**第二次迭代计划**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2022.11.21

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 | 2022.11.21~2022.12.15 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | |  | 场景搭建物体基础类 | 11.21~11.21 | 花泉润、叶鹏鹏 | |  | UI视图划分、布局 | 11.21~11.21 | 花泉润 | |  | 实现场景视图 | 11.21~11.22 | 花泉润 | |  | 物体列表视图基础模块 | 11.22~11.23 | 花泉润 | |  | 物体信息视图基础模块 | 11.22~11.23 | 花泉润 | |  | 物体高亮、选择（+列表/信息视图上的相应显示变化，物体变换控制器上的支持） | 11.23~11.25 | 花泉润 | |  | 物体多选择（+列表/信息视图上的相应显示变化，物体变换控制器上的支持） | 11.26~11.28 | 花泉润 | |  | 资源列表树形组件 | 11.21~11.25 | 封琪 | |  | 资源面板组件 | 11.25~11.27 | 封琪 | |  | 文件选择器模块，读取文件路径 | 11.28~12.1 | 封琪 | |  | 切换文件，高亮样式变化 | 12.1~12.4 | 封琪 | |  | 选中文件夹，资源面板做出相应切换 | 12.1~12.4 | 封琪 | |  | 支持文件拖拽 | 12.4~12.10 | 封琪 | |  | 相机移动，缩放鼠标控制 | 11.21~11.21 | 叶鹏鹏 | |  | 场景网格图绘制 | 11.21~11.21 | 叶鹏鹏 | |  | 物体移动控制轴的显示、鼠标事件 | 11.21~11.23 | 叶鹏鹏 | |  | 选择物体的移动 | 11.23~11.23 | 叶鹏鹏 | |  | 物体旋转控制轴的显示、鼠标事件 | 11.24~11.27 | 叶鹏鹏 | |  | 选择物体的旋转 | 11.28~11.28 | 叶鹏鹏 | |  | 物体贴面拖拽 | 11.29~12.3 | 花泉润、叶鹏鹏 | |  | 模型关联信息的管理 | 12.4~12.10 | 花泉润 | |  | 模型关联信息的序列化 | 12.11~12.13 | 花泉润 | |  | 测试 | 12.11~12.13 | 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  ·第二迭代文档  ·迭代计划  ·测试文件  ·项目中期报告 | | | |
| 主要的风险和应对方案：   1. 进度风险   ·团队转为并行开发模式，并每周进行一次进度汇报。  ·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。 | | | |