项目启动报告

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 宝石迷阵 | | |
| 计划开始时间 | 2020年5月15日 | 计划结束时间 | 2020年6月12日 |
| 项目说明：  项目使用QT进行开发，使用Github进行版本控制。 | | | |
| 项目目标：  开发宝石交换消除游戏，让玩家通过用鼠标点击两个相邻的宝石将两个宝石交换，使横或竖方向有3个或3个以上的同一种宝石连在一起进行消除获得相应分数，在规定时间内达到规定分数即算获胜。  该游戏将实现开始游戏、交换、消子、胜负管理、暂停、提示、设置游戏、排行榜和帮助和关于等基础功能。  计划使用两周到三周左右的时间实现游戏基本功能的开发，最后利用一周左右的时间设计拓展功能并实现，完善游戏界面设计，完成对项目各阶段报告的撰写和PPT的制作。 | | | |
| 需交付成果列表： | | | |
| 可交付成果 | | 交付时间 | |
| 可以运行的最新版本软件 | | 2020.06.12 | |
| 项目启动报告 | | 2020.06.12 | |
| 项目关闭报告 | | 2020.06.12 | |
| 项目需求分析报告 | | 2020.06.12 | |
| 项目设计报告 | | 2020.06.12 | |
| 测试报告 | | 2020.06.12 | |
| 用户使用手册 | | 2020.06.12 | |
| 答辩PPT | | 2020.06.12 | |
| 项目组组成  组长：王磊  组员：刘镠 谢嘉欣 高玮 陶榆君 | | | |
| 项目组分工    该项目各模块分组如上。其中最初安排计划如下：  表示层由谢嘉欣和高玮合作完成。  业务逻辑层由刘镠和王磊合作完成。  数据访问层、实体类、工具类和数据结构由陶榆君完成。 | | | |
| 阶段进度计划 | | | |
| 阶段名称 | 计划起止时间 | 主要工作描述 | |
| 初始框架搭建 | 2020.05.15-2020.05.21 | 根据分类搭建项目，设计游戏界面，初步设计CGameLogic游戏业务逻辑类和CConfigLogic游戏设置业务逻辑类。 | |
| 核心算法设计 | 2020.05.22-2020.05.28 | 实现游戏核心算法的设计编程，在游戏界面实现交换消子等操作，完善实现CGameLogic游戏业务逻辑类以及CRankLogic排行榜业务逻辑类，完成表示层中部分非主界面的对话框类的编程开发。 | |
| 基本功能完善 | 2020.05.29-2020.06.04 | 完成游戏开始界面、菜单界面、音效设置界面、主题设计界面、姓名界面、排行榜和帮助界面的开发，完善业务逻辑层，完成和完善数据访问层、实体类和工具类。开始进行除基本功能外的拓展模块设计，使游戏更丰富多样。 | |
| 项目整理完成 | 2020.06.05-2020.06.12 | 完善项目游戏主界面，实现游戏拓展模块，完善相关的功能，美化游戏界面，使用户能有良好的游戏体验。测试游戏，排查bug并解决。撰写相关项目文档，完成答辩所需要的PPT。 | |