RPG游戏开发计划



项目简介

# 项 目 承 担 部 门：

# 撰  写  人（签名）：郑丁公

# 组员：郑丁公 嵇德宏 谢正树

# 完   成   日   期：

# 评审负责人（签名）：

# 评    审   日  期：

****

目录

1.引言………………………………………………………………………………………………3

1.1编写目的…………………………………………………………………………………3

1.2项目简介…………………………………………………………………………………3

1.3定义………………………………………………………………………………………3

1.4参考资料…………………………………………………………………………………3

2.项目概述…………………………………………………………………………………………4

2.1工作内容…………………………………………………………………………………4

2.2交付项……………………………………………………………………………………4

2.3非交付项…………………………………………………………………………………4

3.项目组织和资源…………………………………………………………………………………5

3.1项目组织…………………………………………………………………………………5

3.2项目资源…………………………………………………………………………………5

3.2.1人力资源…………………………………………………………………………5

3.2.2已有开发设施……………………………………………………………………5

3.2.3需获取开发资源…………………………………………………………………5

3.2.4可复用软件资源…………………………………………………………………5

4.实施计划…………………………………………………………………………………………6

4.1项目选用的生命周期……………………………………………………………………6

4.2项目开发过程阶段划分…………………………………………………………………6

4.3进度………………………………………………………………………………………6

4.3.1进度安排…………………………………………………………………………6

4.3.2进度控制计划……………………………………………………………………6

4.4接口人员…………………………………………………………………………………7

4.5关键问题…………………………………………………………………………………7

5.专题计划要点……………………………………………………………………………………7

5.1基础技术积累计划………………………………………………………………………7

5.2测试计划…………………………………………………………………………………7

6.logo………………………………………………………………………………………………8

# 1. 引言

## 1.1 编写目的

熟悉软件开发模式，基于自身的开发水平有限选择开发工具，开发水平。同时明确自身在小组中的定位与合作方式，更好，更快，更有效的利用人力资源

## **1.2 项目简介**：

1.2.1 项目名称

项目名称：RPG游戏开发计划

1.2.2 产品标识

英文版名称：

版本号：

## 1.3 定义：

RMXP：RPGMakerXP

PS:Adbode Photoshop

Pr:Adbode Premiere

RPG：角色扮演类

1.4 参考资料：

Rm.66rpg.com

# 2.项目概述

传统剧情向角色扮演类单机游戏，像素风格，有解密和养成类元素。

世界观：剑与魔法，君主集权统治，小国包围大国的分布，短暂的和平，为了推翻（？）大国统治的恐怖组织，一个为了追寻真相的主角……

游戏时长：未定

运作平台：pc windows

面向人群：青少年

制作工具（开发平台）：rpgmakerxp

开发语言：ruby

需要用到的其他工具：adbode系列,其他的调试工具

## 2.1工作内容

项目名称定为：RPG游戏开发计划

本项目分为：文案管理，代码管理，数据库管理

（脚本，美工，数据，文案）

## 2.2交付项

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 类别 | 名称 | 交付日期 | 描述 |
| 文档 | 使用说明书 |  | Word文档 |
| 文档 | 源代码 |  | Word文档 |
| 产品 | RPG游戏 |  | 游戏本体 |

## 2.3非交付项

《RPG游戏开发计划书》

《可行性分析报告》

# 3.项目组织和资源

## 3.1项目组织

文案：郑丁公，嵇德宏，谢正树

数据库：郑丁公，嵇德宏

脚本编写：郑丁公，嵇德宏，谢正树

地图及人物绘画等素材(美工):嵇德宏，谢正树

（以上暂定）

## 3.2项目资源

3.2.1 人力资源

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 擅长项目 | 所属工作 | 备注 |
| 郑丁公 |  |  |  |
| 谢正树 |  |  |  |
| 嵇德宏 |  |  |  |

3.2.2已有开发设施

理4机房，个人笔记本电脑

3.2.3需获取的设施

暂无

3.2.4可复用软件资源

暂无

# 4.实施计划

## 4.1项目选用的生命周期

本项目采用的是瀑布式模型。此模型的本质是每个阶段的活动只做一次。从上一阶段向下一阶段逐级过度，最终得到所要开发的产品

## 4.2 项目开发过程阶段划分

|  |
| --- |
| 需求分析 |
| 验证 |

|  |
| --- |
| 规格说明 |
| 验证 |

|  |
| --- |
| 设计 |
| 验证 |

|  |
| --- |
| 编码 |
| 测试 |

|  |
| --- |
| 综合测试 |

|  |
| --- |
| 维护 |

## 4.3 进度

4.3.1 进度安排

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 月份 | 工作进度 | 备注 |
| 3 | 文案制作完成（至少） |  |
| 4 | 脚本美化完成 |  |
| 5 | 游戏基本流程完成 |  |
| 6 | 最后测试 |  |

（暂定）

4.3.2进度控制计划

 根据进度进行安排（暂定）

## 4.4 接口人员

主要接口人员：郑丁公 对项目成员的接口人员：嵇德宏，谢正树

## 4.5 关键问题

逐项列出能够影响整个项目成败的关键问题、技术难点和风险，指出这些问题对项目的影响。

#### 详见可行性分析报告

# 5. 专题计划要点

## 5.1 基础技术积累计划

1.人物描绘

2.界面功能

3.数据库

## 5.2 测试计划

单元测试和部分集成测试

项目组的测试人员结合详细的计划,对单元模块开始进行测试.。通过对设计文档的深入理解，从模块界面开始，到模块内部对数据库内书库的操作，以及代码规范进行详细的单元测试。

集成测试

系统完成了模拟数据环境的试运行后，测试人员将认真细致的集成测试。 系统测试

在项目小组完成了全部的开发工作后，测试小组将对软件进行全面的系统测试，使系统逐步完善和成熟。

虚拟机上对软件进行不同环境的评测，用专门的调试工具。

## 5.3 培训计划

当项目组成员因为技能不足或别业务不熟时，需要安排对项目组成员的培训

# 6.LOGO标志

