**2016 －2017 学年第 二 学期**

组号：G15

****

XP碎片

项目计划

****

实验课程名称 软件工程导论

专 业 班 级 软件工程1501

学 号 31501317 31501305 31501299

学 生 姓 名 郑丁公 谢正树 嵇德宏

实验指导老师 杨枨

##### 变更记录

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 修改点说明 | 变更人 | 变更日期 | 审批人 | 审批日期 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

目录

[目录 3](#_Toc480740204)

[1 前言 4](#_Toc480740205)

[1.1 目的 4](#_Toc480740206)

[1.2 术语与缩略语 4](#_Toc480740207)

[2 项目概述 5](#_Toc480740208)

[2.1 项目背景和具体目标 6](#_Toc480740209)

[2.2 项目范围 6](#_Toc480740210)

[2.3 交付的产品 7](#_Toc480740211)

[2.4 约束与假设 7](#_Toc480740212)

[2.5 项目适用的标准和规范 8](#_Toc480740213)

[最低系统配置 8](#_Toc480740214)

[推荐系统配置 8](#_Toc480740215)

[3 项目组织 9](#_Toc480740216)

[3.1项目组织结构wbs分解 9](#_Toc480740217)

[3.2 小组成员名单和角色 9](#_Toc480740218)

[3.3 项目相关活动的角色职责 10](#_Toc480740219)

[4 项目的生命周期及阶段划分 11](#_Toc480740220)

[5 工作任务分解 12](#_Toc480740221)

[6 项目估计 15](#_Toc480740222)

[6.1 规模估计 16](#_Toc480740223)

[6.2 工作量、成本估计 16](#_Toc480740224)

[7项目资源计划 17](#_Toc480740225)

[8 项目所需技能和培训计划 17](#_Toc480740226)

[9 风险管理 17](#_Toc480740227)

[10 项目数据管理 18](#_Toc480740228)

[11 项目计划变更与重估计约定 18](#_Toc480740229)

[12其他 18](#_Toc480740230)

[12.1一次性完成的工作： 18](#_Toc480740231)

[12.2团队精神： 18](#_Toc480740232)

[12.3沟通 19](#_Toc480740233)

# 1 前言

## 1.1 目的

此项目开发计划书的编写主要是为了给开发《RPG游戏开发》做主要的规划和整合，在开发过程中起到引导作用，保证项目团队按时保质地完成项目目标，便于项目团队成员更好地了解项目情况，使项目工作开展的各个过程合理有序，以文件化的形式，把对于在项目生存周期内的工作任务范围、各项工作的任务分解、项目团队组织结构、各团队成员的工作责任、团队内外沟通协作方式、开发进度、经费预算、项目内外环境条件、风险对策等内容做出的安排以书面的方式，作为项目团队成员以及项目干系人之间的共识与约定，它又是项目生命周期内的所有项目活动的行动基础、项目团队开展和检查项目工作的依据。

预期的对象是小组人员

## 1.2 术语与缩略语

描述本文档中出现的术语和缩略语。

RPG:role-play-game—角色扮演游戏

RMXP:RPGMakerXP

PS:Adbode PhotoShop CS6(仅限于本项目)

PR:Adbode Premiere CS5(仅限于本项目)

