|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 会议名称 | 关于软件策划的第一次会议 | | |
| 时间 | 2017.3.4 | 地址 | 浙江大学城市学院图书馆1楼 |
| 主持人 | 郑丁公 | 记录人 | 谢正树 |
| 参加人员 | 郑丁公 谢正树 稽德宏 | | |
| 缺席人员及原因 |  | | |
| 会议内容 | | | |
| 讨论议题：1.关于制作软件类型的讨论  2.关于制作平台的选择  3.关于小组logo的决定  郑丁公提出建议：做一个可以链接内网并自动申请二课分，涵盖全院近期包含二课分的活动提示的功能的软件。  谢正树：那必须的优先了解vpn的架设原理并能够在运用在软件上。而且得事先取得一部分学生的二科数据，可能有些困难。  稽德宏：的确，这些我们都不太了解而且数据库和计算机网络正是这学期所学的，的确困难不小。不如做一个游戏。  郑丁公：做一个RPG类型的？文字闯关类的？可以做成魔塔那种。  稽德宏：这个不错，那么制作游戏的平台用什么呢？  郑丁公：我觉得RPGMaker XP很不错，而且我之前有用来做过RPG游戏，很容易上手并且强化了画面的表现，并且对素材已经没有限制了。另外加入了RGSS脚本系统。使用RGSS脚本可以更改或独立定义原始的游戏系统，我觉得十分适合我们。  谢正树：最后就是我们组的logo的决定了吧。我们是15组，可以把15变形一下做成logo。  稽德宏：还是取三个人的姓的首字母吧’JXZ’这个不错。图案的话三个火柴人？  郑丁公：那样感觉设计的话会不会很花哨？简单一点鲜明一点。  谢正树：JXZ。。。巨蟹座？不过螃蟹的话有点不霸气，巨蝎座，用这样一个蝎子的图案如何？加上JXZ的字样。我觉得很不错。  。。。。。。  会议人员最终经过讨论与协商：   1. 决定开发一款RPG的文字冒险魔塔类型的游戏。 2. 制作平台选择RPGmaker xp 3. Logo为一只蝎子，底部加上成员姓的首字母’JXZ’的样式   散会  主持人：郑丁公  记录人：谢正树  2017年3月4日 | | | |