**《怪物猎人》**

**项目开发计划**

**V1.0**

**广西民族大学**

**编制：林妤怡 日期：2021/6/25**

**审核：郭建浩 日期：2021/6/25**

**批准：郭建浩 日期：2021/6/25**

**目 录**

[1. 引言 1](#_Toc75639339)

[1.1编写目的 1](#_Toc75639340)

[1.2 定义 2](#_Toc75639341)

[1.3 参考资料 2](#_Toc75639342)

[2. 开发计划 2](#_Toc75639343)

[3. 文档检查清单 3](#_Toc75639344)

[4. 项目介绍 4](#_Toc75639345)

[4.1 项目概述 4](#_Toc75639346)

4.2 开发环境 4

4.3 运行环境 4

[4.4 开发步骤 5](#_Toc75639347)

[5.实施计划 5](#_Toc75639348)

[5.1 进度 5](#_Toc75639348)

1. **引言**

**1.1编写目的**

培养遵循软件工程的原理、方法、技术、标准和规范，进行3D游戏软件研发的能力；培养合作意识和团队精神；培养技术文档的编写能力。从而加深对软件开发模型、软件生命周期、软件项目管理等课程中的知识点理解和掌握。

**1.2 定义**

利用unity开发一个简单的3D人物对战游戏，此游戏包含人物的前进、后退、左右转动、起跳、持盾牌、挥舞武器、碰撞等动作，同时设计开始场景、主场景等游戏界面，并且包含音乐音效。

**1.3 参考资料**

https://assetstore.unity.com/

## 2. 开发计划

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 姓名 | 工作 | |
| 2021.6.16 | 林妤怡 | 1、熟悉Unity的基本使用  2、掌握用Unity新建基本的3D游戏场景  3、进行初步分工  4、准备文档撰写工作 | |
| 王立彬 |
| 郭建浩 |
| 邓智华 |
| 2021.6.17 | 林妤怡 | 1、开始着手实现具体界面  2、开展更为具体的分工 | 负责各主要文档的撰写，同时参与组员游戏界面设计 |
| 王立彬 | 负责游戏人物骨骼动画相关设计 |
| 郭建浩 | 负责游戏主场景界面设计 |
| 邓智华 | 负责游戏开始场景界面设计 |
| 2021.6.18 | 林妤怡 | 下载Unity官网2018.1.7示例代码并着手研究 | |
| 王立彬 |
| 郭建浩 |
| 邓智华 |
| 2021.6.21 | 林妤怡 | 负责animation角色的设计 | |
| 王立彬 | 负责animation角色的设计 | |
| 郭建浩 | 负责游戏主场景界面设计 | |
| 邓智华 | 负责文档撰写 | |
| 2021.6.22 | 林妤怡 | 1. 人物动作的设计 2. 文档的修改 | |
| 王立彬 |
| 郭建浩 |
| 邓智华 |
| 2021.6.23 | 林妤怡 | 1、添加人物动作   1. 场景优化（添加音乐）   3、编辑文档 | |
| 郭建浩 |
| 王立彬 |
| 邓智华 |
| 2021.6.24 | 林妤怡 | 1. 完善文档 2. 人物动作完善 3. 按钮跳转   4、整合游戏，并测试游戏的连贯性 | |
| 郭建浩 |
| 王立彬 |
| 邓智华 |

## 3. 文档检查清单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文档名称 | 负责人 | 提交时间 |
| 《怪物猎人》项目开发计划 | 林妤怡 | 2021/6/26 |
| 《怪物猎人》概要设计说明书 | 林妤怡 | 2021/6/26 |
| 《怪物猎人》详细设计文档 | 郭建浩 | 2021/6/25 |
| 《怪物猎人》需求规格说明书 | 邓智华 | 2021/6/25 |
| 《怪物猎人》代码清单 | 王立彬 | 2021/6/25 |
| 《怪物猎人》测试文档 | 林妤怡 | 2021/6/26 |

# 4. 项目介绍

## 4.1 项目概述

同1.2 定义。

### 4.2 开发环境

2.2.1.1 Unity 3D

Unity 3D 是本次使用的软件，应用的是2018.1.7版本。Unity是一款跨平台的游戏开发工具，从一开始就被设计成易于使用的产品。作为一个完全集成的专业级应用，Unity还是功能强大的游戏引擎。

2.2.1.2 C#

C#语言是本次游戏的主要脚本语言，C#结构相对比较简单，适用于游戏开发当中。

### 4.3 运行环境

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 软件/硬件 | 版本或者配置的要求 |
| Windows操作系统 | 软件 | Window 10 或者XP |
| PC个人电脑 | 硬件 | 个人电脑 |
| 显卡 | 硬件 | 4G以上 |
| 内存 | 硬件 | 2G以上 |

## 4.4 开发步骤

1.学习使用Unity3D平台，在网上对Unity进行了解，在Unity学习官网查找官方示例代码，认真学习，仔细研究每个功能模块的作用和操作方法，并将其应用于实践开发。

2.做游戏的开始场景、主场景，设计游戏架构，明确游戏人物的动作，添加音乐音效；网上查找相关资源，应用于此项目。

3.编辑人物与场景的脚本，调试组件之间的功能与交互性。

4.测试游戏。

# 5.实施计划

**5.1 进度**

|  |  |
| --- | --- |
| **阶段** | **工作内容** |
| 筹备期(2天) | 人员就位，主要方案和相关程序美术框架 |
| 方案期(2天) | 方案细化，程序和美术按照相关工作量工作 |
| 开发期(5天) | 建模、脚本编写、文档撰写 |
| 游戏测试(1天) | 进行游戏测试，形成游戏初版 |
| 部署(1天) | 将初版放到github上 |