# 个人日志汇总

## 安厚叡 | 邹莹 | 林宏鹏 | 伍孟晗 | 梁坤

1. 组长·安厚叡

**9.6**

·基本写好了结局收集界面，但是视觉效果上面仍然有欠缺，想要找到一些有用的技术可以增加视觉效果

**9.7**

·进行小组讨论，确认本周分工，着手准备制作视频。

**9.8**

·使用pr制作游戏的简介视频，学习一些有关视觉效果的css技术，自己尝试用一些简单的代码实现，效果还不错

·视频制作的方法都是现学的，为了转场效果的实现等等检索了一些方法，增长了做视频的经验。

**9.9**

·利用hover给结局收集页面的图片制作了浮动效果，整体视觉效果不错

**9.10**

·收集往游戏和视频里加入的bgm。

**9.11**

·制作小组的最终视频，整理所有文档资料

**9.12**

·为小组的最终视频制作特效，与美工制作的人物介绍视频进行合并

1. CIO&策划·邹莹

**9.6**

·还在写剧本写剧本写剧本，将剧本进度推进到最后一个情节之前。

·详细整理结局分线条件，确定分线方法。

**9.7**

·进行小组讨论，在小组讨论中认识到小组成员配合与沟通的重要性，以后做项目应该更关注如何提高整体工作效率。

·比如说程序员和我之间其实可以一开始就确定下来剧本书写的格式，方便他直接往工程填充，而不是他需要进行二次修改。但我忙于写剧本，一直没有太关注小组的代码，他也没想到可以和我说，只是自己修改。

·直到剧情分线开始复杂，他看不懂我的剧情跳转，我们之间才开始交流格式、填充剧情和实现跳转的问题。

·由于之前写剧情的时候只是根据自己的格式在写，前面写完的剧本都需要调整一遍格式和分线。

·完成一部分剧情格式调整，制作了一个网页，然后将已经调整后的剧本和工程交回给程序员进行剧情填充，继续将工作重心放在完成全部剧本上。

**9.8**

·在网上寻找到一个合适的js小游戏，成功嵌入游戏工程。

**9.9**

·又找了一个js小游戏嵌入工程，但是由于对代码了解不够深入，无法完成按照期望的方式跳转，将这个任务交给主程序员。

**9.10**

·处理最后的复杂结局分线。发现剧情的在网页里的具体实现，需要提前进行更多跳转思路方面的考虑。

**9.11**

·终于完成所有的剧本书写以及格式调整工作。

·剧本全文1.3万+字，写的剧情框架、整体设定、世界观、人设等等也有近2k字。

·总体很感慨吧，真的没想到会在三周时间从无到有完成一个半原创的剧本。在里面杂糅了很多我看过的故事概念，传达了我想传达的东西，心满意足。

**9.12**

·按照各成员需要的东西，整理出特定的游戏剧情，进行传输。

·整理个人日志，进行汇总

·进行游戏最后的优化，作为CIO提交游戏总工程、项目日志&会议记录、总结视频

**【个人反思】**

·以后我需要更加注重小组成员的沟通，杜绝组内沟通问题造成的工作重复。

·本周我作为CIO，由于剧本书写以及基础网页框架搭建的任务比较重，没有特别频繁的更新论坛，使小组的进度在老师那里体现的不是很明显，以后的工作中需要注意这部分任务。

