**SE-G08-第十周会议记录**

【会议时间】：2018年5月3日 20：30-21：30

【会议地点】：理四-409

【会议参与者】：陈栩，吴子乔，石梦韬

【会议记录人】：石梦韬

【会议内容】：

**（1）详细计划的安排**

每个人根据上周会议安排的模块，写出详细计划个人部分文档，包括伪码（PDL）（顺序语句、选择语句和循环语句）和（N-S图或PAD图）。

负责系统界面的同学要考虑许多界面，特别要关注出错处理界面；针对于负责游戏基本功能的同学，由于游戏基本功能模块太多，写伪代码的时候可以稍微进行简化。比如if(使用xx道具){产生…效果;//人物状态的变化}。

针对于Unity3d特有的组件，写伪代码时注明组件的名字，如果是，会怎么样。

**（2）关于游戏部分界面的外包**

对于部分游戏界面，包括登录界面后面的背景图片以及游戏加载界面（剧情等）由于组内成员精力有限、画工不好，应该要外包出去。外包的费用由小组内成员平均分摊。

**SE-G08-第十周会议记录**

【会议时间】：2018年5月13日 15：00-16：00

【会议地点】：三人微信群

【会议参与者】：陈栩，吴子乔，石梦韬

【会议记录人】：石梦韬

【会议内容】：

**（1）PPT任务的分配**

第七章的PPT，我们组主要负责做7.8节，即调试这一节，每个人负责做十张PPT，最后由组长进行整合。

**（2）PDL定义变量语句**

经过大家的讨论，PDL定义变量语句最好也放在N-S图或PAD图中，虽然这些图中没有对变量定义的说明。