对 贪食家族游戏进行分工

分工：

1.素材 高 中 文  
2.老鼠 高 易 鹏  
11.整体框架 高 难 赵   
12.菜单（关卡选择） 高 易 鹏  
4.小鸟 高 中（刚体的重力加速，运行状态） 赵  
5.糖果 高 难（重力世界和非重力世界的转换）晋  
6.仓库 高 难（消球状态的监测） 赵

3.灰太狼 中 易（自动发现目标的老鼠） 鹏  
7.计分系统 中 易 赵  
8属性球 中 中 晋  
13.暂停 中 中 鹏  
15.动画效果 中 难（比较多）

9.背包 低 中  
10.商店 低 难  
14.好友列表 低 难

15.android移植 低 难 文

任务时间计划：

羽：19代码结构（19或20号晚上） 22 框架完成 26完成小鸟 31仓库

鹏： 22．设计文档 29完成老鼠 菜单 31灰太狼

晋： 24. 设计文档 31完成糖果

文： 22.素材