# 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。