

以下是四人零基础团队**具体到天**的开发日历，结合《单词守护者：魔法学院》的核心玩法（学习+检测阶段），按优先级分配任务，确保每日目标明确且可完成：

成员角色分工说明

成员	主要角色	次要角色	核心职责（适合零基础上手的任务）	推荐学习资源（短期速成）
A	策划/文案	美术辅助	- 设计游戏流程、任务剧情 - 编写单词库JSON/对话文本 - 绘制简单场景草图	Unity官方UI教程、JSON语法指南
B	程序（逻辑/UI）	系统设计	- 实现JSON数据读取 - 开发UI交互（菜单、任务提示） - 基础游戏逻辑（如倒计时）	Unity C#基础、UI系统教程
C	程序（场景/战斗）	关卡设计	- 搭建Tilemap场景 - 开发敌人AI（巡逻状态） - 拼写战斗系统	Unity 2D教程、C#协程
D	美术/音效	动画特效	- 制作UI素材（单词卡片、道具图标） - 简单粒子特效（魔法） - 配置音效	Unity粒子系统、Aseprite入门

第1周：基础搭建与学习

目标：熟悉Unity，完成基础框架、场景和UI。

天数	任务分配	详细任务	交付物
Day 1	全员	安装Unity 2022 LTS、Visual Studio、GitHub Desktop；完成Unity官方“Roll-a-Ball”教程。	开发环境搭建完成。
Day 2	成员 A/D	设计主界面草图（开始按钮、商店入口）；收集免费UI素材（Kenney.nl）。	主界面UI设计图。
	成员 B/C	学习Unity Canvas系统，创建主菜单场景（按钮+背景）。	可点击的主菜单原型。
Day 3	成员 B	实现JSON单词库加载功能（wordManager.cs）。	能读取 nature.json 中的单词数据。
	成员 C	创建森林场景（Tilemap基础地形+角色预制体）。	可移动角色的2D场景。
Day 4	成员 D	制作单词卡片UI模板（单词+释义文本框）。	单词卡片Prefab。

天数	任务分配	详细任务	交付物
	成员A	编写初始单词库JSON（10个自然主题单词）。	nature.json 文件。
Day 5	全员	整合测试：主菜单跳转至森林场景，显示单词卡片。	可交互的MVP原型。

第2周：核心玩法实现

目标：完成图书馆学习与拼写战斗系统。

天数	任务分配	详细任务	交付物
Day 6	成员B	实现书架交互逻辑（点击书本弹出单词卡片）。	图书馆可学习单词。
	成员D	添加拼写小游戏UI（字母拖拽区域）。	拖拽拼写界面。
Day 7	成员C	开发拼写验证逻辑（SpellCastingSystem.cs）。	输入“tree”触发正确反馈。
	成员A	设计敌人“文字精灵”行为（巡逻移动）。	敌人Prefab。
Day 8	成员B	添加倒计时条（Slider 组件+协程控制）。	战斗时10秒倒计时。
	成员D	制作魔法特效（粒子系统：水流、火焰）。	拼写成功播放特效。
Day 9	成员C	实现敌人受击逻辑（拼写正确时敌人消失）。	击败敌人功能。
	成员A	编写导师对话JSON（3个简单问题）。	dialogue.json 文件。
Day 10	全员	整合测试：学习单词 → 战斗拼写 → 击败敌人。	核心玩法闭环。

第3周：任务系统与场景优化

目标：添加森林区域任务和道具系统。

天数	任务分配	详细任务	交付物
Day 11	成员A	设计“修复桥梁”任务（需拼写“bridge”）。	任务JSON文件。
	成员B	实现任务触发逻辑（碰撞检测+UI提示）。	任务接取功能。
Day 12	成员C	开发道具系统基类（Item.cs）。	道具基类脚本。
	成员D	制作护盾卷轴图标和动画（Sprite动画）。	护盾道具Prefab。
Day 13	成员B	实现金币奖励逻辑（任务完成+10金币）。	金币UI动态更新。

天数	任务分配	详细任务	交付物
	成员A	设计陷阱机制（拼写错误扣血）。	陷阱碰撞逻辑。
Day 14	成员C	优化敌人AI（追击玩家状态）。	敌人智能移动。
	成员D	添加环境音效（鸟鸣、魔法音效）。	场景背景音乐。
Day 15	全员	测试任务流程：接任务 → 拼写 → 领奖励。	完整森林关卡。

第4周：测试与发布

目标：修复Bug，打包演示版。

天数	任务分配	详细任务	交付物
Day 16	全员	交叉测试：检查单词加载、战斗、任务流程。	Bug列表文档。
Day 17	成员B/C	修复JSON加载失败、拼写判定错误问题。	稳定版本。
Day 18	成员D	优化UI比例（适应不同分辨率）。	自适应UI。
Day 19	成员A	制作演示截图和30秒宣传视频。	宣传素材。
Day 20	成员B	实现简易存档（记录金币和任务进度）。	存档功能。
Day 21	成员C	打包PC端应用（Unity Build Settings）。	.exe 可执行文件。
Day 22	全员	最终测试，提交版本。	可发布的MVP版本。

关键说明

1. 风险管理：

- 若进度滞后，优先砍掉非核心功能（如道具动画）。
- 第3周后可简化敌人AI，仅保留巡逻状态。

2. 学习建议：

- 遇到技术问题优先查阅Unity官方文档或Brackeys教程。

通过此日历，团队可清晰跟踪每日进展，确保一个月内交付一个包含**学习、战斗、任务**核心玩法的可玩版本。

在四人零基础团队中，成员的角色分工需要结合个人兴趣、学习能力和项目需求灵活调整。以下是基于《单词守护者：魔法学院》开发需求的**角色定义建议**，兼顾零基础团队的协作效率：