武汉大学计算机学院 2022级中级项目实训周报

**专业班级：计卓** **学号：**2022302111239  **姓名：杨上煜**

**项目名称：JustCut 小组成员： 杨上煜、杨诚**

**时间阶段：**第 1 周， 2024 年 7 月 1 日至 7 月 6 日

1. **本周计划和项目任务**

1、完成主角核心出招逻辑

2、完成BOSS核心出招逻辑

3、完成主角与BOSS的核心交互。

......

1. **本周进度/任务完成情况**

1、 主角轻攻击完成。重攻击，超重攻击，翻滚待完成。

2、BOSS核心攻击逻辑完成。数值待调控

3、核心交互逻辑完成。

......

1. **下周的计划和项目任务**

1、主角剩余逻辑实现。

从攻击动画入手，思考实现逻辑。

重攻击的实现需要额外创建处理蓄力时序的类。

根据原有的轻攻击基类创建新的重攻击基类，基类中使用到处理蓄力时序的类。

超重攻击需要额外扩展蓄力时序的类。完成Just的效果。

翻滚需要获取上一个状态机的状态。需要小改状态机代码。

2、数值填入。

攻击的位移数值。击中的位移数值。不同强度的攻击对抗的位移数值。

攻击的帧数数值，攻击的伤害数值，架势条数值。玩家和敌人的HP与架势条。

3、游戏战斗流程实现。

敌人的攻击间隔，架势条对于游戏流程的影响。GP的具体数值调整。

判定的修改。

如果误差较大，需要自己实现一套物理碰撞判定。

4、UI显示。

使用何种UI框架。

总体风格。

界面布局。

UI动效。

5、场景切换

换键等设置。

......

1. **存在的主要问题或特殊情况**
2. **时间问题**

在一个月内实现一个较为完整的2D动作游戏体验，对于新开发团队来说具有较大挑战。

1. **人员调度和效率问题**

组员之间因为在群里组织野队，相互之间了解不多。需要时间磨合。

组员之间需要有共同目标。在工期非常短的情况下，未经过磨合的团队，短时间凝聚共同目标难度较大。

项目管理失误，此前让新组员尝试困难的开发内容，对项目有一定的影响。

组长带头作用不足。组员和组长沟通不够紧密。意识不够。

3、现在唯一的出路是争分夺秒，项目成功做完做好才是凝聚团队的最大助力。把结果产生出来才有后续的可能性。