本软件以英国作家乔治·奥威尔的中篇小说《动物庄园》为蓝本，是一款运行在PC端的闯关型游戏软件，进入游戏后使用键盘控制人物移动跳跃，利用游戏机制，思考闯关方法，寻找通道，想方设法通过一道道关卡。

这学期的实验课上，此项目经过了开发阶段与测试阶段，开发阶段主要是边每周学习新的软件开发知识边组织写相关文件，边学习unity引擎的安装与使用，先实验出一个游戏原型然后分工开发。遇到的主要问题是2D-game-kit的使用。

关于第一部分关卡的测试工作，我们主要采用了可用性测试的方法，这是出于项目本身测试起来实时性很强，且直接体现在游戏运行的结果上。虽然这种测试效果比较直观，但是也具有不小的缺点，它的输入输出并不复杂，并且不能量化地进行测试，不能大规模进行测试。

本次的测试总的来说比较简陋，且由于可用性测试的特性，在测试过程中实时凭经验进行整个测试过程，相较而言，整个测试的量级也比较的小，并且不能使用机器量化地分析代码进行测试，而是要耗费人力。

但好在由于本项目团队五人，工程量并不大，在测试方面使用机器测试反而显得冗余累赘，本部分的测试便显得更为轻便。

通过本次的测试，我们发现人物操作上没有明显的问题，但是在关卡设计上有一定的问题，比如玩家可以向地图的左边走，从而跳出地图外不停下坠，并卡在此状态无法结束，解决方法是添加了一些砖块形成一个高台，使得玩家无法跳跃到高台上，从而无法到达地图的另一边。此外，游戏关卡部分的探照灯速度较快，使得玩家需要反复尝试才能通过，为了体验着想我们降低了其速度数值。另外，关于在路灯间跳跃以规避探照灯的设计，由于路灯间间隔较短，在跳跃时还需要控制不让角色跳过头从而掉下路灯，与本身设计这个容易通过的隐藏通道的初衷不一致，故增大间距，使得可以直接跳到下一个路灯上。以上便是测试的大致过程。

在项目开发的前期分工上一定在充分了解项目之后再做好对应安排，盲目的分工会导致项目开发进行效率的低下。在开发项目中与其盲目地追求所谓扁平管理从而采用“忘我”的团队模式，不如脚踏实地地采用主程序员模式，效率高的同时可以保证团队前进方向的一致。