《》架构设计

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **类别** | **要求** | **优先级** |  |
| 适配 | 2160\*1440 2520\*1680, 2560\*1600 桌面端 | 全局 |  |
| 网络 | client-server, json传输状态信息，udp通信 | 全局 |  |
| 版本控制 | git | 全局 |  |
| 客户端 | unity引擎 c# | 高 |  |
| 服务端 | 虚拟机（配置尽可能高）c++ | 高 |  |
| 手势控制接入 | MediaPipe(暂时使用，后续可以修改)， python（c++） | 高 |  |
| 风格 | 中世纪，奇幻，魔法 | 全局 |  |
| 场景 | 尽量用免费素材（如果实在没有可以自己做） | 低 |  |
| 角色 | 初期可以先用圆柱方块代替（后期尽量用自己的模型，blender制作，如果时间不够也可以用免费模型） | 中 |  |
| Ui | 简洁明了，最好能找到不突兀的免费素材，也可以自己做 | 中 |  |
| 动作 | 可以找免费素材库，如果没有可以对素材按帧进行裁剪拼接 | 高 |  |
| 动画 | 用blender制作，有能力可以用pr.ai润色，能做多少是多少 | 低 |  |
| 测试 | 上传代码前对增加内容做一遍单元测试，每周最好做两次以上整体测试，项目完成后至少三次以上测试（功能测试；界面测试；性能测试：至少支持4+用户的同时使用体验；安全测试：没有过高要求，加一点登录校验就行）。 | 中 |  |
| 文档 | 前三周每周五每人有一次进展报告（15-20分钟）， 最后一周课程设计报告，项目工程手册，项目技术文档 | 高 |  |
| 视频 | 展示视频 | 高 |  |
| 注释 | 简洁，只写重要的部分，但一定要有 | 全局 |  |
| 代码实现 | 尽量在实体之上再加2-3层封装，不要太多或太少（调用库自带封装不算在里面） | 全局 |  |