|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 时间 | 所作&完成工作描述 | 负责人 |
| 2021.12.29 | 编写战斗场景文档，代入用户身份提出需求，完成战斗场景流程图，初步设计类图。 | S7P |
| 2021.12.30 | 编写战斗场景文档，完善GameController的成员，分析GameController各成员要实现的功能。 | S7P |
| 2022.1.3 | 编写战斗场景文档，完善了费用控制器、卡片控制器的细节实现分析 | S7P |
| 2022.1.5 | 编写战斗场景文档，完善了技能控制器、进度控制器、单位的细节实现分析。 | S7P |
| 2022.1.6 | 编写战斗场景文档，继续完善了单位、格子及其对应状态类的细节实现分析。 | S7P |
| 2022.1.9 | 编写战斗场景文档，完善了键位监听器的细节实现分析，完成了战斗场景类图。至此，初步设计阶段已经完成！ | S7P |
| 2022.1.17 | 开始编码、搭建游戏场景；初步实现战斗场景控制器和单位基类、老鼠单位、状态基类。经测试目前初步完成老鼠单位的移动逻辑和贴图切换逻辑。 | S7P |
| 2022.1.18 | 初步实现老鼠单位被阻挡时移动与攻击状态的相互切换逻辑，初步实现卡片按CD的攻击逻辑 | S7P |
| 2022.1.19 | 初步实现友方卡片单位的弹幕生成逻辑，初步实现弹幕与敌对单位的交互逻辑。对BaseUnit类进行了较大的改写（主要是现在继承了MonoBehaviour），并添加了死亡前中后以及受击方法；引入游戏总管理者GameManger，引入各类资源工厂，引入对象池工厂并实现对象池控制对象生产与消亡。 | S7P |
| 2022.1.23 | 改写单位状态逻辑，将单位的状态与每个单位状态的具体实现分离。并划分出基本的四个状态：待机、移动、攻击、完全静止。开始编写格子类、并在画面上创建好格子大小的辅助线。 | S7P |
| 2022.1.25 | 思考图层逻辑、画出相关逻辑处理图（待实现）；创建当前游戏场景里需要用到的各种类和接口；搬运UI模块代码，实现卡片管理器添加卡片槽至战斗场景、并且触碰选卡按钮有反应。 | S7P |
| 2022.2.1 | 战斗场景上部卡槽UI实现 | S7P |
| 2022.2.2 | 卡槽UI与鼠标的交互实现、选卡并拖动卡片模型实现。 | S7P |
| 2022.2.3 | 初步完成鼠标点击卡槽UI，拖动卡片到格子上并且放置。但目前有大量BUG | S7P |
| 2022.2.4 | 修复了拖动卡片到非格子位置时放卡错误的问题、完善了CD逻辑，修复了老鼠实例被回收到美食对象池的BUG，新添加游戏对象缓冲池，用于适配当前帧逻辑，防止同一对象在一帧内失活又激活后导致其在表中有两个引用。为子弹类添加了一个越界检测：出屏的子弹会被系统自动回收。费用系统初步实现，并与建造卡片系统完成对接。卡片星级标志实现。 | S7P |
| 2022.2.5 | 为需要制作的大部分老鼠列出了编号，相关素材文件夹的创建、贴图的导入 | S7P |
| 2022.2.6 | 开始使用JSON格式存储基本数据，写了JSONManger类并测试完成JSON的存取，至此，单位及其衍生类赋初值均从JSON中读取。 | S7P |
| 2022.2.7 | 开始详细修正老鼠受击判定；为BaseUnit添加了一个根据当  前在游戏中的绝对坐标来判断在哪格的下标，然后基于此完善了子弹、老鼠、美食的同行碰撞逻辑。 | S7P |
| 2022.2.8 | 实现了老鼠残血动画控制器切换，在BaseActionState及其子类中对Animator类进行解耦，现在要改变对象动画控制器状态时仅通过BaseUnit来间接调用。 | S7P |
| 2022.2.11 | 设计游戏中的进度条UI、BOSS血条UI | S7P |
| 2022.2.12 | 完成BOSS UI的代码实现 | S7P |
| 2022.2.13 | 设计刷怪系统的逻辑，开始编码。 | S7P |
| 2022.2.14 | 完成刷怪系统，实现编辑生怪的后的本地化存取；将关卡系统、轮、组系统正式与游戏控制器对接。之后准备设计编辑器系统；修改缓冲池：为缓冲池的对象添加一个计时器，只有计时器为0时缓冲池的对象才会重新被投入对象池待机，实现自定义缓冲时间功能。已知问题：1-7路的图层问题 | S7P |
| 2022.3.12 | 做了近一个月的编辑器了，也基本完成了。现在开始具体实现各种敌人的逻辑，目前已加入平民、黄瓜、机械平民、所有加血类老鼠 | S7P |