目录 第四阶段（总）报告

[个人项目计划表-李钢（组长） 2](#_Toc509349615)

[项目计划（4） 3](#_Toc509349616)

[个人项目计划表-傅越鑫（核心成员） 6](#_Toc509349617)

[项目计划（4） 7](#_Toc509349618)

[个人项目计划表-林娴（核心成员） 8](#_Toc509349619)

[项目计划（4） 9](#_Toc509349620)

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（4）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 开学第四周 |
| 内容概述 | 底层服务器实现 |
| 详细设计内容 | |
| 图4-1   1. 完成游戏服务器的底层实现  * 1. 服务器管理客户端连接类   2. 实现消息转发功能，同时建立多种协议，基于反射的三种格式的协议   3. 与UI团队再次交流，关于客户端界面的设计，调整游戏界面的风格（如图4-1）  1. 底层服务编写代码，放置在github内， 网址：https://github.com/NextLeaves/Server\_AdventureGame 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. 创建第四周项目计划模板       2. 更新团队最近的制作进展       3. 回顾git工具，实现更加顺手的使用       4. 每次回顾设计模式，以便在后续的游戏设计中使用到 | |
|  | |

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（4）

|  |  |
| --- | --- |
| 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（4）

|  |  |
| --- | --- |
| 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。 | |