|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| <<守塔遊戲專案>> 會議記錄 | | | | | | | | | |
| 會議日期 | | 2013/4/21 | | | | | | | |
| 時間 | | 19:30 | | | | | | | |
| 地點 | | Skype | | | | | | | |
| 主持人 | | 陳仲堯 | | | | | | | |
| 紀錄者 | | 林政勳 | | | | | | | |
| 目的 | | 討論WBS | | | | | | | |
| 參與者 | | | | | | | | | |
| 姓名 | | E-mail | | | | | 角色 | | |
| 陳仲堯 | |  | | | | | 主持人、WBS討論參與者 | | |
| 吳世偉 | |  | | | | | WBS討論參與者 | | |
| 蘇聖元 | |  | | | | | WBS討論參與者 | | |
| 黃建維 | |  | | | | | WBS討論參與者 | | |
| 張學平 | |  | | | | | WBS討論參與者 | | |
| 林政勳 | |  | | | | | 會議記錄者、WBS討論參與者 | | |
| 吳仁博 | |  | | | | | WBS討論參與者 | | |
| 詹博丞 | |  | | | | | WBS討論參與者 | | |
| 林佑辰 | |  | | | | | WBS討論參與者 | | |
| 會議議程 | | | | | | | | | |
| 1. 今日議題項目決定 2. 議題討論 3. 議題記錄 | | | | | | | | | |
| 會議討論議題 | | | | | | | | | |
| 綜合所有人意見，討論出每個子系統最可能所需要的時間與理由  將 <2.遊戲種族選擇功能子系統> 中的防禦塔的詳細能力與插圖設計的花費時間移到 <4.防禦塔功能子系統>，縮短 <2.遊戲種族選擇功能子系統> 所需的時間。  <3.地圖功能子系統> 堡壘設計與地圖路線配置所花時間不多，但對於地圖與怪物的座標定位這部分就比較花時間，所需時間的討論上不易決定。  <4.防禦塔功能子系統> 每個種族各五種防禦塔，兩個種族，共十種，美術設計，建造地點，與座標結合。  <5.怪物功能子系統> 十種怪物的設計，美術設計，與座標結合，行走動作，移動路線修正，怪物撞上堡壘後消失、堡壘正確耗血，最後的測試、除錯。  <6.結束語結算功能子系統> 單純的GUI設計。  <7.地圖功能子系統> 單純的數學計算，防禦塔與怪物的所有功能實作後方可做的最後測試與除錯。  <8.防禦塔功能子系統> 防禦塔攻擊目標演算法的設計，測試防禦塔是否確實攻擊正確的目標，而目標是否確實受到正確的傷害，除錯。  <9.怪物功能子系統> 決定每隻怪物血量的顯示位置與用數字的顯示方式(而非用動態的圖案)。 | | | | | | | | | |
| Action Item後續處理項目 | | | | | | | | | |
| 編號 | 處理動作 | | | 負責人員 | | 處理期限 | | 狀態 | 備註 |
|  | 地圖(設計地圖模板) | | | 陳仲堯 | |  | | **Open** |  |
|  | 防禦塔(設計防禦塔種類) | | | 吳世偉 | |  | | **Open** |  |
|  | 敵方小兵(設計小兵種類) | | | 林佑晨 | |  | | **Open** |  |
| 下次會議 | | | | | | | | | |
| 日期 | | | 時間 | | 地點 | | | | |
| 4/28 | | | 19:00 | | Skype | | | | |