

# EL

---

陈俊达

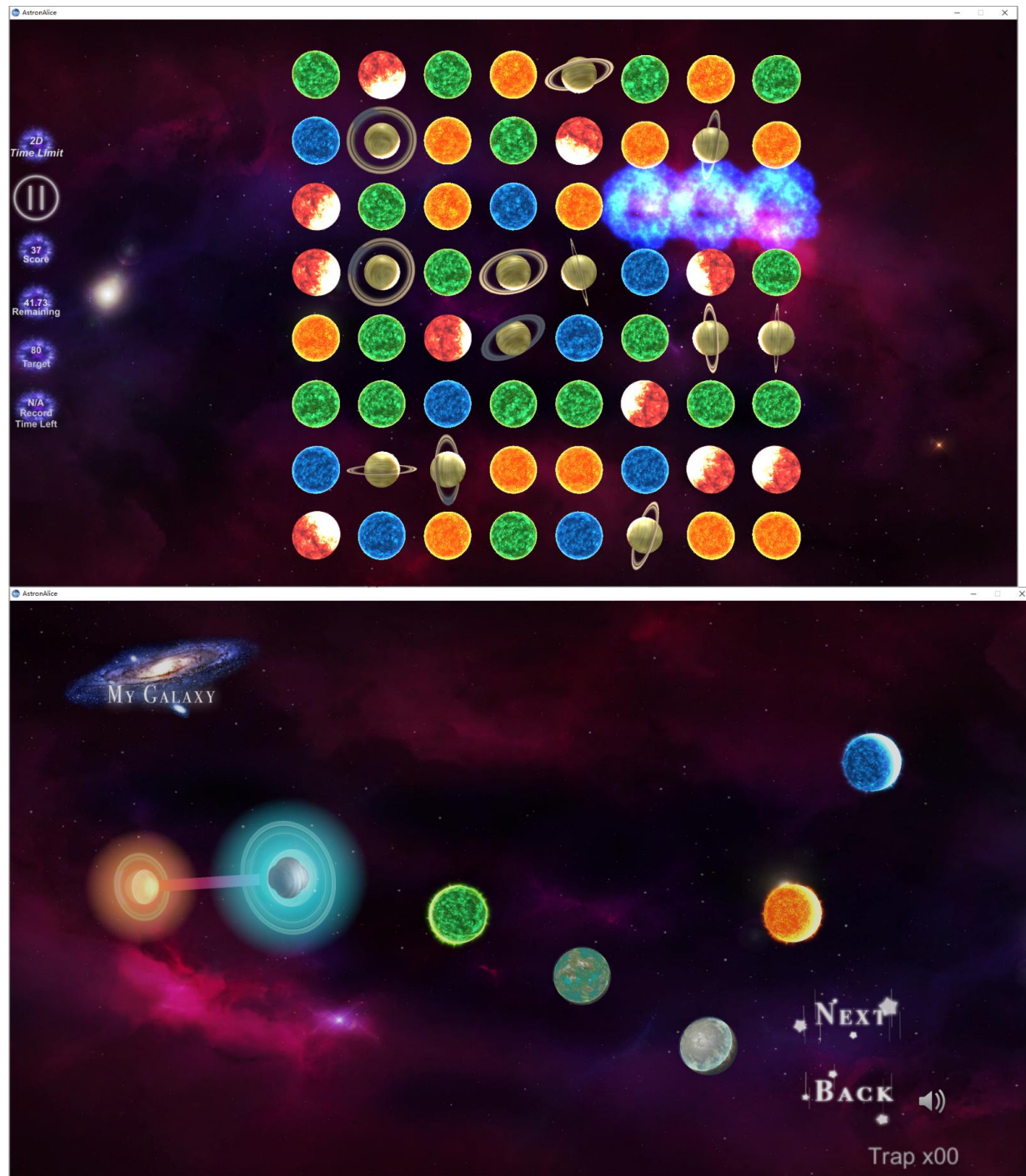
2018年3月28日

# 团队项目

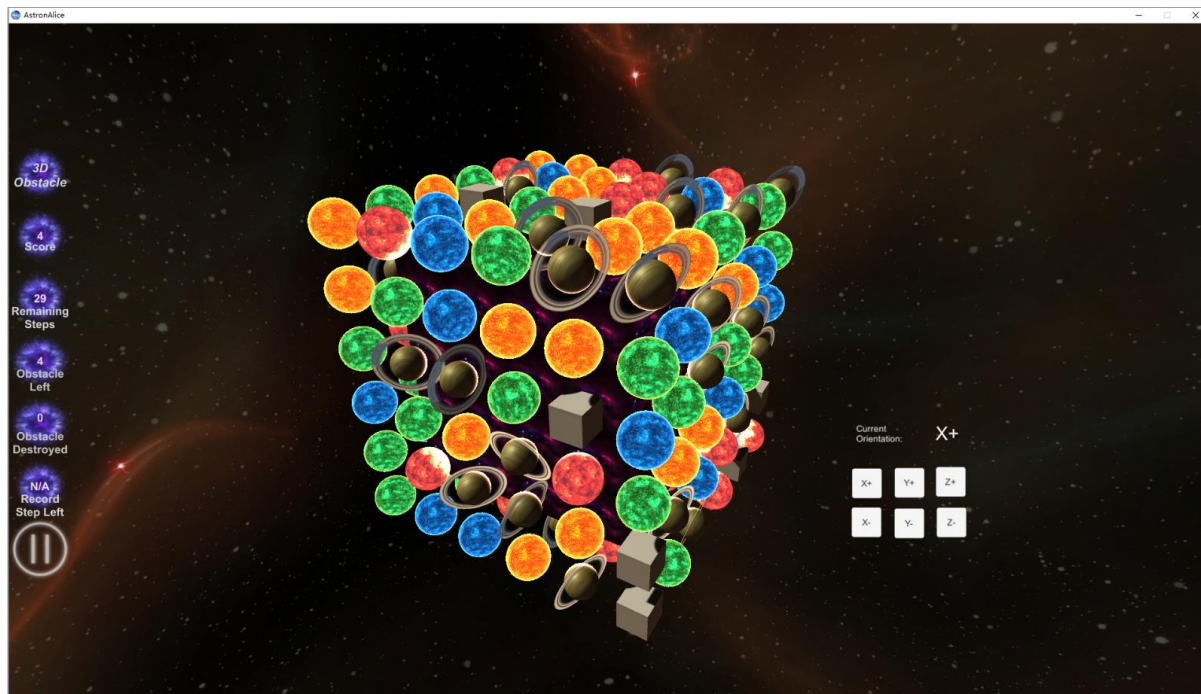
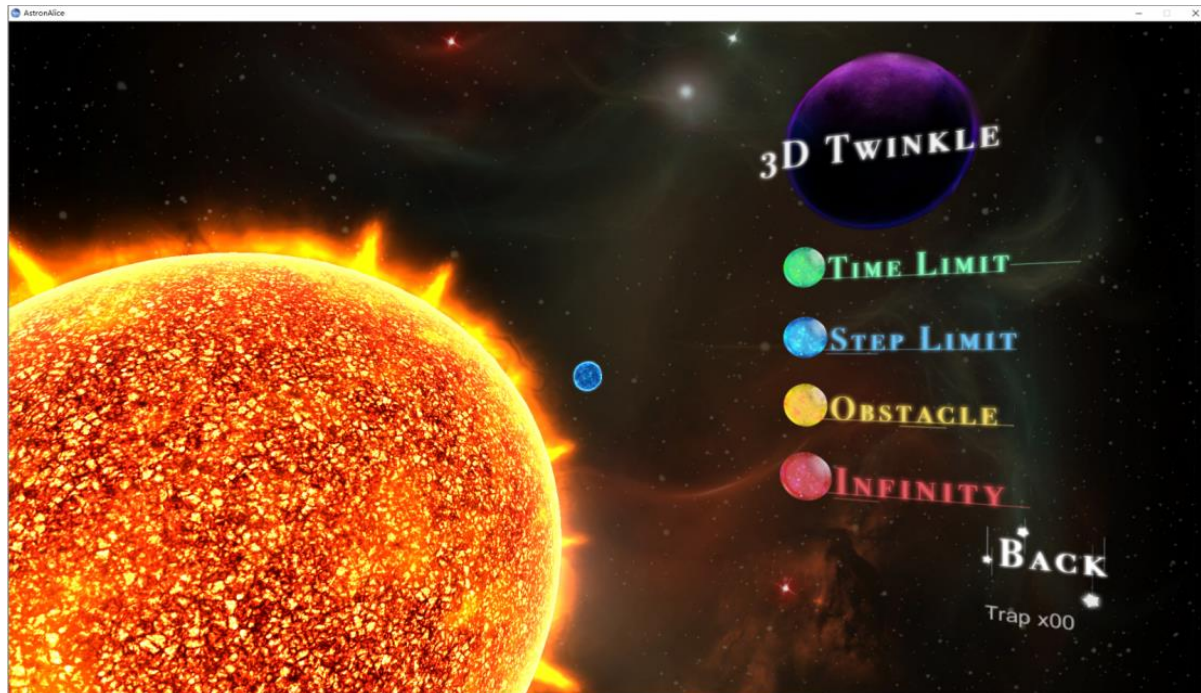
---

- ◆ 消消乐
- ◆ 历时一个半月
- ◆ Unity，无基础
- ◆ 2D/3D模式
- ◆ 任务

图



图



# 经验

---

- 项目计划
- 时间管理
- 美工

# 项目计划

---

- 计划一般不可靠，尤其是EL
  - 能力原因（美工、设计、软件工程、新的技术.....）
  - 组织原因（有队员划水、课业压力增大）

# 项目计划

---

- 创新点第一，功能数量第二
  - 懂得取舍
  - 1核心竞争点+其他锦上添花的功能
  - 如果实在没有创新点，堆功能

# 项目计划

---

## ● 选用合适易学的技术框架

框架	优点	劣势
JavaFX	学习Java，可以用来应付软工1	不是专用游戏引擎
Unity等游戏引擎	为游戏而生，易做出高大上的游戏，资料多	有学习成本，对课业学习无帮助
Java游戏引擎	学习Java，能做简单的游戏	局限性大，资料少，可能会遇到坑
HTML游戏	跨平台，易分发，学习Web开发技术	需要很多前置知识，对新手不友好
Swing	呃复习/预习软工1笔试？	已经过时！



# 项目计划

---

- 队员划水：
  - 不可避免
  - 减少工作量：注重创新 => 上一张PPT
  - 不要有抱大腿的心理（如果真的有大腿除外）
- 课业压力增大
  - 早做事 => 下一张PPT
- 不要进行粒度过细的分工
  - 原因：无法准确预计工作量；无有效体系结构，整合不同人的工作困难
  - 建议：
    - 将系统分为独立的模块（2D/3D），使每个模块之间的依赖最小化
    - 每个模块结束后进行一次整合

# 时间管理

---

- 一个字：早
- 早学技术
- 早做计划
- 拖延症的后果
  - 通宵赶工
  - 经历（人生中第一次？）痛苦的是否放弃的斗争

# 美工

---

- 如果专门设有美工的职位：
  - 美工不是用来划水的！
  - 把握项目主题
  - 多与队友交流
  - 为其他队友解决所有技术无关问题（页面设计、各种图标等）

谢谢

---