·在这周的工作，包括上周的工作中，我们小组出现了一些迟交的情况，如果以后我再担任CIO的工作，需要更加注意提前进行进度的督促。

1. 总程序员·林宏鹏

**9.6**

·了解到可以直接把文本赋给dom元素，而不使用.innerHTML

**9.8**

·在实现修改背景图片与人物功能过程中，体会到将反复使用到

的功能封装成函数带来的巨大便利

**9.9**

·在实现小游戏的过程中体会到<script>块插入位置不同带来的影响

**9.10**

·在实现移动端自适应网页过程中学会通过判断视口宽度决定是否来修改页面

**9.11**

·在调试函数过程中学会清除网站数据

·实现跳过剧情功能的过程中学会将函数作为参数传递

**9.12**

·与伍孟晗共同完成最后全部的游戏功能调试，交给CIO最终版游戏文档。

·为游戏进行功能微调，为游戏加入bgm

1. 美工·伍孟晗

**9.6**

·增加黑屏及游戏中途会出现的其他插图，辅助主程序员完成人物姓名栏的界面显示。

·其余工作量不大，周一照例是休息

**9.7**

·绘制更多立绘，将更多剧情导入游戏，增加成就页面的未解锁画面。与CIO（编剧）沟通协商，经过讨论决定直接使用代码形式编写剩余的剧本，以减少中间工作量。

·辅助CIO（编剧）熟悉（主程序员编写的）JavaScript函数形式。

**9.8**

·根据CIO（编剧）的要求绘制最后一个主要人物的立绘，绘制其不同的表情。

·为白色的网页文字添加text-shadow可以让细小的文字无论在背景的深色处还是浅色处都能被看清（而且看起来更高级）

**9.9**

·制作更多背景图片，与主程序员协商共同添加了游戏内数值状态的描述。导入了更多后续剧情。

**9.10**

·绘制更多立绘，绘制更多结局背景。今天下午是python课的最终答辩，做完了就可以去专心搞网页了。

·到现在为止，已经画了38张人物立绘（不同表情不同服装全部分开看的话），6张特殊CG（与结局），使用DAZ STUDIO渲染了15张游戏背景图。

**9.11**

·今天是非常赶的一天，因为网页代码需要我和主程序以及CIO三个人之间来回互传，所以传输过程中出现了一些配合问题。

·今天早上传错了版本导致有一些改动回溯了，导致了一些bug，不过在稍稍比对了后，把新旧两个版本整合了就没问题了。

·事后看来这并不是什么大问题，不过在意识到因为交流传输问题而可能导致工作进度丢失时还是很手忙脚乱，事实证明在各种意外情况下都应该保持冷静。

·今天利用PR完成制作了27秒的游戏人物介绍PV，计划放在最终发布视频的前面，看上去非常炫酷（虽然很短）。https://mixkit.co/是一个非常好的免费视频素材网站，视频里用了很多上面富有科技感的素材。之前改padding忘保存了，再改一次。

**9.12**

·统一界面的中英文，为按钮增加悬浮缓慢放大的效果，统一字体格式，修饰小游戏界面，导入最后的剧情，保证人物立绘自然切换。至此这份大作业就算是告一段落了。

·与林宏鹏进行最后的游戏调试，完善展示效果，提交给CIO最终游戏文档。

1. 项目总监·梁坤

**9.6**

·通宵搞完了学生会招新宣讲的稿子和PPT。

·因为网站已经初具规模，所以对游戏进行了一次比较完整的调试，主要体验了已有的游戏剧情流程，测试了存档功能，发现了一个点，就是读档不能直接跳转到做选择的地方，而是在这一段对话的开始初，虽然也没什么大问题，但是这样在多次回档的时候就会很麻烦，所以就和组里其他人说了这个事情。

**9.7**

·体验了老师上传的几个优秀组的游戏，大家的作品真的很牛，特别是第一二组（按照上传的那个顺序）。

·一组给我印象最深的地方是bgm和统一的png图片素材，以及四个组员全是打程序竞赛的，体验后我觉得bgm真的很重要，所以想在我们的游戏中也优先加上

·二组的首页给我留下了很深的印象，不管从效果上还是美观上都很不错，而且他们已经做了三个游戏，但是我们还没有植入游戏，虽然我做不了，也帮不上什么大忙，但我还是想麻烦组里的同学们提上日程。

**9.8**

·着重说了一下我在体验自己组和其他组游戏过程中的各种想法，和大家商量一些比较细致具体的问题，比如说首页的设计。

·为了实现讲述最好的讲述效果，确定下来了全程做视频进行展示的方案。

·我负责游戏实录演示的部分，因为军训和游戏本身进度的原因，到了晚上才开始录制语音和视频，怪我太慢了，到晚上两点才做完。

**9.9**

·当时我本来想着熬夜做完视频，第二天可以晚一点起，结果没能准时醒来，而且我发给大家的视频压缩包居然还打不开，多亏了他们赶回宿舍叫醒我拷了视频。

**9.10**

·到了python课程的结课报告时间，又熬夜做了一个我目前最满意的PPT。

**9.11**

·进行收尾工作，对网站做最后的调试

**9.12**

·撰写项目的最终项目文档