VOCALOID3:一款音频软件

GIT: 最先进的分布式版本控制系统

Git Kraken:git的一种图形管理界面软件

# 2 项目概述

1面向人群：青少年

2运作平台：pc windows XP/7/8/8.1/10

3游戏类型：RPG角色扮演

4游戏剧情简介：

一切的故事起源于800多年前那场对抗“虚空”入侵的战争，战后，不同种族对于权力与欲望的渴望不断地被和平放大，爆发了一场近百年的所谓“碎片”争夺战。

这场战争虽然早已以人类的胜利为结束，但是潜在的阴谋与欲望的暗流一直潜伏在人族历代国王与不得不退入山脉的异族心中……

而事到如今，这已经不是所谓的“碎片”争夺战，而是所谓的种族仇恨

双方都在等待对方露出破绽的良机……

在这个时候，上古时期突然消失的种族突然在摩罗花王国首都出现，深知其中原委的异族一定会把这当作绝好的掩护，展开他们最后的计划，终结人族……

但实际上，异族首脑真正的目的是……

3条主线剧情（总体）

多种多样的侦探线索，导致的不同的剧情理解

3？家动态经济的侦探事务所

属于玩家自己构造的房屋

可以招聘人物的侦探所，制定想要完成的任务

随名气变化的无限的支线任务接取，包括自动执行和手动执行

独特的好感度养成系统

至少20+的不同选择（第一章），并且影响结局

多种传统小游戏：21点，打地鼠，俄罗斯方块，炸弹人……

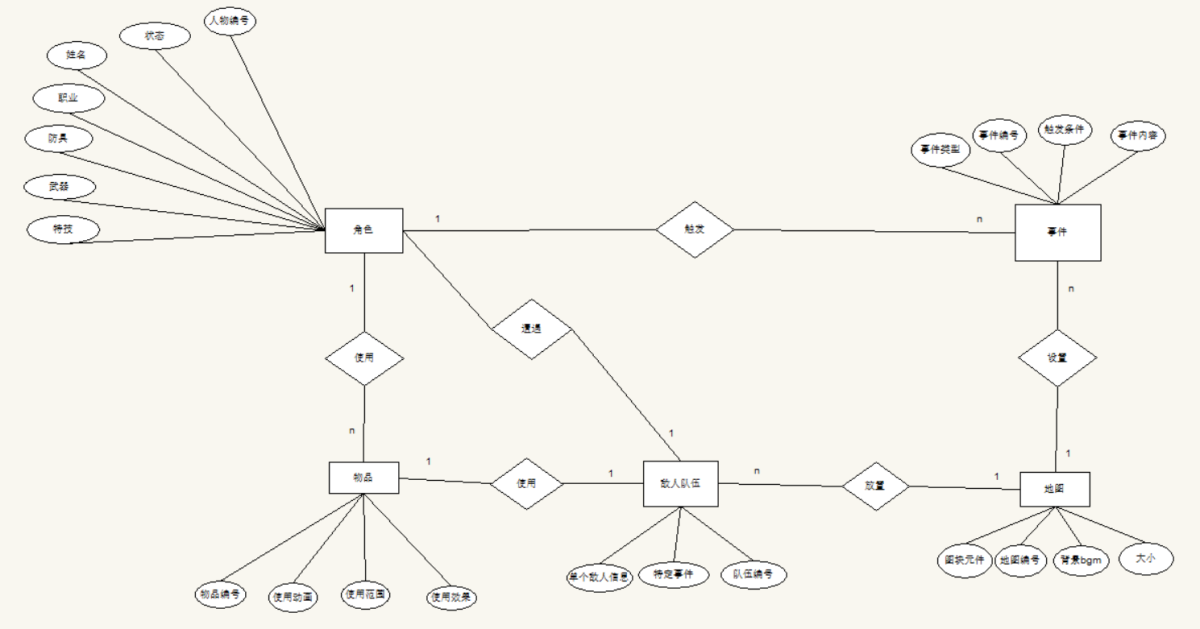
宽广的战争场面，带头冲锋的主角

5制作工具（开发平台）：rpgmakerxp

6开发语言：ruby

7游戏风格：像素+解谜+养成+战斗

8.需要用到的工具：ps，rpgmakerxp，pr,vocaloid3,git



## 2.1 项目背景和具体目标

项目名称： RPG游戏开发计划

任务提出者： 郑丁公

用户：青少年（14-30大概） 

开发者： 嵇德宏，谢正树，郑丁公

项目提出的背景：目前，人们的生活水平提高的同时，压力也在一步步提升，再加上电脑游戏热潮席卷全球，游戏软件的开发和维护正在成长为一个新兴的产业。RPG游戏（角色扮演类游戏）无疑是目前市场上最受欢迎的游戏类型之一。

###### 具体目标：文案第一章部分必须全部完成，（游戏时长5小时+）之后部分待定

2.2 项目范围

1.宅人，此类人一般是某类游戏的忠实玩家，不仅游戏时间长而且游戏时间不定。他们一般会花大把的时间在各种游戏上，并且每玩过一个游戏几乎都会发表自己对这个游戏的评价，由于玩的游戏十分多，因此往往能对一个游戏进行全方位的评价。所以在制作游戏中的意见参考占很大的比重。

