|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 任务 | 负责人 | 工时（人日） | 开始时间 | 结束时间 | 备注 |
| 实时音效更新 | 李源东 | 1 | 2012.7.9 | 2012.7.9 | 只是修改下OptionState的事件响应而已 |
| 界面文字改清晰 | 刘先杰 | 1 | 2012.7.11 | 2012.7.11 | 修改下字体大小和颜色，同样简单的任务 |
| 制作人员中加入花絮 | 陈以清 | 2 |  |  | 由于需要其他人发图片，考虑到等待发图片的时间，给2天 |
| 显示按键设置 | 许坚铭 | 2 |  |  | 弄个映射表就能解决，考虑到可能要上班以及映射项比较多，同样给2天 |
| 找出屏幕抖动的原因 | 周锦源 | 3 | 2012.7.10 | 2012.7.12 | 这个比较诡异，给3天时间。目前能想到的可能性是怪物变多造成程序比较卡。（虽然据清妹所说是物理碰撞问题……） |
| 解决屏幕抖动 | 周锦源 | 2 | 2012.7.13 | 2012.7.14 | 上一个任务的后续任务，既然已经找出原因了，那么修复应该不会太难。 |
| 增加暂停游戏功能 | 李源东 | 1 | 2012.7.10 | 2012.7.10 | 虽然需要修改下引擎……但同样是小case一件，只需要加个布尔量控制游戏主循环更新并将Game对象暴露给State即可 |
| 改进答题系统的题目内容 | 江嘉治 | 2 |  |  | 改下XML的内容而已……考虑到可能需要录入较多题目，给两天 |
| 增加帧率显示 | 李源东 | 2 | 2012.7.11 | 2012.7.12 | 涉及到引擎内部，可能要写嵌入式汇编语句或者调用Ogre的接口，还是由我来干吧…… |
| 为AI文档增加状态图 | 饶骥 | 3 |  |  | 这个据老师说要各种层次结构貌似很麻烦……而且也只有饶骥你会……就交给你了！！！ |
| 编写载具AI | 饶骥 | 3 |  |  | 再次靠你了！！！饶骥！！！ |
| 载具系统Debug | 周锦源 | 3 | 2012.7.15 | 2012.7.17 | 解决载具系统上下车的异常，又一件麻烦的工作 |
| 补充游戏状态图（不包括AI） | 许坚铭 | 3 |  |  | 再次层次结构……麻烦啊 |
| 为类体系分层 | 许坚铭 | 1 |  |  | 这个相对简单多了，把功能性质相类似的类加个框用不同颜色表示就OK……可以的话为类分下包 |
| 把手榴弹的例子系统去掉并且将物理实体类型改为Sphere | 刘先杰 | 1 | 2012.7.12 | 2012.7.12 | 相当简单的工作……删删代码，改改枚举量就完成的事，顺带把投掷出去的子弹模型改成手榴弹就好 |
| 改善场景光源 | 江嘉治 | 2 |  |  | 再次化身为场景战士拯救世界吧，嘉治！！！多加些光源，让场景炫起来，记得为水晶加下光源……必要时可以选择通过修改SceneLoader来让水晶自带光源。麻烦的话就直接在Ogitor里面拖一个出来好了！ |
| PowerU结尾动画 | 陈以清 | 3 |  |  | 做动画，你的最爱啊！！！ |
| 加强第一关过场动画 | 陈以清 | 3 |  |  | 最爱+1 |
| 加强第二关过场动画 | 陈以清 | 3 |  |  | 最爱+2 |
| 制作更多阳沐星人（2+） | 蒋阳沐 | 3 |  |  | 让阳沐星人们来得更猛烈些吧！！！ |
| 制作更多阳沐星人Part2（2+） | 蒋阳沐 | 3 |  |  | 繁殖出更多阳沐星人吧！！！ |
| 测试 | 江嘉治 | 3 | 随时 |  | 找Bug |
| 测试 | 刘先杰 | 3 | 随时 |  | 找Bug |
| Debug缓冲时间 | 李源东、周锦源、饶骥、许坚铭 | 12 | 什么时候找到Bug什么时候开始 |  | Debug用 |
| 打包发布 | 周锦源 | 1 | 2012.7.30 | 2012.7.30 | 打下包而已 |