

## 第一周进度总结：

### 程序上：

完成了基础 demo，包含 1 掷骰子走格子 2 选择 buff 的随机事件 3 遭遇怪物的战斗事件

### 策划上：

完成了游戏的玩法&世界观设定，对行动牌，buff 进行了设定

### 美术上：

完成了主角小明的立绘设定

## 第二周进度安排：

### 程序上：

优化完成基本玩法的实现，配合策划实现第一个关卡

### 策划上：

配合程序实现第一个关卡  
为美术的需求列出文档

### 美术上：

- 一．人物立绘与棋盘形象的完成（小明+魔王）  
主要分配给蝶酱&阿锦
- 二．ui 相关，这部分其实还蛮杂的，因为会包含各种卡牌与 buff 的图案，不过可以考虑先完成**按键与属性相关的部分**  
待分配
- 三，地图棋盘**场景**  
主要分配给阿淳
- 四．魔物立绘与棋盘形象  
主要分配给蝶酱&阿锦