## 可行性分析

1. 技术可行性：

该游戏是一个主要应用unity 3D进行开发的适用于安卓系统的手机游戏，并且利用photoshop进行美术资源的制作，以及unity 3d自带的visual studio 2017 编译器进行代码的编写。

3Ds Max拥有强大的角色(Character)动画制作能力，以及可堆叠的建模步骤，使制作模型有非常大的弹性。广泛应用于三维动画、游戏等领域。考虑到开发时间较为充裕，预定可以在规定的时间内完成开发。

界面设计是一个新兴的领域，受到很多的软件企业及开发者的重视。在当前还没有用于做界面设计的专业软件，因此绝大多数设计者使用的都是该软件。Photoshop为游戏开发中的界面设计提供了较方便的办法

1. 经济可行性：

支出：

硬件：服务器

软件： unity3d 5.5 personal 版本（免费）

Photoshop（免费）

Microsoft Visual Studio 2017（免费）

3DS Max（免费）

收益：

考虑所用软件都是免费版本，因此在经济方面可行

1. 操作可行性：

Unity3D内提供的C#编程语言是一种安全的、稳定的、简单的，由C和C++衍生出来的面向对象的编程语言。它在继承C和C++强大功能的同时去掉了一些它们的复杂特性（例如没有宏以及不允许多重继承）。它包括了诸如单一继承、接口、与Java几乎同样的语法和编译成中间代码再运行的过程。而且在制作手机游戏时，Unity3D可以自动生成双平台（Android和IOS）的代码。

3D MAX的制作流程也非常简洁高效，可以很快的上手。只要操作思路清晰，上手是非常容易的，后续的高版本中操作性也十分的简便，操作的优化更有利于初学者学习。