Don‘t拖延’

技术推荐：

Swing

javafx

游戏引擎：javafx、Libgdx

使用FXML定义界面

Css支持

玩法

逻辑{ AI设计

碰撞检测、重力惯性等

动画系统

显示{

底层渲染，告诉硬件如何完成

其他：音效、视角切换、粒子系统、游戏特效

Libgdx：

Render函数主动更新

清晰的游戏制作框架、易上手

Tiledmap可以制作游戏地图

Camera便利游戏制作

人员分配：

可能的问题

GitHub

前后端：要在各地可以跑、多人联机

前后端交互：

Socket

RMI

Http：用于棋盘类？

Javafx快速入门

软件：IJ

界面和逻辑分离

美观

数据绑定便捷

Unity3D

计划

能力原因：美工、设计、软件工程、新技术

组织原因：队员划水、课业压力

创新点第一、功能数量第二

懂得取舍

1核心竞争点+其他锦上添花的功能

如果没有创新点，堆功能

Javafx：不是专门的游戏引擎

Unity等游戏引擎：为游戏而生、资料多，有学习成本、对课业无帮助

Java游戏引擎：能做简单的游戏，局限性大，资料少，可能遇到坑

HTML游戏：跨平台，易分发，学习web开发技术，需要很多前置知识，对新手不友好

Swing：已经过时

不要进行过细的分工

原因：无法精确预估工作量，无有效体系，工作整合协调比较困难

建议：将系统分为独立的模块（2D/3D）使模块间依赖最小化

每个模块结束后都要尽快整合、即时测试、尤其是集成测试(多个功能整合过后)

美工：

美工不是用来划水

把握项目主题

多于队友交流

为其他队友解决所有与技术无关的问题（页面设计、各种图表）

比赛分组

人机交互组与算法组

避免重复和混乱代码，好的需要多次使用的代码就封装了

审美问题

良好的游戏性、反馈感

游戏统一感：音乐、背景、整体风格

主程序

RPGmaker