2.上班人士，此类人白天很少有时间玩游戏，游戏时间是晚上，而且不会在游戏上花很多时间和精力。这类人属于临时游戏者，玩游戏纯粹是一种进行体验，放松的过程，在他们看来游戏可以不需要竞争性，但必须要有娱乐性和可玩性，同时游戏过程不繁琐，操作简单易上手。

3.初、高中学生，这类人因为学习的压力很大，游戏的时间极少。接触的游戏不多，选择的游戏一般是具有话题性的游戏。

4.大学生、研究生，这类人虽然也有学习的压力，但不像初、高中生那么大，游戏的时间不定，却不会花费全部的时间。和初、高中生一样会优先选择话题性高的游戏作品。

## 2.3 交付的产品

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 产品名称 | 介质 | 交付日期 | 接收方 | 接受准则 |
| 01 | 游戏本体 | Pc | 6月 | 老师+4位助教 | 完整bug少的游戏 |
| 02 | Ppt展示 | Pc Ppt | 每周 | 老师+4位助教 | 模板格式需求 |
| 03 | Word文档 | Pc Word | 每周 | 老师+4位助教 | 模板格式需求 |

## 2.4 约束与假设

开发期限至2017年5月下旬。

学习目的没有经费。

在法律允许范围及符合最低系统要求限制下即可

## 2.5 项目适用的标准和规范

文字编码

RGSS 处理文字的编码是 UTF-8 。UTF-8 是 Unicode（能表现全世界文字的文字编码）编码方法的一种。

Ruby 内部变量 $KCODE（这个参考中没有说明），预先就设定为 'UTF8'。RPGXP 输出的脚本数据和其他字符串数据都是用 UTF-8 编码的。

但是 Unicode 不兼容 Windows 98 / Me，因此如果是 Windows 98 / Me 的话不推荐在游戏中使用 Unicode 文字。

RPGXP 的系统需求如下。

### 最低系统配置

|  |  |
| --- | --- |
| **系统** | Windows 98 / 98SE / Me / 2000 / XP 中文版 |
| **CPU** | Intel PentiumIII 800 MHz 以上 |
| **内存** | 128 MB 以上 |
| **显卡** | 分辨率 1024×768 以上高彩 |
| **声卡** | 兼容 DirectSound 声卡 |
| **硬盘** | 可用空间 100 MB 以上 |

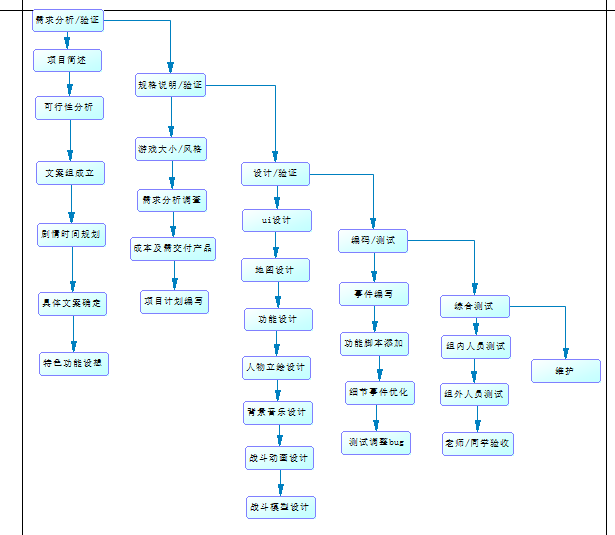
※上述配置在运行游戏时可能不会很流畅。

### 推荐系统配置

|  |  |
| --- | --- |
| **系统** | Windows XP 中文版 |
| **CPU** | Intel Pentium4 1.5 GHz 以上 |
| **内存** | 256 MB 以上 |
| **显卡** | 分辨率 1024×768 以上真彩 |
| **声卡** | 兼容 DirectSound 声卡 |
| **硬盘** | 可用空间 500 MB 以上 |

