|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 |