# 软件工程 项目计划

### ——G01

我们小组暂定制作一款基于安卓平台的塔防小游戏。

1. 制作平台与工具
2. 平台：Windows
3. 游戏引擎：Unity
4. 脚本编写：Visual Studio
5. 团队协作：Github平台
6. 项目进度管理：Microsoft Project
7. 美术贴图设计：Photoshop
8. 游戏设计
9. 关卡难度控制
   1. 怪物血量
   2. 怪物移动速度
   3. 怪物掉落的金钱
   4. 怪物间距
   5. 防御塔攻击力
   6. 防御塔攻击范围
   7. 防御塔攻击速度
   8. 防御塔价格
10. 特殊设计
    1. 特殊怪物：
       1. 有盾可以抵挡一次伤害的怪物
       2. 可原地复活一次的怪物
       3. 移动速度极快血量极低的怪物
       4. 可炸毁防御塔的怪物
       5. 可以相互合作变得更强大的怪物群
       6. 特殊轨迹的怪物（飞行怪，地道怪等）
    2. 特殊防御塔：
       1. 减速塔
       2. 对空对地塔
       3. 一击必杀但攻击速度极慢攻击范围极小的防御塔
       4. 可以召唤士兵阻挡怪物的塔
       5. 可以让怪物自相残杀的塔
       6. 无攻击力但可以放置在怪物的道路上妨碍其前进的墙
11. 时间安排

|  |  |
| --- | --- |
| 时间 | 内容 |
| 第1周 | 项目安排 |
| 第2-3周 | 需求分析 |
| 第4-5周 | 规格说明 |
| 第6-8周 | 游戏原型设计 |
| 第8-10周 | 脚本编写 |
| 第10-15周 | 综合测试、Bug排查 |

1. 我们共有16周时间完成项目，时间安排中只安排了15周，剩下1周用于对项目突发状况的缓冲。如果项目完成后仍有多余的时间，我们会往游戏中添加新的内容。
2. 工作分配
3. 游戏框架搭建：全体
4. 游戏原型设计：倪晨攀、潘笑天
5. 场景与美工：倪晨攀
6. 项目中遇到的复杂算法和后台逻辑实现：杨嘉诚、潘笑天
7. 以上分配只是暂定，实际执行中可能会更改。