# project log

date: 8.27-8.31

# 8.27 星期三

今天是小学期的第一天,在课上,我们初步了解了这次大作业的内容。经过讨论,我们决定制作一款2D像素风 RPG解谜类游戏。首先我们决定确定剧情。但是有的组员没有类似游戏体验,对于整个游戏的呈现形式毫无概念;有的组员对于剧情设计无能为力;有的组员有不同的设计思路……上午的课上,我们陷入了严重分歧。晚上,我们展开了会议,继续讨论剧情。经过一晚上的激烈讨论,决定改编一集柯南作为游戏剧本。总的来说,在第一天,我们的进度可谓十分缓慢。

#### 1.完成任务:

- 成立项目小组,确定项目类型为制作游戏,完成立项
- 开会讨论游戏的类型,形式及剧情雏形。

#### 2.存在问题:

- 大部分组员对项目的具体实现方法缺乏认知。
- 小组工作及合作的效率低下,部分组员讨论不积极。
- 游戏类型、形式、剧情未被确定,尚处于争论之中。

#### 3.下一步:

- 鉴赏并学习历年的优秀作品。
- 寻找高效的工具促进小组合作。

# 8.28 星期四

在项目管理方面,我们建立了GitHub组织并创建了项目仓库(https://github.com/Genetic-Recombination/hammer-secret)。所有组员学习了如何使用Git与GitHub进行团队开发。此外我们今天还一起学习了markdown等工具,便于以后格式化文档的编写。在剧本编写方面,zrc完成了剧本主线的编写。

### 1.完成任务:

- 学习并使用GitHub, Markdown等工具促进小组合作。
- 敲定游戏主线剧情。

### 2.存在问题:

- 游戏剧情存在诸多逻辑漏洞,结局走向不甚合理,支线剧情尚未编写。
- 工作进度滞后,项目计划书和介绍视频因为剧本没打磨好迟迟没有开始制作。

#### 3.下一步:

- 学习前端三件套(HTML、CSS、JS)进行网页开发。
- 收集游戏素材,完善支线剧本。

# 8.29 星期五

今天主要优化了剧本。下午下课后我们再一次进行小组会议,继续打磨剧本、编写支线。从下午四点到晚上九点,我们终于将剧本以流程图的形式初步确定下来。

#### 1.完成任务:

- 优化游戏剧情, 改善细节。
- 初步了解并学习前端三件套(HTML、CSS、JS)。

#### 2.存在问题:

- 游戏文案仍有大量细节需要优化。
- 工作进度滞后,项目计划书和介绍视频因为剧本没打磨好迟迟没有开始制作。

#### 3.下一步:

- 优化剧情逻辑,完善游戏内文案编写。
- 搭建游戏框架。
- 制作介绍视频。

# 8.30-8.31 周末

周末我们总结了本周工作并制定了下两周开发的任务。周天下午,我们再次召开了会议,将所有的准备工作总结收尾(包括剧本、项目介绍、展示视频等),并对新的一周的开发任务进行了分配。即使是周末,所有组员都在为了项目努力工作:李奕萱完成了游戏内文案的编写,吴洵完成了登录/注册页面,李佳玮完成了游戏主界面,徐钲完成了个人主页的展示页面,赵润初完成了小组初步介绍视频,张瑔完善了项目计划与小组日志、并制作了主界面图片、项目logo等。所有人各司其职,高效作业,完美完成了本周任务!

### 1.完成任务:

- 学习了AI IDE的使用。
- 项目介绍、制作视频、小组展示等。
- 游戏内容初步开发,包括登录/注册、游戏主界面、个人主页。

#### 2.存在问题:

- 实际工作进度无法完美符合项目计划安排。
- 游戏代码编写初期漏洞较多,细节实现上冗杂。

#### 3.下一步:

- 游戏人物的形象设计和地图场景的绘制。
- 游戏成就系统的设置。
- 提升技术能力并推进游戏的制作。

# 会议记录

时间: 8.27星期三

地点: 综教&睿信社区

参会人: 张瑔、赵润初、徐钲、吴洵、李奕萱、李佳玮

会议议程:

