

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，张璩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：张琮、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：张琮、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：张琮、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AI 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
吴洵	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
张琮	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
赵润初	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