

project log (week 2)

date: 9.2-9.6

本周主要分为两部分，一个是游戏主线的开发，另一个是分支部分（如小游戏）的开发。在周一，三位女同学正式开始小游戏的开发。其中吴洵和李奕萱负责小恐龙游戏（trex）的开发，李佳玮负责跑酷游戏的开发。此外他们本周还负责了一些页面编辑的任务：吴洵和李奕萱负责进入游戏的游戏背景介绍页面，李佳玮负责成就系统页面的优化。在这一周内，他们出色地完成了他们的任务，为小组项目提供了有效助力。

下面介绍游戏主线开发日志。

9.2-9.3 星期一、二

本周开始进入游戏核心功能的开发阶段。依托RPG maker进行游戏制作。但是经过尝试，发现RPG maker有严重的启动问题（不能从文件夹中直接打开），经过两天的探索与尝试（尝试解决从文件打开这一限制）之后，我们决定只使用RPG maker的地图、人物等美术资源，其余内容全部由我们制作。

9.4 星期三

在课上听取了赵老师的评价，我们的进度确实过于缓慢，这一周我们决定加快进度，争取一周搞完。今天，依照光宗耀组的文件，基本确定了游戏框架，编写了game.html文件。下午和晚上考虑到game.html过于臃肿，提取了所有js文件，便于管理。

1.完成任务：

- 提取UI相关类(TextMessage, PauseMenu, SceneTransition)到独立文件
- 提取OverworldEvent和OverworldMap类到独立文件，完善事件和地图系统
- 提取Overworld主类到独立文件，建立游戏引擎核心
- 提取地图配置到独立的MapConfigs.js文件
- 提取游戏初始化代码到GameInit.js文件

2.存在问题：

- 配置文件的管理需要更加规范化
- 模块化后的代码需要全面测试

3.下一步：

- 完成完全模块化后的功能测试
- 优化角色动画系统

9.5 星期四

进行了全面的功能测试和角色系统优化，同时开始开发辅助工具（坐标显示器）来提升开发效率。

1.完成任务：

- 完成了完全模块化后的游戏功能测试，确保所有功能正常
- 实现了角色使用walking资源进行行走动画

- 修复了进入新地图后人物消失和无法移动的关键问题
- 完善了地图传送系统，在各个场景间添加了双向传送门
- 修复了游戏循环中的对象渲染逻辑，优化性能
- 开发了坐标显示器工具，方便开发过程中调试

2.存在问题：

- 地图墙体仍未完成，地图编辑过程仍然需要手动添加坐标，效率较低
- 需要更直观的开发工具来辅助地图设计

3.下一步：

- 开发可视化的地图编辑工具
- 完善项目文档和开发规范

9.6 星期五

开发了可视化的墙体编辑器，大大提升了地图设计的效率。同时完善了项目文档体系。

1.完成任务：

- 开发了完整的可视化墙体编辑器(wall-editor.html)
- 编写了详细的墙体编辑器使用说明文档
- 完善了项目计划，明确了页面数量、任务分工、技术方案
- 创建了完整的设计文档体系，包括站点地图、线框图、设计规范
- 制作了页面设计效果图，展示各核心页面的视觉设计
- 更新了项目文档，添加了设计图引用

2.存在问题：

- 开发工具还可以进一步扩展功能
- 项目文档需要持续更新维护

3.下一步：

- 继续完善游戏核心功能
- 优化用户界面和交互体验

周末总结 9.7-9.8

本周是项目开发的重要转折点，我们完成了代码架构的全面重构，建立了清晰的模块化体系。同时开发了实用的开发工具，完善了项目文档体系。所有组员都积极参与，高效协作，为后续开发奠定了坚实基础。