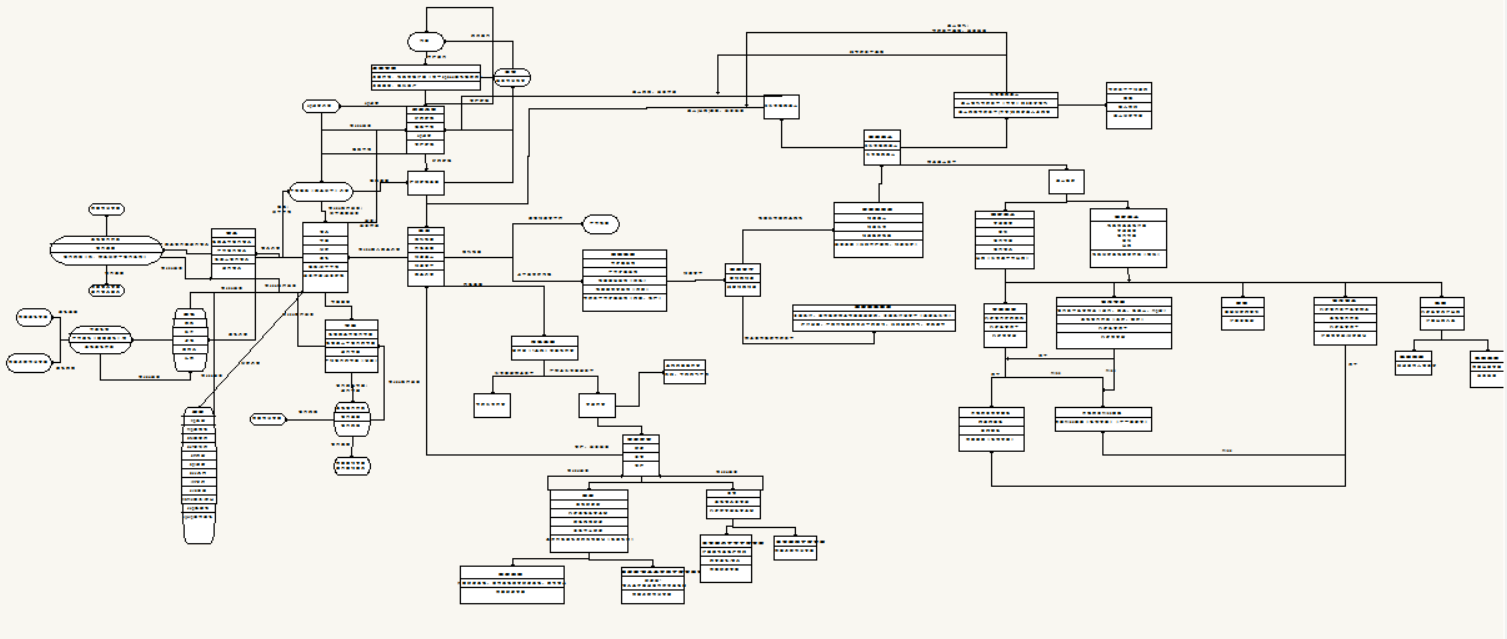
# 3 项目组织

## 3.1项目组织结构wbs分解



## 3.2 小组成员名单和角色

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **组员\任务** | **美工** | **脚本** | **文案** | **数据库** |  |
| 郑丁公 |  | √ | √ | √ |  |
| 嵇德宏 | √ |  | √ | √ |  |
| 谢正树 | √ |  | √ | √ |  |



