**游戏开发核心技术 – 最终版提交清单**

2016-2017 第2 学期（春季）

# 源码

所有的源码文件（.c，.h等）都需要有注释头，包含

1. 文件名
2. 项目名称（游戏项目名称）
3. 源码作者，如果有多名作者，标明每位作者的主要工作量

# 市场营销材料

1. CD/DVD，光盘上需标明：游戏名称，团队名称，生产日期
2. 手册：简单的说明手册。
3. 包装：装光盘的封套。

# 项目文档

应包含与项目有关的所有源码、资源、文档、工具（自己开发的）等，即当需要重建该项目时，所有不可缺少的文件，均需放在SOURCE目录下。

整个项目文档目录结构如下：

1. README.txt
   * 摘要，应包含
     + 游戏名称
     + 团队名称
     + 团队成员（姓名及学号）
     + 游戏开发核心技术2017S
     + 游戏的High Concept
   * 安装说明
   * 操作说明
   * <作弊模式入口>
2. INSTALLATION目录
   * 安装包
3. TEAM目录
   * 团队每位成员都要有一个单独的文件
     + 文件命名：学号\_姓名.txt
     + 文件内容：
     + 姓名，团队角色
     + 主要贡献（AI，图形引擎、菜单、assets等）
     + 由这位同学完成的源码文件清单（列出文件名，如该文件多人参与，则需要标明实现该文件中的哪些函数）
     + 源码行数（Git统计）
     + 个人评价（可选）
4. SOURCE目录
   * 所有源码和assets
   * 去除中间输出文件（如.obj, ilk, 等等）
5. Document目录

游戏设计文档GDD、技术文档TDD、阶段计划文档PPD、<试玩报告>。

1. MARKETING目录

用于市场营销材料的电子版本

# 电子版提交

* 以上文件和目录均放在名为：GProj\_<游戏名称>的目录下。
* 提交至群
* 提交后需要重新下载，验证上传是否正确。
* 提交由产品经理完成，但强烈建议产品经理请求其它成员的帮助，一起按本文档要求检查提交材料。

# 实体版提交

* 地点：南一楼西112