目录 第三阶段（总）报告

[个人项目计划表-李钢（组长） 2](#_Toc508604095)

[项目计划（3） 3](#_Toc508604096)

[个人项目计划表-傅越鑫（核心成员） 4](#_Toc508604097)

[项目计划（3） 5](#_Toc508604098)

[个人项目计划表-林娴（核心成员） 6](#_Toc508604099)

[项目计划（3） 7](#_Toc508604100)

个人项目计划表-李钢（组长）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号： | 1540610611 | 姓名： | | 李钢 | 工作量： | 40% |
| 项目总体计划概括 | | | | | | |
| 序号 | **时间** | | **计划、执行内容** | | | |
| 1 | 1.8-3.1 | | 统筹工作、前期资料准备 | | | |
| 2 | 3.2-3.15 | | 与UI团队对接，核定全局内容 | | | |
| 3 | 3.1-3.15 | | 游戏UI逻辑架构实现 | | | |
| 4 | 3.16-4.10 | | 游戏机制架构实现 | | | |
| 5 | 4.11-5.4 | | 游戏机制服务器实现 | | | |
| 6 | 5.5-5.10 | | 游戏基本功能测试 | | | |
| 7 | 5.11-5.21 | | 游戏测试工具环节 | | | |
| 8 | 5.22-6.1 | | Bug修复，逻辑完善 | | | |
| 9 | 6.2-6.20 | | 整理资料，完善文档，准备答辩 | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |

# 项目计划（3）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 开学第二周 |
| 内容概述 | 统筹工作、前期资料准备 |
| 详细设计内容 | |
| 图3-1   1. 安排组员的相关工作，分工明确：  * 1. 实现登录界面的主要逻辑实现（如图3-1）   2. 主要以服务器选择、登录界面的主要输入账户、密码等功能性的、主要的游戏基础原件   3. 辅助功能以，官网网站、开场视频、制作团队、退出游戏等四个功能作为扩展功能，展现主界面的较为丰富的功能界面  1. 整理规划后期对于服务器框架和客户端框架的逻辑图，对于后期用于开发服务器架构和客户端架构有前期的准备 2. 架构思维导图设计文件：[..\..\myself\GraduateLog.pdf](../../myself/GraduateLog.pdf) 3. Github更新链接网站：    1. <https://github.com/NextLeaves/GraduationProject>    2. 更新内容如下：       1. 创建每周项目计划模板       2. 更新组长李钢的个人近期的学习进度，以及事务安排       3. 完善个人开发工作流，以合适的方式进行游戏开发工作       4. 辅助实现添加、更新个人博客，为接下来的游戏项目有更好的提升空间 | |
|  | |

个人项目计划表-傅越鑫（核心成员）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号： | 1540610615 | 姓名： | | 傅越鑫 | 工作量： | 30% |
| 项目总体计划概括 | | | | | | |
| 序号 | **时间** | | **计划、执行内容** | | | |
| 1 | 1.8-3.1 | | 深度学习建模及特效技巧、前期资料准备 | | | |
| 2 | 3.2-3.10 | | 确定游戏场景、物品模型、人物模型、特效的效果样式 | | | |
| 3 | 3.11-4.2 | | 简易实现场景、物品模型、人物模型 | | | |
| 4 | 4.3-4.15 | | 游戏特效实现 | | | |
| 5 | 4.16-5.15 | | 场景 、模型精细修改，开始程序编写 | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |

# 项目计划（3）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 1.8-3.1 |
| 内容概述 | 深度学习建模及特效技巧、前期资料准备 |
| 详细设计内容 | |
| 1. 深度学习建模工具：   熟悉石墨工具，复杂多边形建模，建立一些简单的物体。 | |

个人项目计划表-林娴（核心成员）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号： | 1540610714 | 姓名： | | 林娴 | 工作量： | 30% |
| 项目总体计划概括 | | | | | | |
| 序号 | **时间** | | **计划、执行内容** | | | |
| 1 | 1.8-3.1 | | 统筹工作、前期资料准备 | | | |
| 2 | 3.1-3.15 | | 与UI团队对接，核定全局内容 | | | |
| 3 | 3.1-3.15 | | 游戏UI逻辑架构实现 | | | |
| 4 | 3.16-4.10 | | 游戏机制架构实现 | | | |
| 5 | 4.11-5.4 | | 游戏机制服务器实现 | | | |
| 6 | 5.5-5.10 | | 游戏基本功能测试 | | | |
| 7 | 5.11-5.21 | | 游戏测试工具环节 | | | |
| 8 | 5.22-6.1 | | Bug修复，逻辑完善 | | | |
| 9 | 6.2-6.20 | | 整理资料，完善文档，准备答辩 | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |
|  |  | |  | | | |

# 项目计划（3）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 1.8-3.1 |
| 内容概述 | 统筹工作、前期资料准备 |
| 详细设计内容 | |
| 1. 初步完成游戏内容策划   初步设定游戏背景、游戏剧情等构思，以简单大方的关卡模式，利用旧物回收，活动随机奖励，养成一株随机植物，强调环保意识。 | |