## 3.3 项目相关活动的角色职责

文案编写：

大纲：郑丁公

编辑：谢正树，嵇德宏

技术培训

培训人：郑丁公

被培训人：谢正树，嵇德宏

素材绘制

主要编辑：谢正树

补充：郑丁公，嵇德宏

战斗数据测试

主要编辑：郑丁公

补充：嵇德宏，谢正树

游戏事件制作

以github为平台进行分支处理和以rpgmakerxp为工具编辑

主要以文案为指导，谢正树与郑丁公进行制作。

地图绘制

主要编辑：嵇德宏

补充：郑丁公，谢正树

游戏功能设计

主要编辑：郑丁公

补充：嵇德宏，谢正树

# 4 项目的生命周期及阶段划分

**项目开发模型**

**瀑布式**

项目的开发语言：ruby语言

运作的平台：

PC windows

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。



**维护**

**编码**

**测试**

**设计**

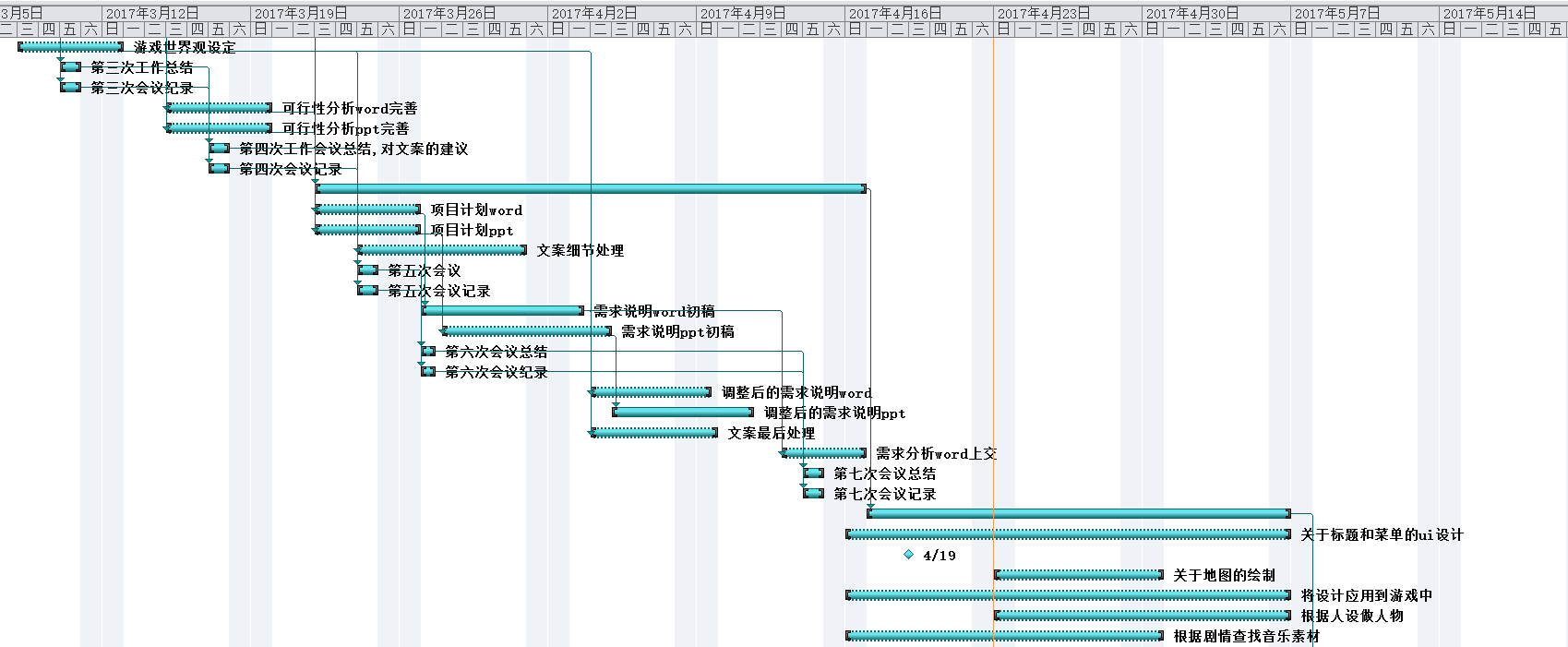
**规格说明**

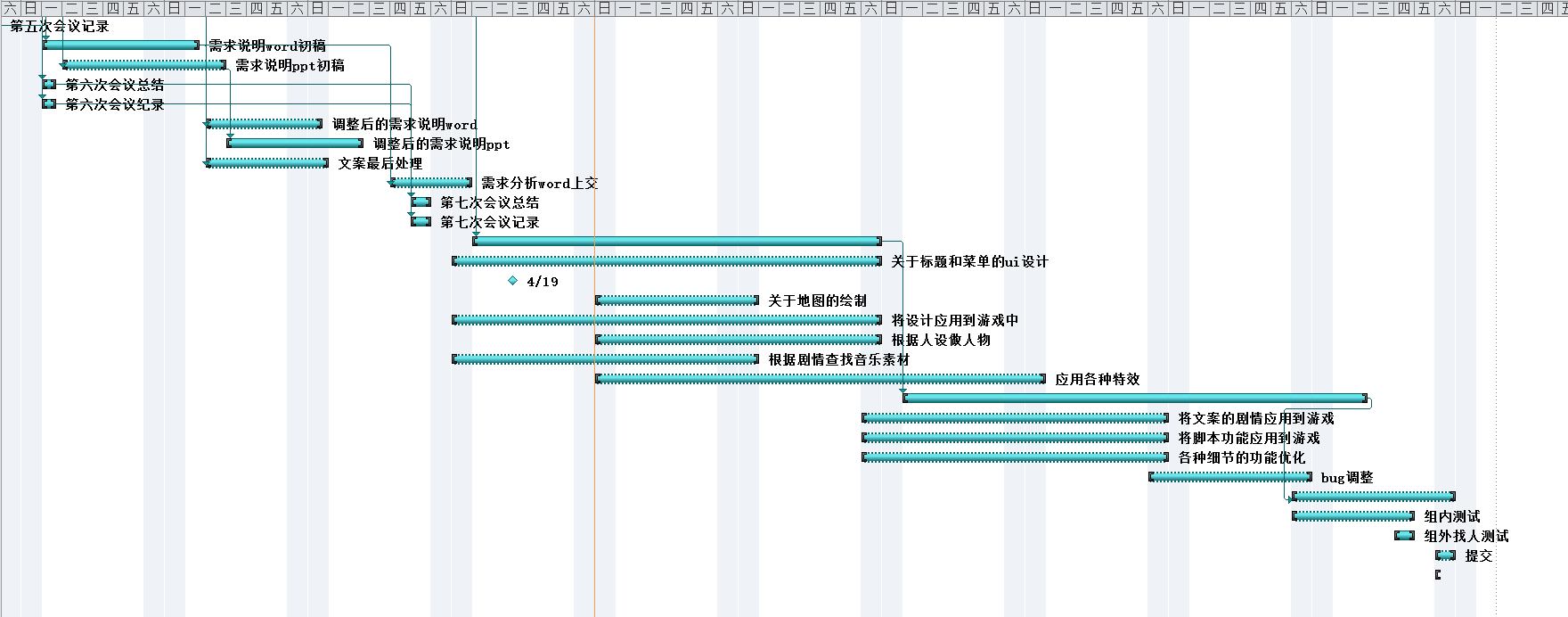
**综合测试**

**需求分析**

# 5 工作任务分解

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 任务名称 | 工期 | 开始时间 | 完成时间 | 前置任务 | 资源名称 | 负责人 |
| 小组成立 | 1 day | 2017年2月21日 | 2017年2月21日 |  | 小组成员确定 | 郑丁公 |
| 小组第一次会议 | 1 day | 2017年2月25日 | 2017年2月25日 |  | 项目任务的提出 | 小组所有成员 |
| 小组第一次会议 | 1 day | 2017年2月25日 | 2017年2月25日 |  | 会议记录 | 谢正树 |
| **需求分析/验证** | **14 days** | **2017年2月28日** | **2017年3月17日** |  |  |  |
| 项目概要word | 5 days | 2017年2月28日 | 2017年3月5日 |  | 项目概要word制作 | 郑丁公 |
| 项目概要ppt | 5 days | 2017年2月28日 | 2017年3月5日 |  | 项目概要ppt | 嵇德宏，郑丁公 |
| 小组第二次会议 | 1 day | 2017年3月3日 | 2017年3月3日 | 2 | 第二次工作总结,及对将来任务简要规划 | 小组所有成员 |
| 小组第二次会议 | 1 day | 2017年3月3日 | 2017年3月3日 | 3 | 第二次会议记录 | 谢正树 |
| 可行性分析word | 4 days | 2017年3月8日 | 2017年3月12日 | 5 | 可行性分析word | 谢正树 |
| 可行性分析ppt | 4 days | 2017年3月8日 | 2017年3月12日 | 6 | 可行性分析ppt | 嵇德宏，郑丁公 |
| 文案编写 | 4 days | 2017年3月8日 | 2017年3月12日 |  | 游戏世界观设定 | 郑丁公 |
