**迭代计划（简化版）**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2021.07.30

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 16 | 项目名称 | 火树银花星满昼 |
| 迭代名称 | 第三次迭代 | 计划起止日期 | 2021.07.30-2021．08.06 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | 第二个APP的架构设计 | 8.2-8.3 | 林舒怀，康艺潇，林祺龙，丁逸舟 | | 2 | 声音录制和播放 | 8.4 | 康艺潇 | | 3 | 声音二进制数组生成 | 8.5 | 康艺潇 | | 4 | 制作模型场景 | 8.2-8.4 | 康艺潇 | | 5 | 后端搭建 | 7.31-8.3 | 林祺龙 | | 6 | 实体类继承策略选取 | 8.1-8.2 | 林祺龙 | | 7 | 后端接口功能性测试 | 8.4-8.6 | 林祺龙 | | 8 | 前后端通信 | 8.5-8.6 | 林祺龙 | | 9 | 前端网络通信封装 | 8.5-8.6 | 林祺龙 | | 10 | 制作剧情第一部分 | 7.30-8.1 | 丁逸舟 | | 11 | 增加AR部分运行时更换模型功能 | 8.4-8.5 | 丁逸舟 | | 12 | AR图片识别、平面识别完善与封装 | 8.1-8.4 | 丁逸舟 | | 13 | 将背包里的烟花显示在燃放烟花界面 | 8.2-8.3 | 林舒怀 | | 14 | 第二个APP的UI设计与逻辑实现 | 8.4-8.5 | 林舒怀 | | 15 | 选择或更换场景功能 | 8.5-8.6 | 林舒怀 | | | | |
| 预期成果：  [列出本迭代计划交付的文档、模型、源代码、安装包等]  《第3次迭代评估报告》，《第4周工作总结》，第3次迭代安装包，Unity源代码。 | | | |
| 主要的风险和应对方案：  技术风险：   1. 声音序列的生成和后端传输。应对方案：了解Audio Source的具体生成方式和转为二进制序列传输方式。 2. 场景信息的生成和后端通信。应对方案：将模型及其位置信息整合成JSON文档用post方法传输到后端，接收礼物的时候解析从后端传过来的JSSON文档合成对应的场景。 3. 燃放烟花界面与背包之间的信息同步。应对方案：在每次打开燃放烟花界面的时候更新背包里的烟花物品信息。 | | | |