# 开发二组工作规划

## 工作准备

在此之前先说明现有的工作情况.入职第一天(2018-1-3),通过查看新项目的cocoscreator代码和相关同事沟通后,已经粗略的了解了情况,并做了自己的判断.现在三位同事的工作比较零碎，没有一个明确的主线，各做各的模块ui,代码目前尚未统一规范，究其原因，应该是缺少服务器和策划数据需求的驱动。好在同事们都比较积极承担自己的职责，也能积极配合和接触新框架的做法，在第一天我就和海艳实质性的进行框架的调整和一些规范意见的融合和统一。过去两周的工作虽然没有实质性的进展，但是过去所做的ui在新框架上作为模块资源还是能继续沿用，并且在过去的工作中，想必组员都已经熟练掌握并很深入了解了cocoscreator的优势和限制，在我按架构图整合新框架的时候都能很快提出些疑问和指出不足之处，并且也写了代码生成工具，可以在明确的规范下生成模块代码，开发时代码的我相信随着工作的展开，和主线的确定，新项目成果会慢慢浮现，并且人员和策划需求会更具体。

综合以上的了解和判断，我和海艳达成共识，做出如下的计划(2018-1-3)

1. 由于缺乏服务器,所有我拿出之前比较完善的pomelo服务器框架(完整的棋牌流程)和新的客户端框架进行对接.

在初步调整代码中评估此项工作需要两天的时间调通通信部分，只需我一个人去完成这项工作。其他人可以继续进行模块ui的制作

Ps:之前是cocos2d-x- lua的客户端，pomelo通信是在C++层完成的，现在使用pomelo的web版本，需要和lua进行流程和业务上的统一，这就需要安装原先lua的流程进行移植或适配,这是主要的工作量

1. 移植lua原先的数据层到ts中

此项工作只是纯数据移植，并且交给海艳完成，只需一天

Ps:既然使用了我自己原先的pomelo服务器，则一定需要保证数据层前后端的一致性才能正常进行数据交换和交互

1. 在新框架下加入一个启动页面和登录页面作为其他模块的开发参考

此项工作由于需要用到其他同事制作的模块，需要我和海艳一起去完成，估计要1天到2天（如果本周未完成，周末可以加班去完成）

目前先定出本周的工作计划，只待以上工做完成后，就可以直接进入房间主线是走棋牌流程，不过这个时间需要在经过本周工作后我才能更合理去评估

综上所述，在新项目新框架正式展开前，需要4-5天时间去做准备

总结一下工作内容

1. 完成新框架通信
2. 移植数据层
3. 通过新建模块去贯穿整个框架

## 工作展开