**第三次迭代计划**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2022.12.16

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 8 | 项目名称 | 基于元宇宙平台的场景搭建系统 |
| 迭代名称 | 场景编辑模块 | 计划起止日期 | 2022.12.16～2023.1.10 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | |  | 包括资源数据的场景内容序列化，反序列化 | 12.16~12.18 | 花泉润 | |  | 选中物体高亮 | 12.18~12.20 | 花泉润 | |  | 项目与服务器组对接 | 12.16~12.25 | 封琪 | |  | 项目与角色组对接 | 12.20~12.25 | 花泉润 | |  | 项目与场景组对接 | 12.16~12.25 | 叶鹏鹏 | |  | 实现场景交互 | 12.26~12.31 | 花泉润、叶鹏鹏、封琪 | |  | 测试 | 1.1~1.10 | 花泉润、叶鹏鹏、封琪 | | | | |
| 预期成果：  ·exe可运行版本ver alpha2.0  ·Unity工程文件  ·场景文件  ·C#源代码  ·第三迭代文档  ·迭代计划  ·测试文件  ·项目总结报告 | | | |
| 主要的风险和应对方案：   1. 进度风险   ·丢弃优先级低的需求  ·项目需求定义清晰。  ·团队不断提升技能，增强项目开发能力。   1. 需求风险   ·每周进行团队内部汇报与总结，沟通确认需求变更，减少变更带来的影响。  ·多次迭代，进行版本控制。   1. 技术风险   ·团队积极进行沟通交流，互帮互助。  ·制定一周内细颗粒度任务，对任务的技术方案进行清楚的剖析。 | | | |