|  |
| --- |
|  |
| [DotaCard开发计划] |
| 项目计划 |
|  |
| **毛 春 杨** |
| **2014/6/3** |

**签 署**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 撰 稿 人 | 毛春杨 | 撰稿时间 | 2014-06-03 |
| 编写说明 |  | | |
| 签 字 |  | | |
| 文件状态 | [ √ ]草稿 [ ]正式发布 [ ]正在修改 | | |
|  | | | |
| 评审人 | 评审意见 | 评审时间 | 签 字 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  | | | |
| 审 批 人 |  | 审批时间 |  |
| 审批意见 |  | | |
| 签 字 |  | | |

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日 期 | 版 本 | 说 明 | 作 者 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目 录

[1 前言 3](#_Toc389580333)

[1.1 编写目标 3](#_Toc389580334)

[1.2 文档结构 3](#_Toc389580335)

[2 技术分析 3](#_Toc389580336)

[3 人员需求 3](#_Toc389580337)

[4 开发规划 4](#_Toc389580338)

[4.1 DEMO阶段 4](#_Toc389580339)

[4.2 制作阶段 4](#_Toc389580340)

[5 技术调研 5](#_Toc389580341)

[5.1 技术问题 5](#_Toc389580342)

# 前言

* 1. 编写目标

DotaCard项目制作的前期技术分析。

* 1. 文档结构

# 技术分析

客户端开发：Unity3D

* 开发环境：Window7 x64，8G内存，500G硬盘
* 运行环境：移动平台Android/IOS
* 技术环境：
  + 开发工具：Unity3D 4.5.0
  + 编程技术：DotNet C# 2.0编程技术

服务器开发：

* 开发环境：Window7 x64，8G内存，500G硬盘
* 运行环境：Linux
* 技术环境：
  + 开发工具：Visual Studio 2010
  + 编程技术：C++，DotNet C# 2.0编程技术

# 人员需求

技术人员需求：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 大类 | 子类 | 技能要求 | 负责 | 人员（人） |
| 客户端 | 资深技术 | 精通Unity3D技术知识  熟悉DotNet C# | Unity功能调查。  技术调查。 | 1 |
| 逻辑开发 | 熟悉Unity3D技术知识  熟悉DotNet C# 程序开发 | 逻辑模块实现。 | 3 |
| 服务器 | 资深技术 | 熟悉Linux环境开发 精通C++开发 | 技术调查和部分功能开发。 | 1 |
| 逻辑开发 | 熟悉C++开发 | 逻辑模块实现。 | 2 |

# 开发规划

* 1. DEMO阶段
* 时间规划：8周
* 主要开发集中在客户端方面。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **时间段** | **新人员到位** | **目标** |
| 2周 | 客户端1人 | 客户端技术调查，和游戏模型初步建立。   * 场景显示：正确显示一关的场景。 * 输入测试：正确触摸信息的获得。 * 动画播放：敌人动画的创建和释放，颜色方案。 |
| 2周 | 客户端2人 | 客户端技术调查，和初步建模。   * 配置信息格式指定，读取方式。 * 敌人功能：敌人产生，杀死，血条，失血数字。 * 英雄功能：简单技能释放功能。 * 触摸功能：滑动消除，特效显示。 |
| 2周 | 客户端1人 | 玩法修正。（数值调整）   * 敌人按照配置系统产生，受击表现。 * 场景切换功能。 * 英雄选取界面功能。 * 英雄跳跃攻击，正确释放技能功能。 |
| 2周 | 服务器1人 | 玩法修正。（准备服务器化）   * 客户端玩法完善。 * 服务器架构初步准备。 |

* 提供客户端编码标准文档。(DotNet C#版本)
  1. 制作阶段
* 时间规划：16周
* 主要开发集中在服务器方面。
* 后期开发集中在上线对接方面。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **时间段** |  | **目标** |
| 4周 | 服务器2人 | 服务器搭建，确定和客户端的消息体系。   * 根据功能设计存储构架。 * 指定消息传传输体系。 * 用户信息存储，登录/登出功能实现。 |
| 4周 | 测试1人 | 客户端和服务器基本逻辑实现。   * 联网逻辑基本实现。（单独对战，参观方式） * 联网逻辑调查。（联合对战） |
| 4周 | 测试2人 | 客户端和服务器其它业务逻辑实现。   * 联网玩法实现。（联合对战） * 签到，成就。（各种功能需要前期规划...） |
| 4周 |  | 所有上线对接功能实现。   * 玩法完善。 * 测试完善。 * 功能调整。 |

* 提供服务器编码标准文档。（C++版本）

# 技术调研

* 1. 技术问题

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **分类** | **难度预估** | **问题** |
| 客户端 | 底 | 配置文件的读取方式 |
| 客户端 | 中~高 | 资源加载的进度条方式。 |
| 客户端 | 底 | 场景的加载和切换。 |
| 客户端 | 底 | 输入设备的控制方式。 |
| 客户端 | 高 | 触摸测试。 |
| 客户端 | 高 | 触摸效果展示。 |
| 客户端 | 底 | 场景镜头的推进方式。 |
| 客户端 | 底 | 动画的创建，播放，释放。 |
| 客户端 | 底 | 特效的创建，播放，释放。 |
| 客户端 | 中 | 界面功能的加载和控制(NGUI)。 |
| 客户端 | 中 | 联网方式调查(TCP协议) |
| 客户端 | 高 | 渲染效率优化方案。 |
| 服务器 | 底 | 方案选择（通讯，数据库） |