会议记录1

2012年5月29日星期二

记录人：陈以清

1.进度安排

更改计划

重新设计WBS

2.改用迭代式开发

先做基本版本再拓展

3.提早资源收集

资源收集与设计同步

各人分别收集不同的资源

加入数值设计。

煎饼：角色

饶冀：道具

阳沐：载具

源东：数值

嘉治：故事

先杰：场景

以清：故事

锦源：概要设计，详细设计

4.问题机制如何融入游戏？

设置事件问题为可开启可关闭

学霸模式/自由模式

5.进度计划安排

分为两个周期迭代开发

第一个周期20天

第二个周期5天

第三个周期5天

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 星期一 | 星期二 | 星期三 | 星期四 | 星期五 | 星期六 |
| 5.28-6.2 | 计划 | 计划 | 需求 | 需求 | 需求 | 设计 |
| 6.3-6.9 | 设计 | 设计 | 设计 | 编码 | 编码 | 编码 |
| 6.10-6.16 | 编码 | 编码 | 编码 | 编码 | 编码 | 编码 |
| 6.17-6.23 | 测试 | 测试 | 测试 | 设计编码 | 设计编码 | 设计编码 |
| 6.24-6.30 | 测试 | 测试 | 设计编码 | 设计编码 | 设计编码 | 测试 |
| 7.1-7.7 | 测试 |  |  |  |  |  |

6.讨论分工