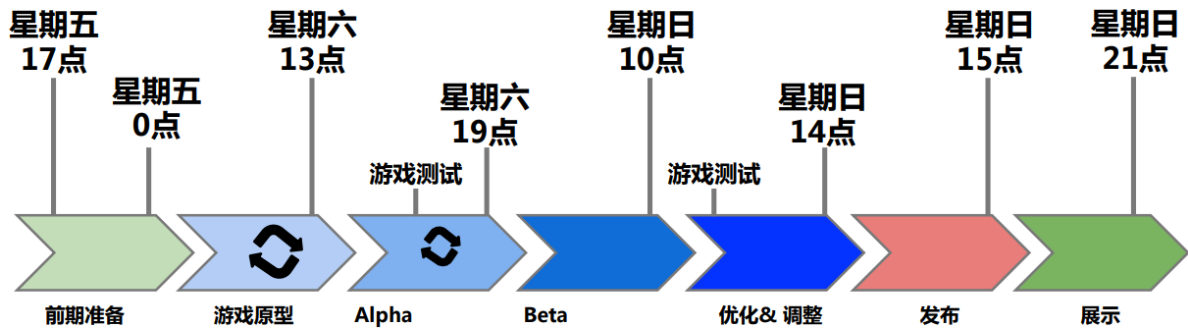


项目管理

开发流程



2月4日上午安排

由于本阶段为原型开发阶段，会多次试错并更改，大家先按照下面的来。

美术：

9: 00~10: 00

画出兔兔的人物、动画，还有它的血条和各种平台

10: 00~11: 00

画出根的形象和动画

11: 00~12: 30

画出记分数图和记层数图

12: 30~14: 00

休息时间，可自愿加班

程序：

9: 00~9: 30

做出人物的基本移动

9: 30~10: 30

实现平台的各种功能

10: 30~11: 30

实现根的功能

11: 30~12: 30

实现计分、计层功能

12: 30~14: 00

休息，可自愿加班

2月4日下午安排

美术：

2: 00~4: 00

兔子的动画和藤曼的动画

4: 00~4: 30

画出两个道具

4: 30~6: 30

完善UI

6: 30~8: 00

休息

程序：（可以自己安排，也可以参考我的）

2: 00~4: 00

继续完善平台，实现平台的不同功能

4: 00~5: 30

完善敌人系统

4: 00~6: 30

完善UI

6: 30~8: 00

休息

2月4日晚上安排

美术：

8：00~10：00

无鸣继续画动画，鱼画道具（最重要）、主界面背景图（最后考虑），计分界面的背景图（最后考虑），游戏结束的文字（次重要）、游戏失败的文字（次中音），还有游戏开场的剧情说明（次重要）等

程序：

8：00~10：30

做出第一个可玩版本（不用完整，能让玩家体验核心玩法就行）

全体：

10：30~11：00

一起试玩这款游戏，每个人都玩一下，试玩过后总结交流。