目录 第五阶段（总）报告

[个人项目计划表-李钢（组长） 2](#_Toc509656284)

[项目计划（5） 3](#_Toc509656285)

[个人项目计划表-傅越鑫（核心成员） 6](#_Toc509656286)

[项目计划（5） 7](#_Toc509656287)

[个人项目计划表-林娴（核心成员） 8](#_Toc509656288)

[项目计划（5） 9](#_Toc509656289)

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（5）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 开学第五周 |
| 内容概述 | 底层服务器完善、客户端底层的实现 |
| 详细设计内容 | |
| 图4-1   1. 游戏服务器方面：    1. 修复，服务器接受客户端数据异常情况，更改数据存储协议，使通讯问题解决    2. 完善，服务器关于协议内容的处理，更新协议数据处理层内容，实现对客户端数据的处理，现已实现的功能：       1. 玩家注册       2. 玩家登陆       3. 玩家找回密码       4. 玩家登出操作    3. 服务器进度代码，存储在Github，每次阶段均有commit       1. 网址： <https://github.com/NextLeaves/Server_AdventureGame> 2. 游戏客户端方面：    1. 完善，实现游戏客户端底层网络数据传输    2. 完善，搭配利用服务器的协议来实现通讯功能    3. 修复，游戏客户端中界面处理逻辑的耦合性，代码界面分离系统的初步成型，为后续游戏处理游戏协议做铺垫    4. 客户端进度代码，存储在Github，初次阶段使用Git       1. 网址： https://github.com/NextLeaves/Client\_AdventureGame 3. 架构思维导图设计文件：[..\..\myself\GraduateLog.pdf](../../myself/GraduateLog.pdf) 4. 个人博客更新：    1. <https://github.com/NextLeaves/GraduationProject>    2. 更新内容如下：       1. EntityFramework的复习进度，为后续数据存储做铺垫       2. 团队最近的更新内容       3. 对于策划内容的细节整理，以及理解       4. 继续研究下一个设计模式 | |
|  | |

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（5）

|  |  |
| --- | --- |
| 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（5）

|  |  |
| --- | --- |
| 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。 | |