| 第三次小组会议 | 1 day | 2017年3月10日 | 2017年3月10日 | 7 | 第三次工作总结 | 小组所有成员 |
| 第三次小组会议 | 1 day | 2017年3月10日 | 2017年3月10日 | 8 | 第三次会议纪录 | 谢正树 |
| 可行性分析word完善 | 4 days | 2017年3月15日 | 2017年3月19日 | 9 | 可行性分析word完善 | 谢正树 |
| 可行性分析ppt完善 | 4 days | 2017年3月15日 | 2017年3月19日 | 10 | 可行性分析ppt完善 | 郑丁公 |
| 小组第四次会议 | 1 day | 2017年3月17日 | 2017年3月17日 | 12 | 第四次工作会议总结,对文案的建议 | 小组所有成员 |
| 小组第四次会议 | 1 day | 2017年3月17日 | 2017年3月17日 | 13 | 第四次会议记录 | 谢正树 |
| **规格说明/验证** | **19 days** | **2017年3月22日** | **2017年4月16日** | **4** |  |  |
| 项目计划word | 4 days | 2017年3月22日 | 2017年3月26日 | 14 | 项目计划word | 郑丁公 |
| 项目计划ppt | 4 days | 2017年3月22日 | 2017年3月26日 | 15 | 项目计划ppt | 嵇德宏，郑丁公 |
| 文案细节处理 | 6 days | 2017年3月24日 | 2017年3月31日 | 11 | 文案细节处理 | 郑丁公，谢正树 |
| 小组第五次会议 | 1 day | 2017年3月24日 | 2017年3月24日 | 16 | 第五次会议 | 小组所有成员 |
| 小组第五次会议 | 1 day | 2017年3月24日 | 2017年3月24日 | 17 | 第五次会议记录 | 谢正树 |
| 需求说明word | 6 days | 2017年3月27日 | 2017年4月3日 | 19 | 需求说明word初稿 | 谢正树 |
| 加入需求说明ppt | 6 days | 2017年3月28日 | 2017年4月4日 | 20 | 需求说明ppt初稿 | 郑丁公 |
| 小组第六次会议 | 1 day | 2017年3月27日 | 2017年3月27日 | 22 | 第六次会议总结 | 小组所有成员 |
| 小组第六次会议纪录 | 1 day | 2017年3月27日 | 2017年3月27日 | 23 | 第六次会议纪录 | 谢正树 |
| 需求说明word | 5 days | 2017年4月4日 | 2017年4月9日 | 24 | 调整后的需求说明word | 谢正树 |
| 需求说明ppt | 5 days | 2017年4月5日 | 2017年4月11日 | 25 | 调整后的需求说明ppt | 郑丁公 |
| 文案最后处理 | 5 days | 2017年4月4日 | 2017年4月9日 | 11 | 文案最后处理 | 郑丁公，谢正树 |
| 需求分析word | 3 days | 2017年4月13日 | 2017年4月16日 | 24 | 需求分析word上交 | 谢正树 |
