**面向对象指标（Object-oriented Metrics）**

1. 场景脚本数量（Number of scenario scripts）

序章——10个

案件章节——分为日常篇15个；非日常篇12个；学级裁判10个

总计大约 10+40x4=170个场景脚本

1. 关键类数量（Number of key classes）

一个案件章节关键类大约5个——主要有角色管理、地图导航、事件触发、线索关联、言弹管理等等

1. 支持类数量（Number of support classes）

支撑类数量大约20个——主要包括动画控制器（负责角色立绘表情切换），UI组件库（言弹的选择），音频协调器（BGM/音效的触发和协调），序列化工具（记录证据链）等等

1. 每个关键类平均支持类数量（Average number of support classes per key class）

20/5=4个

1. 子系统数量（aggregation of classes）

按游戏流程可以划分为3个主要子系统，6个基础模块

图示

描述已自动生成图示

描述已自动生成

**软件质量指标（Software Quality Metrics）**

1. 正确性（Correctness）

每千行代码的瑕疵——预估<=5

1. 维持性（Maintainability）

预估3个月内修复15个关键缺陷（包括需求更改），修复总耗时预估30小时，MTTC = 2 小时/次

1. 完整性（Integrity）

由于为单机游戏，不考虑网络攻击

公式：Integrity=∑[1−(threat×(1−security))]

可能遭受的攻击场景：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 攻击场景 | 威胁（threat） | 安全（security） | Integrity |
| Save File Tampering | 0.7 | 0.3 | 0.51 |
| Memory Editing | 0.5 | 0.6 | 0.8 |
| Local Resource Exhaustion | 0.2 | 0.9 | 0.98 |
| Reverse Engineering | 0.3 | 0.8 | 0.94 |

综合评估下的平均完整性：

3.23/4 x 100% = 80.75%

1. 可用性（Usability）

玩家首次完成“学级裁判”辩论（包括教学引导）大概20分钟

**风险管理**

1. 版权风险

同人游戏需要避免版权纠纷

大量的游戏素材包括美术、音乐避免侵权

解决方案：做好原创设计、购买正版软件、使用网络免费素材

1. 技术风险

关键子系统或者模块无法实现，比如学级裁判系统

解决方案：提供简化版本方案，学习相关内容提高技术力，利用成熟插件

1. 时间风险

游戏开发时间不够，重要交付物无法按时交付

解决方案：需要做好里程碑规划（甘特图），外包美术资源，紧急任务熔断（启动需求裁剪会议）

日程表

描述已自动生成