

立项报告

软件工程



2021-11-5

关机了太闹心小组

目录

**1.概述1**

项目主题2

项目内容3

**2.项目管理4**

工作进度5

工作分配6

# 第一部分 概述

## 项目主题

本项目围绕麦当这一主要人物，设计了一款探索冒险类的PC端游戏。主人公麦当独自一人踏上了寻找彩虹海的道路，他需要闯过银河眼机关重重的据点，并需找到开启神秘通道的钥匙，并击败最终BOSS以获取最终胜利。

## 1.2项目内容

本项目使用Godot 引擎来设计模式多样的游戏关卡。游戏关卡的模式分为横板闯关，沙盒模拟以及平面对战这三种类型。我们将以每两人一小组的模式，分别对三种类型的游戏进行开发。

# 第二部分 项目管理

## 2.1 项目进度

两个星期内，我们将实现对单个模块的开发实现。

四个星期内，我们将实现对整体游戏的功能实现以及包装。

五个星期内，我们将实现对游戏各个方面测试，以及UI的美化。

## 2.2 任务分配

、

每两人在两个星期内需实现对各自负责的游戏模式的开发过程以及功能实现。