进行立项工作的讨论和游戏项目的确认,讨论游戏剧情的方向和大体分工。

### 会议结果:

• 确认游戏类型为像素RPG。

• 基本确定剧本内容。

### 下一步:

• 确认游戏剧情故事,完成剧本编写。

• 撰写项目计划书等,为开发做准备。

时间: 8.29星期五

地点: 睿信社区

参会人: 张瑔、赵润初、徐钲、吴洵、李奕萱、李佳玮

### 会议议程:

确定游戏剧情的故事雏形, 计划让玩家以侦探视角侦破犯罪案件。详细讨论游戏内剧情走向和交互内容的剧情分支及结局。通过讨论尽力让游戏的剧情逻辑严密, 玩家体验完整。

## 会议结果:

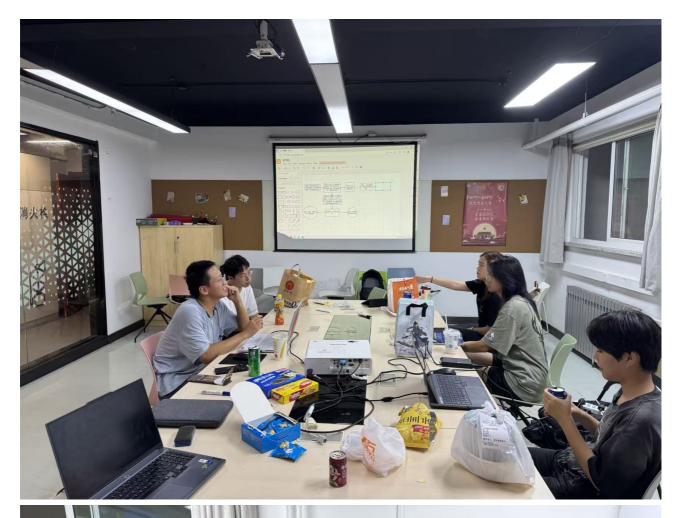
- 确定了游戏内容和剧本。
- 完善了游戏剧情的分支走向和结局。

### 下一步:

• 进行游戏内文案编写。

• 制作游戏介绍视频。







时间: 8.31星期日

地点: 睿信社区

参会人: 张瑔、赵润初、徐钲、吴洵、李佳玮

## 会议议程:

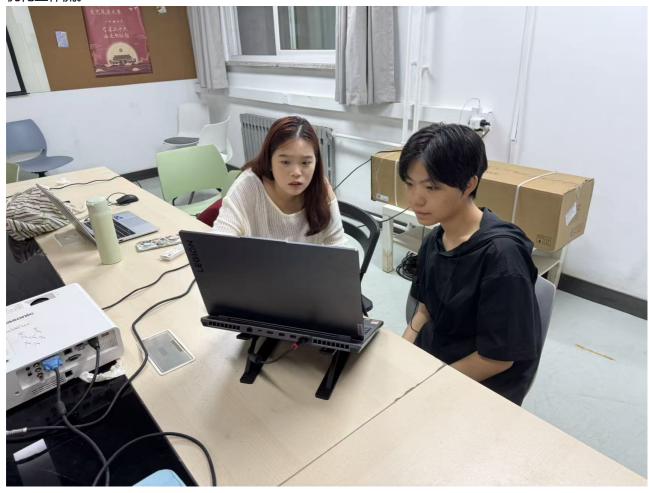
确定游戏初步框架、项目计划与登录/注册页面、个人介绍页面、游戏主界面的分工;介绍了Al IDE的使用;讨论项目正式名字、介绍视频的形式、课上pre的分工等等事项。

# 会议结果:

- 确定了初步分工。
- 搭建起了初步网站、制作完成初步介绍视频、完成了项目计划的编写。。

# 下一步:

- 完成游戏主线剧情。
- 优化工作流。





# 第一周打分表

姓 名	分 数	证据
李奕萱	100	按照剧情流程图,撰写了游戏内完整文案
李 佳 玮	100	编程技术的骨干,进行游戏框架的初步搭建;负责网页的初步开发
吳洵	100	优化了游戏剧情的逻辑,完善剧情细节,并进行游戏介绍视频的制作;负责网页的初步开发
徐 钲	100	撰写项目日志和会议记录,参与剧情完善;负责网页的初步开发
张 瑔	100	确立开发工作流,督促组员进行工具及技术学习,协调项目进程;制作了项目logo等图片元素
—————————————————————————————————————	100	主编游戏剧情,提供剧情雏形并将原故事改编为游戏剧情主线及分支,同时设计了游戏交互的细节元素;制作了项目初期介绍视频