## 5.1软件开发过程

1. 首先我们确定项目所需的开发工具，通过对现有的各种开发工具的比较来确定一种在满足开发需求的基础上最简单实用的开发工具。
2. 在确定开发工具后，根据我们对于软件项目的设计，确定软件开发的各个结构，对软件的功能开发进行划分与协作讨论，并确定开发整体思路。
3. 进行软件的开发，完成软件功能的初步实现。
4. 对已完成的功能进行初步测试，对出现的bug进行修改，提高软件的正确性。
5. 在保证软件的基本功能可以实现后即可发布。

## 5.2软件开发总体计划

### 5.2.1软件开发方法

我们软件开发的工具是unity。Unity是一款让玩家轻松创建诸如[三维](https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%89%E7%BB%B4" \t "https://baike.baidu.com/item/Unity3D/_blank)视频游戏、建筑可视化、实时[三维动画](https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%89%E7%BB%B4%E5%8A%A8%E7%94%BB/1575383" \t "https://baike.baidu.com/item/Unity3D/_blank)等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业[游戏引擎](https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E5%BC%95%E6%93%8E" \t "https://baike.baidu.com/item/Unity3D/_blank)。我们要利用unity来进行软件程序代码的编写和开发。

### 5.2.2软件产品标准

表达需求标准：对各个需求功能进行描述，介绍

设计标准：对个功能设计提供概念或效果图，体现出设计的主要思路

编码标准：a.格式标准：默认缩进，对信息排序按照设计排序进行

b.首部格式标准：对变量进行注释，对功能进行注释，对实现过程进行注释。在利用到复杂的数据结构时提供注释。

测试用例标准：做到各种情况的包含，进行全面的测试。

测试过程标准：在测试过程中保证软件正确的执行。

测试结果标准：不出现错误情况，保证结果的正常。

### 5.2.3可重用的软件产品

#### 5.2.3.1吸纳可重用的软件产品

我们的软件开发项目是基于unity开发的横版游戏。由于市面上已经有很多横版游戏，我们可以从这些横版游戏上进行可重用的评估。我们要寻找那些bug少的游戏，来保证我们产品的稳定性。而我们使用可重用软件可以大大提升我们的工作效率，但是由于这些软件已经存在了很长时间，所以我们如果利用之，需要让其可以与我们的产品契合。

#### 5.2.3.2开发可重用的软件产品

我们通过找寻各应用市场上的横版游戏，找到一款与我们软件设计理念相符并且稳定性强的软件，评估其实用价值，最后确定可开发的可重用软件产品。

### 5.2.4处理关键性需求

#### 5.2.4.1安全性保证

我们通过对软件的定期维护来确保软件的安全性，对于利用恶意软件对我们项目软件的攻击进行及时的维护，来确保软件的安全性。

#### 5.2.4.2保密性保证

我们将对我们的开发项目进行保密，在向外界公开消息之前做到内部信息的严禁泄露。

#### 5.2.4.3私密性保证

我们会对后台数据进行严格的保护，拒绝泄露用户隐私的行为。并进行权限请求，只有在用户同意的情况下才对权限进行使用。

#### 5.2.4.4其他关键性需求保证

我们会保证软件在各个系统平台与其他软件的兼容性，避免给用户带去不必要的麻烦。

### 5.2.5计算机硬件资源利用

我们会对我们的服务器进行安全监控和负载监控，在受到攻击或负载过重时会向开发者发出警报，来促使我们进行调整。

### 5.2.6记录原理

我们机构的关键决策是在我们对项目的风格上的决定，对于我们要走什么样的风格做出记录，并记录在开发日志中。

### 5.2.7需方评审途径

我们可以通过对用户进行调查问卷的方式来获得用户对软件的满意程度以及用户所认为的不足之处。我们通过对获得的数据进行汇总来进行分析，从而确定我们下一步的软件开发方向 。