| 小组第七次会议 | 1 day | 2017年4月14日 | 2017年4月14日 | 26 | 第七次会议总结 | 小组所有成员 |
| 小组第七次会议纪录 | 1 day | 2017年4月14日 | 2017年4月14日 | 27 | 第七次会议记录 | 嵇德宏 |
| **设计/验证** | **16.13 days** | **2017年4月17日** | **2017年5月6日** | **18** |  | **小组所有成员** |
| ui设计 | 17 days | 2017年4月16日 | 2017年5月6日 |  | 关于标题和菜单的ui设计 | 谢正树 |
| 小组第八次会议 | 0 days | 2017年4月19日 | 2017年4月19日 |  | 第八次会议,对ui和地图,脚本前置分配人物 | 嵇德宏纪录 |
| 地图设计 | 7 days | 2017年4月23日 | 2017年4月30日 |  | 关于地图的绘制 | 嵇德宏 |
| 功能设计 | 17 days | 2017年4月16日 | 2017年5月6日 |  | 将设计应用到游戏中 | 郑丁公 |
| 人物立绘设计 | 12 days | 2017年4月23日 | 2017年5月6日 |  | 根据人设做人物 | 谢正树 |
| 背景音乐设计 | 12 days | 2017年4月16日 | 2017年4月30日 |  | 根据剧情查找音乐素材 | 嵇德宏 |
| 战斗动画设计 | 17 days | 2017年4月23日 | 2017年5月14日 |  | 应用各种特效 | 稽德宏 |
| **编码/测试** | **17 days** | **2017年5月8日** | **2017年5月30日** | **34** |  |  |
| 事件编写 | 12 days | 2017年5月6日 | 2017年5月20日 |  | 将文案的剧情应用到游戏 | 谢正树 |
| 功能脚本添加 | 12 days | 2017年5月6日 | 2017年5月20日 |  | 将脚本功能应用到游戏 | 郑丁公 |
| 事件细节优化 | 12 days | 2017年5月6日 | 2017年5月20日 |  | 各种细节的功能优化 | 嵇德宏 |
| 测试调整bug | 7 days | 2017年5月20日 | 2017年5月27日 |  | bug调整 | 小组所有成员 |
| **综合测试** | **7 days** | **2017年5月27日** | **2017年6月3日** | **42** |  |  |
| 组内人员测试 | 5 days | 2017年5月27日 | 2017年6月1日 |  | 组内测试 | 小组所有成员 |
| 组外人员测试 | 1 day | 2017年6月1日 | 2017年6月2日 |  | 组外找人测试 | 小组所有成员 |
| 老师/同学签收 | 1 day | 2017年6月3日 | 2017年6月3日 |  | 提交 | 小组所有成员 |
| **维护** |  | **2017年6月3日** |  |  |  | **小组所有成员** |





