1. 参考资料是目前用到的
2. 预习课本，用瀑布模型方法设计游戏
3. 游戏做什么、为谁做给谁用（游戏应用该群体必须明确！！！）、用户想要从游戏中获得什么
4. 做这款游戏的原因（设计者）
5. 用户对游戏的想法、建议
6. 游戏如果是参考的，则要了解所参考游戏的设计理念、游戏世界观
7. 小组分工之前，要了解**软件设计管理**知识，要有计划的设计分工