

マイルストーン& WBS

卒業制作のマイルストーンとWBSを作成しましょう。

マイルストーンの定義を設定しましょう。

日付は指定したものにすること。

WBSと突き合せたときに、自然なマイルストーンになっているかどうかに注意しましょう。

チーム名	ウニティVer1.1		学籍番号・名前	19Ci0409	金 慶 潤	
学籍番号・名前	19Ci0403	伊東凜矢	(サブリーダー)	学籍番号・名前	19Ci0446	吉田豊真
学籍番号・名前	19Ci0407	神谷朋輝		学籍番号・名前		
学籍番号・名前	19Ci0408	梶子大空	(リーダー)	学籍番号・名前		

名前	定義(ゲームがどのような状態までできているか)
制作開始	開始
α	アクション(1ステージ遊べる)、売却(店1つ実装、アイテム1種類実装、売る仕様実装)
β	全実装(音源、UI、エフェクトなどの仕様すべて)
完成	完全実装(バグ調整済み)

マイルストーンに具体的な日付を設定しましょう。

制作開始	α	β	完成
▼	▼	▼	▼
11/18(水)	12/3(木)	1/14(木)	2/18(木)

次にWBSを作成しましょう。

大項目⇒中項目⇒小項目と、スケールの大きいものから工程を洗い出すことを意識しましょう。

また、大⇒中⇒小と親子関係になるように徹底しましょう。

項目数は足りなければ増やしても構いません。

No	大項目	中項目	小項目	詳細	優先度
1	共通	サウンド	SE	出力	S
2				音量調整	S
3			BGM	出力	S
4				音量調整	S
5			データ読み込み		S
6		シーン管理	フェード	イン	S
7				アウト	S
8			シーン切り替え		S
9				ロード画面	B
10		テキスト読み込み	文字列読み込み		S
11				文字列化	A
12		セーブ&ロード	セーブ	json形式	A
13					A
14				ロード	A
15		操作		決定	S
16				強制終了	S
17				メニュー	S
18				デバッグモード	S
19		イベントシステム	メッセージ	文字出力	S
20				ウィンドウ出力	S
21	素材	リソース管理	画像	アイテム画像	S
22				背景	S
23		画像		マップチップ画像	S
24				アイテム画像	S
25				プレイヤ画像	S
26				UI画像	S
27				エフェクト画像	S
28		音源	SE	システム音	S
29				ジャンプ音	S
30				アイテム取得音	S
31				着地音	S
32				壁すり音	S
33				売却時音	S
34			BGM	環境音	S
35				音楽	S
36		フォント			A
37					A
38	アクション	ブレイヤ	移動	ジャンプ	A
39				横移動	A
40				壁キック	A
41				壁すり	A
42			アイテム取得・選別	拾う	A
43				選択	A
44				置く	A
45				ジャンプ	B
46			アニメーション	横移動	B
47				壁キック	B
48				壁すり	B
49				容量	A
50		アイテム	インベントリ	壁すりタイム	A
51				ジャンプ力	A
52				アイテムデータ	A
53				容量	A
54		カメラ	固定カメラ	区画ごとに調整	A
55					A
56					B
57					B
58		マップ	マップチップ	障害物	B
59				宝箱	B
60				地形	A
61				環境アニメーション	C
62		UI	区画		A
63				時計	A
64				インベントリ	B
65				構築	C
66	売却	デバッグ	コマンド	メール表示	C
67				ワープ	D
68				時間操作	D
69				宝箱生成	D
70		店	ボーナス対象	金額アップ	A
71				アイテム買取	A
72				種類	A
73				ボーナス対象決定	A
74		使用アイテム		オークション	C
75				制限時間アップ	C
76				効果	C
77				インベントリ拡張	C
78		売却アイテム	パラメータ	高額アイテム取得率アップ	C
79				値段	C
80					A
81				値段	A
82		パラメーター		番号	A
83				所持金	A
				所持アイテム	A
				数量	A
	カタログ	インベントリ		所持アイテム	B
					B
				所持金	B
					B
		UI		店の選択	A
				会話	A
					A
					A
	デバッグ	入手状態		売ったことがあるか	B
					B
				アイテム表示	B
					B
		カタログ		カタログ操作	D
					D
		コマンド		ボーナス対象操作	D
					D