**即时聊天软件：吾亦聊**

项目开题报告与计划v1.0

# 项目介绍与可行性分析

## 项目介绍

吾亦聊(Chatstyle)是一款3D即时聊天软件。在Chatstyle营造的社区内，用户既可以彼此之间自由地交谈，也可以通过会议室之类的聊天频道进行局部范围内的交流。Chatstyle旨在提供更具画面感和更多交互的聊天体验。通过游戏引擎，Chatstyle可以模拟出更加真实的聊天场景。用户可以通过社区内的各种聊天机制与其他用户建立多种聊天形式，同时可以体验在日常生活中难以实现的交流方式

## 可行性分析

1.2.1 技术可行性

1. 竞争对手功能比较：微信、QQ、子弹短信等聊天工具的展示能力有限，只通过文字和语音来表达用户信息。同时表情包等特性灵活性较低，制作成本较高。其语音聊天和视频聊天所产生的传输的图像数据较大，即时性受网络影响较大。Chatstyle除了提供文字交流，还可以提供用户操作人物角色动作的功能，用户可以通过肢体语言表达自己的想法。
2. 技术风险及规避方法：即时通讯需要基于较新的通讯协议。使用由第三方维护的包管理工具比如npm可以节省开发通讯工具和制定通讯策略的时间。
3. 易用性及用户使用门槛：软件采用普遍使用的上下左右键进行操作，同时也支持WASD的次要操作。用户在软件内可以随时获取使用帮助
4. 产品环境依赖性：操作系统：Windows 7/8/10
   * 1. 经济可行性
5. 收益
   1. 为扩展市场和分析用户行为，项目前期不收取任何费用
   2. 在市场拓展开之后可以考虑在软件中添加增值服务
6. 支出
   1. 人力成本：成员自愿无报酬参与开发，无费用支出
   2. 软件成本：软件不用于商业用途，而且使用破解软件进行开发，无费用支出
   3. 硬件成本：软件运行于局域网，暂无购置大型服务器的需要，无费用支出

# 组织架构与角色安排

## 2.1 组织名称

即时通讯工具开发商

## 2.2 组织成员

杨健威，卢越兴，张媚，杨玉卿，罗锦昊，魏芸 (6人)

## 2.3 角色安排

项目经理：杨健威

Web端管理界面：卢越兴

后端业务逻辑：张媚

前端场景建模：罗锦昊

前端人物建模：魏芸

前端UI设计和前后端交互：杨玉卿

# 交付物

## 3.1 项目产生的交付物

a. 需求文档

b. MS Project文件

c. StarUML文件

d. 吾亦聊（Chatstyle）即时通讯聊天系统

## 3.2 提供给用户的交付物

吾亦聊（Chatstyle）即时通讯聊天系统

# 资源需求

## 4.1 物力资源需求

4.1.1 项目开发使用服务器：1台

4.1.2 项目开发个人PC：6台

## 4.2 人力资源需求

4.2.1 Unity开发工程师：3名

4.2.2 Nodejs开发工程师：1名

4.2.3 Web前端开发工程师：1名

# 时间里程碑计划

## 5.1 第一次迭代完成

实现基本的用户系统，包括登录等基本功能；实现信息系统，包括发送消息和接收消息；实现角色移动功能和多人同时在线功能

## 5.2 第二次迭代完成

实现好友系统，包括添加/删除好友；实现管理员功能，封号等；实现用户与系统多种交互方式

## 5.3 第三次迭代完成

实现家园系统；实现用户自定义外观系统

# 项目控制方式

## 6.1 系统阶段控制

## 6.2 人员机构控制

## 6.4 产品技术控制

# 制定项目计划

见MS Project文件

# 其他计划

使用Windows Server，搭建Sharepoint服务器，搭配Office软件，加强项目成员之间的信息交流