开发进度报告

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修订人 | 日期 | 版本 |
| 黄玲玲 | 2016/7/13 | V1.0 |
| 黄玲玲 | 2016/7/20 | V2.0 |
| 黄玲玲 | 2016/7/27 | V3.0 |

|  |  |
| --- | --- |
| 任务1 | |
| 任务内容 | 项目组成员学习Cocos2d-X基本知识, 搭建相关环境。讨论设计游戏。 |
| 计划时间 | 6/29-7/2 |
| 完成时间 | 6/29-7/2 |
| 完成情况 | 每位小组成员都认真学习Cocos2d-X的基本知识，并且在电脑上搭建好环境。在这期间开过2次会议，第一次会议，项目组成员互相学习和交流Cocos2d-X的学习心得，第二次会议，开始讨论和设计本组的游戏，确定了游戏的名字，游戏流程。组长分配任务。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 任务2 | |
| 任务内容 | 明晰项目需求，完成游戏的初步设计，完成需求规格说明书，概要设计说明书，软件配置管理计划。 |
| 计划时间 | 7/2-7/6 |
| 完成时间 | 7/2-7/6 |
| 完成情况 | 通过多次的开会讨论和线上讨论，项目组成员明确了本组的游戏设计。本组的游戏名字叫做投石大战，双人模式，游戏一开始，可以选择玩家，选择道具，选择地图，游戏开始后，两位玩家通过选择的道具互扔来打败对方。完成游戏的初步设计后，项目组成员分工完成需求规格说明书，概要设计说明书，软件配置管理计划。并且上台为TA和同学们展示本组的游戏设计方案和创新点。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 任务3 | |
| 任务内容 | 完善需求分析，进行游戏的详细设计，完成游戏UI设计，进行第一次迭代开发。 |
| 计划时间 | 7/7-7/13 |
| 完成时间 | 7/7-7/13 |
| 完成情况 | 本组开会讨论，完善了本游戏的需求分析并且详细的设计了投石大战游戏细节。决定在原来的游戏基础上，增加背景，物体动态加载效果，背景音乐，碰撞检测。完成了本游戏的UI设计，为玩家们提供三个玩家人物选择，三种道具选择，三幅游戏背景选择。目前游戏还在开发中，游戏已经可以运行，游戏现在可以达到的效果是，有背景音乐，一开始可以从三个游戏玩家中选择喜欢的人物，三种游戏道具中选择喜欢的道具，三幅游戏背景中选择喜欢的游戏背景，进入游戏，人物可以上下左右移动，大炮可以发射不同的角度的道具。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 任务4 | |
| 任务内容 | 展示我们的游戏效果。更新需求分析，完成需求规格说明书。进行游戏详细设计，更新详细设计说明书 |
| 计划时间 | 7/13-7/14 |
| 完成时间 | 7/13-7/14 |
| 完成情况 | 全组成员共同准备本小组的项目展示，由组长上台为TA和同学们展示本小组的目前的游戏效果，和其他小组共同交流和借鉴。经过多次开会讨论，在需求分析上，为游戏增加一些功能，使游戏更具娱乐性。并在详细设计中进行详细的说明。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 任务4 | |
| 任务内容 | 展示我们的游戏效果。更新需求分析，完成需求规格说明书。进行游戏详细设计，更新详细设计说明书 |
| 计划时间 | 7/13-7/14 |
| 完成时间 | 7/13-7/14 |
| 完成情况 | 全组成员共同准备本小组的项目展示，由组长上台为TA和同学们展示本小组的目前的游戏效果，和其他小组共同交流和借鉴。经过多次开会讨论，在需求分析上，为游戏增加一些功能，使游戏更具娱乐性。并在详细设计中进行详细的说明。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 任务5 | |
| 任务内容 | 进行第二次迭代开发，增加功能。单元测试  系统测试，第二次迭代阶段成果展示。 |
| 计划时间 | 7/14-7/20 |
| 完成时间 | 7/14-7/20 |
| 完成情况 | 玩家人物在上一次迭代开发中已经可以上下左右移动，投石的角度也已经可以选择。这次迭代开发完成了以下功能，增加了炮弹类型，有三种炮弹类型可以供玩家选择。增加了投石车的血条，在对战中，血条会相应的减少。对游戏进行测试，在游戏中可能出现的问题进行修复。为此次的项目展示做准备。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 任务6 | |
| 任务内容 | 第三次迭代开发，增加功能，单元测试，系统测试，第三次迭代阶段成果展示 |
| 计划时间 | 7/21-7/27 |
| 完成时间 | 7/21-7/27 |
| 完成情况 | 经过多次的开会讨论第三次的迭代开发，在原来的基础上增加地形因素和爆炸效果，更新需求分析，完成需求规格说明书。本项目组游戏进行第三次迭代开发，为游戏增添趣味性和真实性。加入地形因素后，游戏效果逼真，更加刺激。加入爆炸效果，在炸弹爆炸以后，效果逼真，更加形象生动。本项目的游戏开发已接近尾声，项目组成员开始准备和讨论如何拓展本组游戏，加入属于本组的创意。认真准备本组的游戏展示，为TA和同学们展示本组的游戏成果。 |