**SE2018春-G08-第二周会议记录**

【会议时间】：2018年3月16日 19：00-20：00

【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）会议及本周工作的具体安排**

①每周五晚上18：45在理四-409进行一次面对面会议，讨论并开始本周的工作，若碰到特殊情况可延迟会议开始的时间。

②每周五晚上会议结束后开始本周的工作，利用周六一天及周日上午的时间来完成本周的工作，各自单独工作，若碰到问题私下进行交流。

③周六下午15：00利用工作休息的时间在微信群上进行一次会议，交流工作中碰到的难题及解决方法。

**（2）项目开发环境的决定**

[微信小程序开发环境]——由于微信使用较为广泛，并且有着非常美好的前景，利用微信小程序端进行项目的开发是一种非常不错的选择。但是目前微信小程序端不支持小游戏的发布，以后可能会开放相关功能。若选择此开发环境，需要面对一定的风险。

[Corona开发环境]——该开发环境主要基于2d游戏开发，其基本语言类似于C/Python和js语言，该开发环境的所有部件完全免费。

[Unity3d开发环境]——该开发环境需要开发者有着良好的java基础。该开发环境支持2d和3d游戏开发，但是部分高级挂件收费。它有着一个底层非常完备的游戏引擎，可直接来原有的开发基础上来完成。Unity3d可以对各种工具进行调用，操作偏向于图形界面，易于上手。最后我们还是决定了使用该开发环境完成小组项目。

**（3）本周作业分析**

本周的时间需要完成对自己组项目PPT介绍，包括：标题、目录、需求分析、可行性分析、项目计划（模板）、项目分工，并完成需求分析、可行性、项目计划word文档。PPT大致要求在十张左右，在周日下午四点前完成。PPT内容由组长根据作业要求大致进行描述，具体内容组员需要根据描述和组长协同修改。注意在项目的实施过程当中关于代码的部分一定要写上备注，方便组员在理解代码的基础上调试程序，关于游戏的具体内容在下周的会议上进行讨论。

**SE2018春-G08-第二周会议记录**

【会议时间】：2018年3月17日 14：30-15：30

【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）项目计划的确定**

项目计划主要按照项目开发的相关知识学习—进行软件开发—软件测试及后续收尾这一主线进行下去。其中项目计划的实现需要编写项目计划书以及画出gantt图。

项目计划书主要根据已有的项目计划书模板来编写，需要对项目摘要、业务描述、产品与服务、管理团队、财务分析、风险分析与对策一一进行分析说明。

gantt图需要用到Microsoft Project项目管理软件来绘制。根据已有的项目开发主线以及课件上的每周任务要求先大致描述出项目实现的过程。然后根据项目实现的过程对大任务进行进一步的细分，以及确定每个阶段的里程碑、任务负责人、和每个任务的开始时间和完成时间。有些任务是暂时的，它们可能会根据外界因素的变化而发生变化，项目的实现需要根据外界因素对任务完成时间进行调整。

**（2）项目可行性分析和项目需求分析的确定**

每个项目要想实现，首先得分析项目的可行性以及项目需求。

项目可行性主要从技术可行性、经济可行性、操作可行性三个方面进行评价。

技术可行性：游戏的运行通过各种各样的游戏引擎进行实现，目前主流游戏引擎大多比较完备，实现游戏只需要在原有的游戏框架上进行添加，实现过程相对简单。对于游戏资源素材，由于目前网上有着大多类似的游戏资源，资源素材收集相对方便。

经济可行性：android端的游戏开发门槛低同时游戏引擎免费开源，对于初学者来说耗费的只是人工开发成本，开发耗费不大，同时学习途径较多。

操作可行性：游戏项目的实现需要指定一套完整合理的项目计划，根据项目计划使得游戏能够顺利地被开发出来。对于游戏运行环境而言，该游戏的运行环境基于android平台，对于市面上android版本基本可以兼容运行。

项目需求分析包括功能需求、性能需求、软件属性需求等方面进行分析。

功能需求：游戏开始便生成一个迷宫，且游戏分为两个主要角色狼人（捉人）与人类（逃跑），在游戏开始时，两者一起出生在一个封闭的黑暗迷宫内，两者出生位置随机。游戏场景分为天黑与天亮，在天亮时双方能互知对方位置（天亮时间很短为1秒左右），到了天黑时，双方只能可视自己附近一点距离，天黑时双方可行动。在天黑行动均为人类先行，狼人后行，每人都有一定体力，同时可以通过消耗体力进行一些行动（在迷宫中行走，制作陷阱，制作诱饵等）。在游戏人物的划分上，游戏内实现两种角色的初化，将两种角色的身份及背景交代清楚，同时将两个角色进一步美化，使两种角色身份更加鲜明；在游戏人物初始化方面，人物状态初始化，人物的体力，技能，等级及道具生成，人物升级机制的规则生成；游戏实现各个角色不同技能不同道具的区分，在行动时有不同的行动取向及人物特有的行动方法；游戏场景及游戏布局细化，突出强调在迷宫内的紧迫，同时将两种不同的游戏场景区分开（白天与晚上），将人物的可视范围限定；游戏加强音乐渲染，在人类靠近狼人时和狼人靠近人类时音乐会有加重或者加快频率，同时整体的音乐效果为低沉。

性能需求：游戏的数据及运行参考网上现有的游戏进行实验，游戏的运行不论从数据准确性来说还是游戏执行方面相对合理。但是该游戏基于安卓平台，缺少登录操作，游戏的安全性仍需进一步地加强。

软件属性需求：该游戏可移植性较强，能够在多个安卓机上进行运行。该软件能够实现主要的功能，具有一定的可靠性和正确性。游戏主要基于捉迷藏、走迷宫游戏开发，对于新手来说易于上手。

**（3）ppt内容的确定**

根据上述的项目计划、需求分析以及游戏的可行性的确定，ppt内容由此确定了下来。ppt结尾再加上参考资料，以及组名组员和感谢词，使ppt显得完整。

**（4）游戏名字的确定**

游戏名字的确定主要是基于游戏的功能，小组成员共同想到了暗黑捉迷藏、你找不到我、暗黑猎杀、谁是猎人、迷城追捕、迷城逃亡等，最后经小组成员一致决定选择“迷城逃亡”作为游戏名。