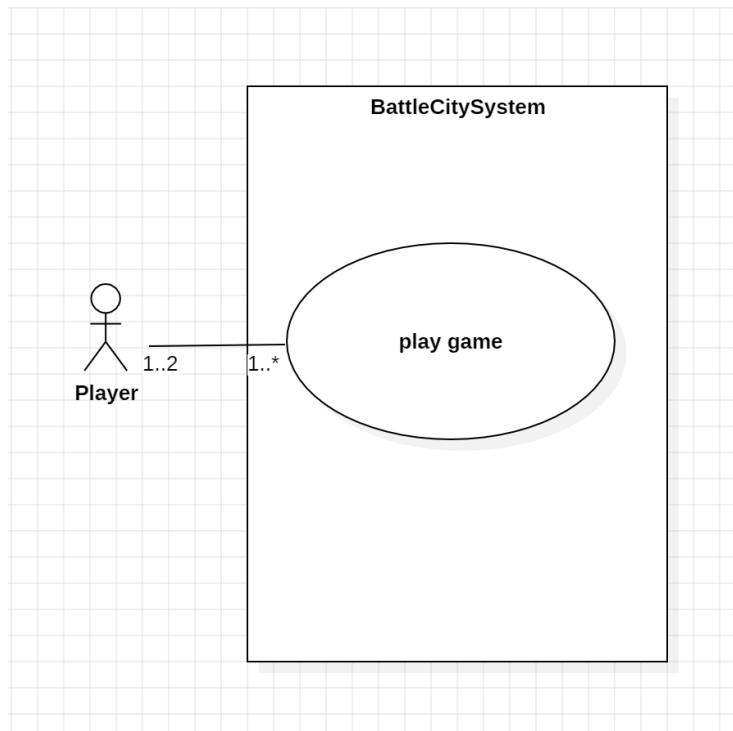


第一次討論: (12/4)

釐清問題與遊戲內容、class數量、分工與milestone

UML設計出版



1.class數量

enemy.cpp: 四種不同小坦克繼承

scene.cpp: 控制移動

bullet.cpp: 戰車移動、發射

control.cpp: 控制介面(例如:控制坦克生命)

player.cpp: 玩家戰車移動、發射子彈

obstacle.cpp: 障礙物 各種繼承不同牆壁

2.分工與拆分問題

先做單人遊戲與第一關

敵人坦克大繼承四個小坦克、子彈(?) - 阿魯、凱文

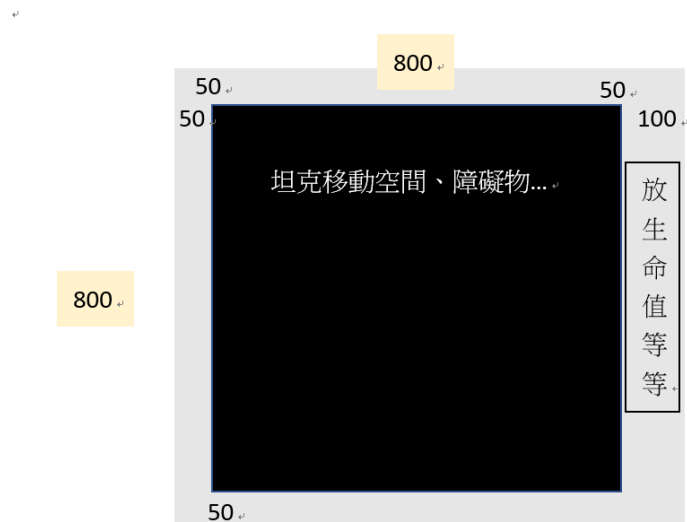
先假設坦克被子彈射到一次死掉

障礙物擺放位置與介面設計、地圖-Jim、施

利用readfile讀入當前關卡的障礙物位置(25*25)

沒有障礙物: 0

地圖介面設計



完成後進入control.cpp合併進入介面與坦克的互動

3.milestone

第二次討論(12/5)

介面800*600

坦克50*50

障礙物最小單位(25*25)

目標:

UML初版(12/8)

UML初版完成(12/10) 凱文

小物件添加(12/11) 魯、凱文

二籌(12/15)

目標: 再次確任客戶需求

將檔案合併

確認進度一切正常

確認milestone進度

目標:

單機完成(12/17)

UML修改(12/18)

進階地圖完成(12/23)

三籌(12/28)

進階坦克、寶物

工作分配:

StarUML、UI優化: 朱佑中、施郁真

程式: 高妻、魯倫愷

最終測試(1/1~1/2)

組內互評

評分者/被評者	魯倫凱	高妻俊矢	朱佑中	施郁真
魯倫凱	無	3	3	3
高妻俊矢	3	無	3	3
朱佑中	3	3	無	3
施郁真	3	3	3	無