软件开发计划

项目名称：九层妖塔解谜游戏

小组成员：15301127 刘彤

15301130 骆人杰

15301131 莫言

15301132 宋广浩

1. 引言
   1. 编写目的

为了保证项目团队按时保质地完成项目目标，便于项目团队成员更好地了解项目情况，使项目工作开展的各个过程合理有序，有必要以文件化的形式，把对于在项目生命周期内的工作任务范围、各项工作的任务分解、项目团队组织结构、各团队成员的工作责任、团队内外沟通协作方式、开发进度、经费预算、项目内外环境条件、风险对策等内容以书面的方式描述出来，作为项目团队成员以及项目干系人之间的共识与约定，项目生命周期内的所有项目活动的行动基础，项目团队开展和检查项目工作的依据。

本项目开发计划用于从总体上指导《九层妖塔解谜游戏》项目顺利进行并最终得到通过评审的项目产品。本项目开发计划面向项目组全体成员。

* 1. 背景

《九层妖塔解谜游戏》主要是为玩家提供一个以盗墓为题材的解谜剧情类游戏，以《鬼吹灯之九层妖塔》小说为背景并进行改编和再创作，让玩家身临其境地体验到盗墓解谜的惊险刺激的过程。

* 1. 定义

略

* 1. 参考资料

软件工程项目开发文档范例

软件工程国家标准文档

软件需求说明书编写规范

* 1. 标准、条件和约定

本项目遵从以下标准：

计算机软件分类与代码

计算机软件需求规格说明

计算机软件测试规范

计算机软件文档编制规范

1. 项目概述
   1. 工作内容

制作和修订项目开发计划

确定需求分析

确定文案并收集素材

分配人员进行开发

测试并更改

项目提交

* 1. 主要参加人员

姓名 主要工作

组长：刘彤 ：游戏场景开发

组员：莫言 ：游戏策划

骆人杰 ：游戏人物开发

宋广浩 ：游戏界面开发

* 1. 产品及成果
     1. 程序

软件名称：九层妖塔解谜游戏

使用引擎：Unity3d

存储方式：硬盘

* + 1. 文件

用户操作手册：本手册详细描述软件的功能、性能和用户界面，使用户对如何使用该软件得到具体的了解,为操作人员提供该软件各种运行情况的有关知识，特别是操作方法的具体细节。

* + 1. 非移交产品

项目开发计划：为软件项目实施方案制订出具体计划，应该包括各部分 工作的负责人员、开发的进度、开发经费的预算、所需的硬件及软件资源等

软件需求说明书：对所开发软件的功能、性能、用户界面及运行环境等做出详细的说明。它是在用户与开发人员双方对软件需求取得共同理解并达成协议的条件下编写的，也是实施开发工作的基础。该说明书应给出数据逻辑和数据采集的各项要求，为生成和维护系统数据文件做好准备。

概要设计说明书：该说明书是概要实际阶段的工作成果，它应说明功能 分配、模块划分、程序的总体结构、输入输出以及接口设计、运行设计、数据结构设计和出错处理设计等，为详细设计提供基础。

详细设计说明书：着重描述每一模块是怎样实现的，包括实现算法、逻辑流程等。

测试计划：为做好集成测试和验收测试，需为如何组织测试制订实施计 划。计划应包括测试的内容、进度、条件、人员、测试用例的选取原则、测试结果允许的偏差范围等。

测试分析报告：测试工作完成以后，应提交测试计划执行情况的说明， 对测试结果加以分析，并提出测试的结论意见。

* 1. 验收标准
     1. 代码验收

在交付之前进行小组内评审，代码编写与文档说明保持一致，代码书写风格统一，采用标准规范，没有下列错误：不符合设计要求，响应时间太长无法接受等问题。

* + 1. 文档验收

在交付之前进行小组内评审，文档内容符合要求，清晰易读，没有语病与歧义。

* 1. 项目期限

本项目从2018年3月17日开始至2018年4月28日截止。

1. 实施计划
   1. 开发过程

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 任务 | 期长 | 开始时间 | 结束时间 | 资源 |
| 制定开发计划 | 03天 | 2018-03-17 | 2018-03-20 | 刘彤、莫言 |
| 需求分析 | 07天 | 2018-03-17 | 2018-03-24 | 刘彤、莫言、骆人杰、宋广浩 |
| 编写游戏内容 | 14天 | 2018-03-17 | 2018-03-21 | 莫言、刘彤 |
| 编写文案 | 21天 | 2018-03-17 | 2018-04-07 | 莫言 |
| 搜集场景素材 | 14天 | 2018-03-20 | 2018-04-03 | 刘彤 |
| 搜集人物素材 | 14天 | 2018-03-20 | 2018-04-03 | 宋广浩 |
| 搜集音乐素材 | 14天 | 2018-03-20 | 2018-04-03 | 骆人杰 |
| 游戏场景开发 | 21天 | 2018-03-20 | 2018-04-10 | 刘彤 |
| 游戏界面开发 | 21天 | 2018-03-20 | 2018-04-10 | 骆人杰 |
| 游戏人物开发 | 21天 | 2018-03-20 | 2018-04-10 | 宋广浩 |
| 测试 | 07天 | 2018-04-10 | 2018-04-17 | 宋广浩、骆人杰、莫言 |

* 1. 预算

模型素材费用：38元

音乐素材费用：15元

* 1. 风险

1. 基础知识不牢固
2. 欠缺Unity3d引擎使用经验
3. 游戏剧情与玩法磨合不好
4. 模型和场景与游戏主题不够贴切
5. 支持条件

4.1 计算机系统支持

硬件：

内存：512M以上

硬盘：至少10G以上

软件：

操作系统为Window 7及以上

* 1. 用户承担的工作

熟读用户操作手册或了解解谜类游戏的玩法

1. 专题计划要点
   1. 测试计划

2018年4月21日—2018年4月27日对软件进行各项测试工作。

* 1. 质量保证计划

严格按照项目开发过程中的各项步骤，从项目立项，可行性研究报告、需求分析报告、项目开发计划等，具体实施。

* 1. 人员配置计划

该项目开发小组共4人 组长：刘彤

组员：刘彤，莫言，骆人杰，宋广浩