

OOP大作业计划书

April 2nd, 2017

概述

跨平台街机卷轴射击游戏，形式参考魂斗罗。游戏包含多个关卡，场景以2D或仿3D形式呈现，支持多种操作方式，并提供多人联网游戏等功能。

功能描述

- 图形引擎：实现统一接口的跨平台图形库。
- 物理引擎：简单的碰撞检测和运动学模拟等。
- 游戏逻辑：关卡和场景管理、游戏逻辑控制等。
- 资产管理：图形和音频素材的管理、游戏数据的存取等。
- 音频系统：音乐和音效的合成与播放。
- 消息总线：游戏事件的管理。
- 人机接口：基于键鼠的基本的交互。手势识别等高阶交互（待定）。
- 网络通信：多人联机功能。

系统架构

游戏逻辑								
消息总线								
图形		场景	数据	音频		物理	交互	通信
图形引擎	图形素材管理	场景和关卡数据管理	游戏数据管理	音频素材管理	音频引擎	物理引擎	人机接口	网络接口
	资产管理							
平台层								

团队分工

成员	分工
孙志航	图形引擎；人机接口；网络通信
王展鹏	物理引擎；网络通信
阎婧雅	游戏设计；素材管理；音频系统
赵鋆峰	游戏逻辑；资产管理
郑少锟	消息总线；图形引擎；人机接口

项目管理

- 制定进度表，控制项目进程。
- 制定统一的代码规范。
- 使用版本控制系统进行版本迭代。
- 编写文档，明确项目架构和程序接口。
- 通过审阅和测试保证代码质量。