大数吃小数程序设计工作会议纪要

1. 会议基本信息

1. 会议主题：大数吃小数设计程序开发工作计划讨论

2. 会议时间：2024年7月23日（星期二）

3. 会议地点：中国石油大学（华东）基础实验楼D微301

4. 参会人员：陈姝宇、杨瑞欣、张志贤、丁子斐

5. 主持人：陈姝宇

6. 记录人：张志贤

二、会议议程

1. 项目介绍及目标设定；

2. 工作计划制定；

3. 设计与开发阶段划分；

4. 预期挑战与解决方案讨论；

5. 会议总结与下一步行动。

三、会议内容及讨论

1. 项目介绍及目标设定

主持人陈姝宇首先介绍了大数吃小数设计程序的基本概念，即通过游戏化的方式帮助小朋友学习数字和基本的数学概念。目标是创建一个既教育又娱乐的软件，使儿童在玩耍的过程中提高对数字的认识和兴趣。经商讨，大家初步确定了项目需求与程序设计概要。

2. 工作计划制定

会议确定了项目的时间表和关键里程碑。初步计划分为四个阶段：需求分析、设计、开发和测试。每个阶段都设定了具体的目标和截止日期。

3. 设计与开发阶段划分

团队决定将设计与开发阶段细分为以下几个部分：用户界面设计、游戏逻辑开发、数字引擎创建和最终集成测试。每部分都有明确的负责人和协助人员。

4. 预期挑战与解决方案讨论

团队成员讨论了可能遇到的挑战，如用户参与度低、数字识别算法的准确性和游戏平衡性问题。提出了相应的解决方案，包括进行市场调研以了解儿童偏好、优化算法和调整游戏难度。

四、会议总结

主持人陈姝宇对本次会议进行了总结，感谢大家的积极参与和宝贵意见。她强调，团队需要紧密合作，确保按时完成各个阶段的任务，并在整个过程中保持沟通和透明度。下一步行动是开始需求分析和用户界面设计，预计两周内完成初稿。

此次会议标志着大数吃小数设计程序项目的正式启动，为未来的开发工作奠定了坚实的基础。