|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Week3 例行会议** | | | | | |
| 11.3.2017 | | 15:48-17:00 | | 求真一512 | |
| 会议召集者 | 潘笑天 | | | | |
| 主持人 | 潘笑天 | | | | |
| 记录者 | 倪晨攀 | | | | |
| 与会者 | 潘笑天 杨嘉诚 倪晨攀 | | | | |
| **总结上周工作实施情况（项目计划）** | | | | | |
| 20分钟 | 潘笑天 | | | | |
| 讨论 | 上周工作的总结 | | | | |
| 工作完成情况: 上周完成了项目的主题和内容确定、做了OBS、WBS | | | | | |
| 不足: 项目交迟了 | | | | | |
| 结论 |  | | | | |
| 拟办事项 | | | 负责人 | | 截止时间 |
| 确定需求分析 | | | 潘笑天 | | 2017/11/5 |
| **本周任务安排** | | | | | |
| 15分钟 | 潘笑天 | | | | |
| 讨论 | 总结可行性分析，讨论需求分析 | | | | |
| 确定需求分析的问题，制作访谈问卷； | | | | | |
| 性能需求中，用对象池提高性能，算法优化怪物寻路特色； | | | | | |
| 可靠性方面，提高测试量，将出BUG的几率降到最低，确保游戏能通关，确保程序的健壮性 | | | | | |
| 游戏在出现违规操作时会出现闪退， | | | | | |
| 工具：Unity3D、硬件平台：安卓、约束：使用运行内存、将来可能提出的要求：动画、音效、教 | | | | | |
| 程、特殊的防御塔和怪兽 | | | | | |
| 快速原型：模仿保卫萝卜 | | | | | |
| 结论 | 我们项目的主要成本在于学习成本，需要组长时刻监督我们对Unity的使用学习  进度 | | | | |
| 进度。 | | | | | |
|  | | | | | |
| 拟办事项 | | | 负责人 | | 截止时间 |
| 美术资源的解决方案 | | | 倪晨攀 | | 2017/11/5 |
| 设计访谈问卷 | | | 杨嘉诚 | | 2017/11/5 |
| 画出实体联系图和状态转换图 | | | 潘笑天 | | 2017/11/5 |

会议纪要