乎会被及时的解决，错误率是非常低的…

## 3.3对技术方法的评价

我觉得：

能重新用cpu实现了directx/openGL等极底层的渲染api的功能，这是多高的技术手段应该也是不言而喻的吧？

同时，我们这个游戏用了非常多的技巧。譬如透视投影变换，双线性插值，直角和三角形求交，透视校正插值，PPM,PGM,PBM的图像文件格式，读写字符和属性块，BMP结构的处理显示。作为一个游戏，用了非常多的计算机图形学，技术层次之高，可见一斑。

## 3.4出错原因的分析

哈哈哈更多的还是不要偷懒吧，只要动起身来，还是能做到非常多的事情的。

# 4经验与教训

收获了非常非常宝贵的游戏开发经验，同时告诉我，软件开发还是不要偷懒！不要偷懒！动起身来去开发，不会的东西上网查，亲自去试，是非常宝贵且重要的。

在游戏开发上会遇到非常非常多的技术性的问题，但是，不要怕难，不要怕烦，所有的问题只要你有心只要你肯去做都会得到解决的。

也是期待我们团队继续开发出好的产品！

-----------------2017.8.30 常沛炜拟