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： | 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（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 | |
| 1.8-1.31 通过墨刀、幕布等工具初步设计项目UI界面。  2.1-3.1 学习unity3D、C#语言，了解角色控制、角色互动、Unity图形与用户界面基础等内容；  完善项目游戏UI界面（具体设计内容见附件1）；  进行素材收集整理。  附件1  图片1-商城界面    图片2-个人资料界面  图片3-角色界面  图片4-角色个人资料界面  图片5-主界面 | |

# 

# 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 | |
| 3.2-3.15 和团队成员确定游戏所需UI界面功能、图标，以及UI界面整体框架设计；  完善项目UI界面，并与UI团队进行对接。 | |

# 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 | |
| 3.1-3.15和团队成员确定游戏详细UI逻辑框架，实现UI整体化。 | |

# 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 | |
| 3.16-4.10 确定事件源、事件、响应者、响应器。  完善通知、触发条件。 | |

# 项目计划（5）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 4.11-5.4 |
| 内容概述 | 游戏机制服务器实现 |
| 详细设计内容 | |
| 4.11-5.4 完成地图服务器、逻辑服务器、聊天服务器等的实现。 | |

# 项目计划（6）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 5.5-5.10 |
| 内容概述 | 游戏基本功能测试 |
| 详细设计内容 | |
| 5.5-5.10 游戏效果测试（黑盒测试、白盒测试）；  游戏体验测试（游戏情节、游戏平衡、游戏交互）；  游戏安全性测试（游戏内容安全性评定、数据库保护测试）。 | |

# 项目计划（7）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 5.11-5.21 |
| 内容概述 | 游戏测试工具环节 |
| 详细设计内容 | |
| 5.11-5.21游戏情节的测试（测试游戏世界中任务系统组成）；  游戏世界的平衡测试（经济平衡、能力平衡）；  游戏文化的测试（游戏画风）。 | |

# 项目计划（8）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 5.22-6.1 |
| 内容概述 | Bug修复，逻辑完善 |
| 详细设计内容 | |
| 5.22-6.1 将游戏测试环节的bug整理，并进行修复，再测试，直至完善。 | |

# 项目计划（9）

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 6.2-6.20 |
| 内容概述 | 整理资料，完善文档，准备答辩 |
| 详细设计内容 | |
| 6.2-6.20 将所有资料整合在一起，文档整合打印，准备打印。 | |