# 6 项目估计

对项目进行整体估计；此处按阶段列出估计的结果。

开始时间：2017年3月31日（文案完成）

结束时间：2017年6月3日（最后测试完成）

## 6.1 规模估计

游戏时长：5小时+

工作时长：文案（3月中旬开始半个月）+脚本，素材（一个月）+制作（一个月）

## 6.2 工作量、成本估计

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 任务 | 预期周时 | 每周小时数（周/时） | 总工时（小时） | 费用（元） |
| 可行性分析的报告与ppt | 2周 | 3 | 6 | 3\*160.02 |
| 项目管理计划报告与ppt | 2周 | 3 | 6 | 3\*160.02 |
| 需求分析报告与ppt | 2周 | 3 | 6 | 3\*160.02 |
| 面向对象分析与ppt | 2周 | 3 | 6 | 3\*160.02 |
| 学堂在线（自助学习） | 15周 | 1.5 | 22.5 | 3\*600.075 |
| 开发引擎（RPG Maker XP） |  |  |  | 3\*78 |
| 素材查找（音乐，背景...） | 9周 | 1 | 9 | 3\*240.03 |
| 美工，地图绘制，cg图ps | 9周 | 2 | 18 | 3\*480.06 |
| 脚本设计 | 9周 | 2 | 18 | 3\*480.06 |
| 小组会议 | 13周 | 0.5 | 6.5 | 3\*173.355 |
| Team buiding | 13周 | 0.5 | 6.5 | 3\*173.355 |

由每小时26.67元计算，小组一共有三个成员，总计为3\*2865.015=8595.045元

开发期限至2017年5月下旬。

学习目的没有额外赞助经费。

在法律允许范围及符合最低系统要求限制下即可

# 7项目资源计划

7.1 开发环境和测试环境

开发环境及测试环境：

开发环境：win10

测试环境：win xp/7/8/8.1/10

# 8 项目所需技能和培训计划

8.1 项目所需技能

初步了解ruby语言的窗口类，基本算法，可以将脚本初步修改

初步了解运用ps，编辑所需要的素材

初步了解运用pr，vocailod编辑音频

8.2 培训计划

每周末空余时间，进行会议讨论，对技术上的难题进行培训，纪录。

# **9 风险管理**

由于风险的结果可能威胁到本软件的开发，因此我们必须采取适当的风险管理策略进行风险管理。

主要进行避免风险策略来避免某些可能在开发过程中出现bug的发生，通过控制风险策略来尽可能的使开发过程中的bug降低到最低。

# **10 项目数据管理**

项目数据将有组长进行统一规划和管理并在github上实时进行更新与备份，以防止数据丢失与不统一的现象发生。

# **11 项目计划变更与重估计约定**

在项目计划的执行过程中如果发现项目的规模、进度、工作量、成本与实际情况比有较大的偏差时，应当及时更新项目计划，重新调整方案。将通过小组会议的形式再次讨论。总结出一套更为可行的方案来适应时间与实际情况。

# 12其他

## 12.1一次性完成的工作：

清明放假结束第一个周末进行技术培训

## 12.2团队精神：

more originality,less time

更少的时间，更多的创意

## 12.3沟通

每周末进行一次讨论工作，对每周任务进行总结，根据每周任务完成情况制定下一周的任务。

对于工作任务未完成的部分尽早在下一周中完成（必须完成）。

对于工作不及时的部分进行及时的沟通和了解，更换任务。