

团队合作及分工		
设计工作	数据库 SQL 文件	林怀颖+陆吉衫
	系统设计	洪鸿林+庄康泽+陈少彬
	团队项目的预期开发时间及分工	冯浩
	PPT 制作	林思灵
	评审表制作	冯浩
	博客撰写	叶睿操
完善工作	数据库设计完善	洪鸿林
	类图完善	庄康泽
	数据流图完善	林怀颖
	ER 图完善	陈少彬
复审工作	数据库复审	陆吉衫
	类图复审	庄康泽
	系统设计复审	洪鸿林
	PPT 复审及答辩	冯浩
	博客复审	陈少彬+叶睿操

工作计划时间表		
阶段	主题	内容
第一阶段	数据库设计	系统及数据库设计/复审
		SQL 文件及复审
		项目分工
		自学技术
第二阶段	软件测试	环境配置
		目录结构约束
		接口复审
		服务器部署
		自学技术
第二阶段	Alpha 第一周	注册
		登录
		关卡选择
		测试三模块功能
第三阶段	Alpha 第二周	进入游戏
		游戏动作实现
第四阶段	beta 第一二周	Alpha 功能完善
		细节调整
		设置功能添加（如音量设置）
第五阶段	beta 第三周	不同关卡设计
第六阶段	beta 第四周	联机匹配
第七阶段	beta 第五周	优化、修复

成员贡献率		
学号	姓名	贡献率
221801135	庄康泽	
221801324	叶睿操	
221801330	陈少彬	
221801333	林思灵	
221801335	洪鸿林	
221801338	冯浩	
221801416	林怀颖	
221801439	陆吉衫	

问题及回答

1.关于老师提的关于将 **Super Bunny Man** 做成手游，是否涉及抄袭。

游戏抄袭的判断分为三种：

第一是纯粹代码抄袭，主要可能为游戏中某种特定效果（比如游戏引擎之类的），或者游戏运营的形式等纯粹技术上的抄袭。

首先，这一块我们是使用的自己的素材，运用的开源工具及接口，并未使用原游戏的任何源码。其次，我们的游戏并不涉及商业话，因此也不会牵扯到其他的法律问题。

第二是游戏玩法抄袭，此类大多数是我们普通玩家口中所说的抄袭如 DOTA 和 LOL，LOL 和王者荣耀等，但著作权法不保护思想，只保护表达，纯粹的游戏玩法并不受到保护（全世界均如此），故该类所谓“抄袭”在法律层面上并不构成抄袭。

第三是游戏内容抄袭，此类分类较广，根据不同要素可能构成不同侵权。例如游戏画面、游戏人物形象、游戏背景故事、游戏装备名称介绍、游戏图标、游戏人物动画效果等具体内容的抄袭。

我的 UI 素材全部来自于非商业的开源素材，游戏介绍、关卡设置我们都是自己设计的。不可能设计抄袭。

2. 关于 UI 问题：

由于我们是软工学子嘛，可能并没有树莓学生或者美术专业学生那么高的绘画技术。但是我们这款游戏将 UI 脚本与游戏动画化效果是分开的。我们先用我们做的素材，如果后续需要更新或美化，我们可以寻找专业 ui 进行设计，直接替换就好啦。