# 工作计划表

|  |  |
| --- | --- |
| 工作概要 | 时间 |
| 学习使用funcode | 2020.7.15-7.19 |
| 1.搭建项目结构，搜集随材，创建git仓库多人协作项目开发 | 7.19-7.21 |
| 2#.植物发射子弹，击倒僵尸。3#.僵尸可以吃植物。4#.给植物添加攻击范围 | 7.21-7.22 |
| 5#.优化项目结构。6#.实现植物卡片拖拽。7#.添加向日葵和阳光系统 | 7.22-7.28 |
| 8#.添加菜单界面欢迎界面地图。9#.添加樱桃炸弹植物。10#.修复精灵重复bug，11#,修复阳光不可点击bug | 7.29-7.31 |
| 12#.添加坚果。13#.添加小车，铲子。14#.修复动画bug，15#.修复阳光不可点击bug | 8.1-8.2 |
| 16#.添加植物冷却。17#.添加路障僵尸和铁通僵尸。18#优化樱桃炸弹 | 8.2-8.3 |
| 20#.添加橄榄球僵尸和报纸僵尸。21#.添加土豆地雷。22#.调整樱桃炸弹定时引爆 | 8.3-8.4 |
| 23#.修改地图文件 24#.添加火辣椒，优化樱桃炸弹 25#.代码封装。26#.完成益智游戏--坚果保龄球基本框架 | 8.4-8.5 |
| 27#.优化坚果保龄球。28#.添加三线射手。29#.添加冒险模式关卡选择，添加帮助信息 | 8.5-8.6 |
| 30#.关卡信息config.ini配置文件读写. 31#.读取关卡配置随机渲染僵尸。 32#.优化随机渲染僵尸 | 8.7-8.9 |
| 33#.添加游戏结束画面。34#.优化樱桃炸弹动画 | 8.10-8.11 |
| 35#.封装自己的音乐播放类。36#.优化僵尸产生。37#.添加和优化菜单 | 8.11-8.15 |
| 38#.添加进度条。39#.添加僵尸、植物、关卡和音乐等信息开发文档 | 8.16-8.19 |
| 40#.优化代码，调整素材 | 8.19-8.26 |
| 41#.优化进度条，整合声音。42#.添加成就，添加胜利面板。 | 9.2-9.3 |
| 43#.优化樱桃炸弹动画 & 修复初次运行会自动加载第一关地图的bug。44#.优化向日葵 & 优化僵尸生成。 | 9.3-9.4 |
| 45#.优化保龄球游戏。46#.修复游戏结束不显示bug。47#.添加关卡记录保存&完善音乐 | 9.4-9.5 |
| 48#.保龄球添加菜单，添加失败情况。49#.优化音乐 | 9.5-9.6 |
| 50#.游戏倒计时。51#.游戏用时记录展示等。52#.添加一大波僵尸出现。 | 9.6-9.7 |
| 优化代码，整理文档 | 9.8-今 |
|  |  |

整理github仓库commit记录