

根据Cocos Creator的官方文档，一个完整的小游戏包含资源工作、场景制作、脚本开发，以及之后的第三方服务接入、发布等等。以下从这几个方面入手，考虑模块划分和分工。

## 资源工作和场景制作

资源工作的主要内容为制作或在网上找到现成的资源（包括图像、声音、字体等），导入到工程中。

场景制作的主要工作是设计好组件、实体系统，也就是把各个场景的组件系统建立起来，以其为基础进行后面的脚本开发。

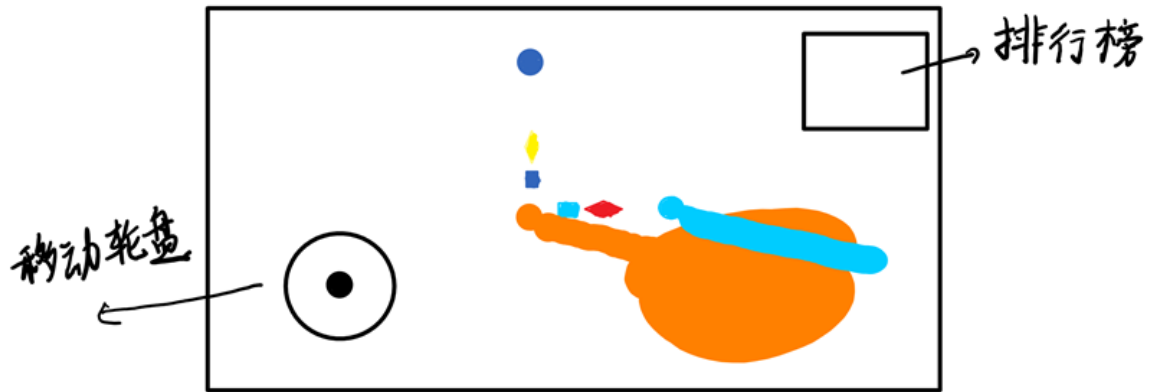
考虑到我们组的分工，这部分应该主要由负责设计的同学进行，经过对Cocos Creator的了解，我个人认为这部分的工作量还是比较大的，不仅需要查找甚至设计大量的图形资源，还要进行完整的场景设计（虽然在初期只要把节点和资源放进工程，暂时不需要进行设计上和用户体验上的优化），其包括了开始画面、房间画面、游戏画面、结算画面等等。如果需要全体组员在五一开始进行完整的开发（即开始写脚本和AI等），目前定的一个设计的同学可能会面临一个相当大的负担，所以我认为可以适当增加设计人员，承担部分的工作，以加快开始开发的进程。

## 脚本开发

这部分是主要的开发内容。由于Cocos Creator是基于组件进行开发的，主要的工作就是编写脚本组件，将它赋予到场景节点中来驱动场景中的物体。基于胡杰同学设计的方案三，我认为有以下几个部分需要进行人员分配（0-1人的即指可以归入别的内容中）：

- 基本界面交互
  - 人数0-1
  - 主要内容：进行开始画面、房间画面、结算画面，包括游戏画面的基础交互组件的脚本开发，即开始游戏、商店及一系列确定等按钮的接口设计、跳转设计等，这部分比较简单，可以并入其他内容中
- 游戏（中）画面交互
  - 人数
  - 主要内容有以下几点：
    - 地面：根据小羊组件提供的位置、轨迹等等进行划分区域、计算得分、击杀判断等等，把区域进行绘制、把得分、击杀、别的小羊的位置等信息传递给小羊组件、基础UI组件和小地图，同时把区域大小传递给摄像机（2-3人）
    - 小羊：读取移动轮盘的数据，得到小羊现在前进的方向和速度，赋予小羊组件相应地运动属性，从地面组件读取别的小羊的位置，和并在屏幕边缘绘制提示箭头，以及击杀等信息，对小羊的是否移动和位置进行重新设置，复活设置计时器，把计时器的信息传递给别的组件，把位置和轨迹传递给地面（2-3人）
    - 小地图（摄像机）：通过从移动轮盘或者小羊（二者都可以）中得到的运动参数控制屏幕截取的地面区域的运动，通过从地面获得的区域大小来计算屏幕截取的地面区域的大小（0-1人）
    - 移动轮盘：把小圆点相对中心的位置和角度传递给别的组件（0-1人）
    - 基础UI：即排行榜、商店等内容的交互。这个依设计结果进行开发（1-2人）
    - Top（我也不清楚这个应该怎么叫）：通过事件来控制背景的资源（比如场景的灰度变化、bgm的变化等等）（0-1人）
    - 暂时就想到这么多

图中圆形表示 玩家



### 其他（第三方服务接入）

这部分是第三方服务接入，包括了游戏主要逻辑之外的内容

- AI设计：这个大家都没有基础，在调研中好像相对比较少这部分的内容，在基本完成前面内容的开发后，就可以着手进行AI的开发了。我不是很了解这部分，姑且定1-2人
- 服务器（MatchVs）：这个也是前面的内容完成后进行开发的，定1-2人