Work Breakdown Structure Template for Project Name

**Prepared by:** **Date:**

程序：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 所属模块 | 用例 | | 编号 | 负责人 | 完成日期 |
| 用户操纵人物 | 基本移动 | |  |  |  |
| 跳、蓄力跳 | |  |  |  |
| 拾取道具 | |  |  |  |
| 使用炸药 | |  |  |  |
| 攀爬 | |  |  |  |
| 下滑 | |  |  |  |
| 用户视角移动 | |  |  |  |
| 场景交互 | 关卡一 | 石柱倒下 |  |  |  |
| 碰到倒下的石柱，失败 |  |  |  |
| 浮石破碎，有可能失败 |  |  |  |
| 掉下悬崖，失败 |  |  |  |
| 关卡二 | 碰到障碍，失败 |  |  |  |
| 掉落深处，失败 |  |  |  |
| 关卡三 | 弹力花 |  |  |  |
| 随机掉落的石块 |  |  |  |
| GUI | 开始游戏，进入第一章起点 | |  |  |  |
| 设置 | 音量设置 |  |  |  |
| 键位设置 |  |  |  |
| 继续游戏，上次的存档点 | |  |  |  |
| 退出游戏 | |  |  |  |
| 体力条 | |  |  |  |
| 蓄力条 | |  |  |  |
| 进度条，场景切换时 | |  |  |  |
| 游戏控制 | 存档 | 用户直接退出关卡或游戏时 |  |  |  |
| 游戏中，用户成功时更新用户存档点（复活点） |  |  |  |
| 失败时返回复活点 | |  |  |  |
| 场景切换（成功过关时进入关卡间动画，动画结束到下一关的起点） | |  |  |  |
| 特效 | 爆炸 | |  |  |  |
| 雾 | |  |  |  |
| 浮动的石头 | |  |  |  |
| 石柱倒下的时候小灰，倒地时大灰 | |  |  |  |
| 第二章有一段的小水流 | |  |  |  |
| 渲染优化 |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |

策划与设计：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 所属模块 | 用例 | 负责人 |
| 游戏策划 | 关卡设计 | 王堰楠 |
|  | 剧情设计 | 庞琦琛 |
| 设计 | GUI设计 |  |
|  | 场景设计 |  |

测试：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 所属模块 | 用例 | 负责人 | 完成日期 |
| 测试 | 测试计划 | 丘小霞 |  |
| 测试用例设计 | 丘小霞 |  |
| 测试施行 | 丘小霞 |  |

美术：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 描述 |  | 编号 | 负责人 | 完成日期 |
| UI | 开始游戏 | | 1 | 陈佩 |  |
| 继续游戏 | | 2 | 陈佩 |  |
| 设置 | | 3 | 陈佩 |  |
| 退出游戏 | | 4 | 陈佩 |  |
|  | 蓄力条 | | 5 | 陈佩 |  |
|  | 体力条 | | 6 | 陈佩 |  |
|  | Logo | | 7 | 陈佩 |  |
| 背景 | 游戏开始界面 | | 8 | 陈佩 |  |
| 游戏失败图 | | 9 | 陈佩 |  |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 动画 | 序章动画 | | 10 | 陈佩、周楚乔 |  |
| 宣传动画 | | 11 | 陈佩、周楚乔 |  |
| 场景间过渡动画 | 场景1 | 12 | 陈佩、周楚乔 |  |
| 场景2 | 13 | 陈佩、周楚乔 |  |
| 场景3 | 14 | 陈佩、周楚乔 |  |
| 游戏通关结束动画 | | 15 | 陈佩、周楚乔 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

场景模型：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 描述 | 编号 | 负责人 | 完成日期 |
| 场景搭建 | 场景1关卡1 | 1 |  |  |
| 场景1关卡2 | 2 |  |  |
| 场景2 | 3 |  |  |
| 场景3 | 4 |  |  |
| 石柱：圆柱体。 |  |  |  |  |
| 石桥： |  |  |  |  |
| 高平台： |  |  |  |  |
| 高墙： |  |  |  |  |
| 石楼梯： |  |  |  |  |
| 悬崖平台： |  |  |  |  |
| 浮石： |  |  |  |  |
| 大的圆形通道（玩家在里面滑行的那种）： |  |  |  |  |
| 小破口（玩家能掉下去）： |  |  |  |  |
| 大破口（比小破口宽一个跑道）： |  |  |  |  |
| 垃圾（小）： |  |  |  |  |
| 垃圾（大）： |  |  |  |  |
| 凸出的骨头架（小）： |  |  |  |  |
| 凸出的骨头架（大）： |  |  |  |  |
| 凸出的内脏（小）： |  |  |  |  |
| 凸出的内脏（大）： |  |  |  |  |
| 倒塌的骨头： |  |  |  |  |
| 海草： |  |  |  |  |
| 石台： |  |  |  |  |
| 松动的石头： |  |  |  |  |
| 弹力花： |  |  |  |  |
| 奇异果实：（考虑替换） |  |  |  |  |
| 飞鸟：（考虑替换） |  |  |  |  |
| 下坠的石头： |  |  |  |  |

音乐和音效：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 所属模块 | 用例 | 负责人 | 完成日期 |
| BGM | 第一章 |  |  |
|  | 第二章 |  |  |
|  | 第三章 |  |  |
|  | Loading |  |  |
|  | 开始界面 |  |  |
|  |  |  |  |
| 音效 | 按钮声 |  |  |
|  | 玩家死亡声 |  |  |
|  | 浮石碎裂掉落声 |  |  |
|  | 炸弹炸石柱的爆炸声 |  |  |
|  | 光照声 |  |  |
|  | 走路声 |  |  |
|  | 玩家下陷声 |  |  |
|  | 鸟类翅膀煽动声 |  |  |
|  | 鹰啼声 |  |  |
|  | 巨大石头滚动声 |  |  |