目录

[个人项目计划表 2](#_Toc504736217)

[项目计划（1） 3](#_Toc504736218)

[项目计划（2） 4](#_Toc504736219)

[项目计划（3） 5](#_Toc504736220)

[项目计划（4） 6](#_Toc504736221)

[项目计划（5） 7](#_Toc504736222)

[项目计划（6） 8](#_Toc504736223)

个人项目计划表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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（1）

|  |  |
| --- | --- |
| 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. 安排组员的相关工作，分工明确：    1. 傅越鑫核心成员：游戏模型的设计和制作；游戏动画的设计和制作；对游戏整体风格的布局，以及对游戏整体的场景设计思想    2. 林娴核心成员：游戏中UI的布局，以及UX的设计风格，提供游戏发展的剧情需要，整个Canvas的设计方式，以及部分相应的功能的实现    3. 李钢组长：整体游戏的架构，包括服务器框架设计，客户端框架设计，完善整个游戏流程，对阶段性的步骤提供记载方式，对成员的阶段性成果进行汇总，以及分析 2. 准备材料：    1. 游戏剧情的策划需求，寻找合适的教育网站以及小说覆盖内容    2. 游戏模型的规划设计，学习途径以及学习的风格方向    3. 编程学习资料的整理，模型学习资料的整理，游戏策划资料的整理 3. 学习内容：    1. 学习的记录内容，存储在Github，网址：nextleaves.github.io    2. 主要以游戏网络编程，C#高级编程，以及游戏安全等方面的学习 | |

# 项目计划（2）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 3.2-3.15 |
| 内容概述 | 与UI团队对接，核定全局内容 |
| 详细设计内容 | |
|  | |

# 项目计划（3）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 3.1-3.15 |
| 内容概述 | 游戏UI逻辑架构实现 |
| 详细设计内容 | |
|  | |

# 项目计划（4）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 3.16-4.10 |
| 内容概述 | 游戏机制架构实现 |
| 详细设计内容 | |
|  | |

# 项目计划（5）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 |  |
| 内容概述 |  |
| 详细设计内容 | |
|  | |

# 项目计划（6）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 |  |
| 内容概述 |  |
| 详细设计内容 | |
|  | |