1.完成任务：

- 完成了游戏代码的全面模块化重构
- 开发了可视化的墙体编辑器工具
- 建立了完整的项目文档体系

- 修复了多个关键的游戏功能问题
- 优化了开发工作流程

2.存在问题：

- 重构工作耗时较长，影响了其他功能的开发进度
- 需要更多时间来熟悉新的代码架构
- 文档维护需要持续投入

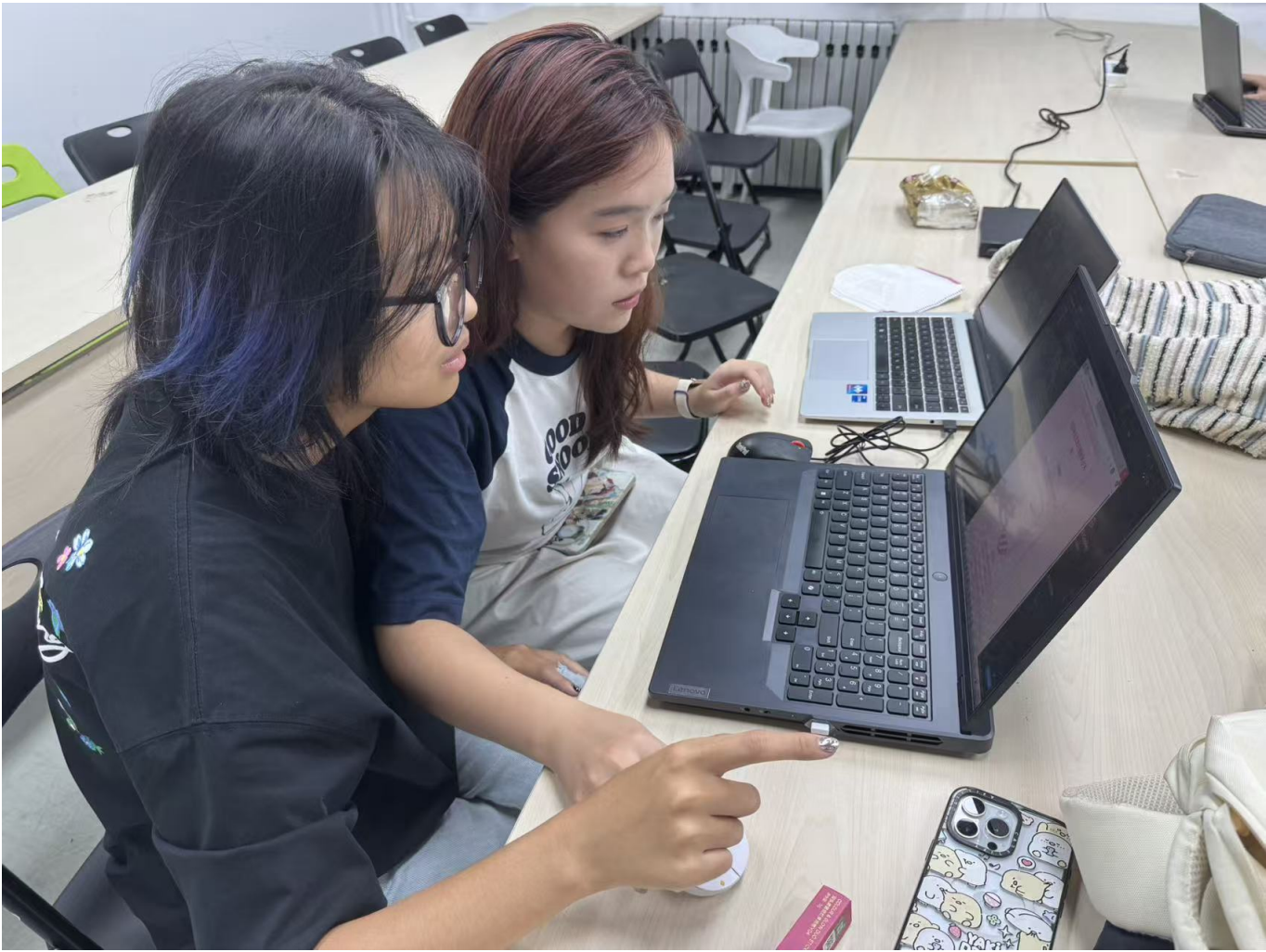
3.下一步：

- 基于新架构继续开发游戏核心功能
- 完善UI系统和用户体验
- 加强代码测试和质量保障

会议记录

本周我们几乎每天都会会在睿信社区进行项目相关的讨论和合作。

下附我们的讨论照片





第二周打分表

姓名	分数	主要贡献
赵润初	100	参与了大部分地图设置工作（墙体、传送门）
徐钲	100	使用RPGmaker制作了地图、人物等美术资源；参与了地图的设置
张琼	100	协助功能测试，编写了两个调试脚本；维护项目管理文档；修改了任务返回不能显示的致命bug
李佳玮	100	参与代码review，协助bug修复；提供技术建议
吴洵	100	和李奕萱一起，完成了小游戏（小恐龙）的开发，和游戏开场界面的制作
李奕萱	100	和吴洵一起，完成了小游戏（小恐龙）的开发，和游戏开场界面的制作