**拼图游戏**

**---+8S**

会议记录

记录人：张洺豪

会议时间：2017-7-9 9 :00

会议地点：铁一舍631

会议主持人：组长张博霖

会议参与人员：詹泽宇、张洺豪、黄凯

会议原因：整合前几天每个人完成的程序部分，讨论现在程序还存在的一些逻辑Bug。确定程序的风格。

会议目的：由于在项目一开始的时候我们就进行了工程，每个人做的东西都是比较分散的。这次会议的目的就是在于将每个人的工作进行整合。

会议开始：

张博霖，说明了目前整体工作的进度，分析了我们目前已经完成以及还未完成的工作。接下来就是每个人的述职。

张博霖：完成各模块的链接和算法的设计与改进。以及各种逻辑层的实现。

詹泽宇：服务器端已经完成，并开始进行最后的测试与维护。

张洺豪：完成存档与声音功能。

黄 凯：完成了游戏的初步UI框架设计。

讨论内容：

小组成员共同进行了软件的测试与调试，发现了很多功能上的bug，比如不点击开始游戏就点击自动求解软件会崩溃，自动求解功能有一点问题。这些问题，组长张博霖主动承担。

以及，经过讨论之后，通过了一下一些提议：

1. 张洺豪不加游戏音效的提议，原因在于加入音效之后会影响用户体验。
2. 张博霖不加入键盘操作的提议，原因在于维持游戏的公平性。

小组成员还共同讨论了本次实训各自的收获，我们锻炼了共同完成项目的能力，锻炼了自学技术的能力，锻炼了发现问题解决问题的能力，锻炼了小组合作的能力，锻炼了C++代码技术的能力。在整个项目中我们精诚合作，有过争吵，但更多的还是求同存异，共同设计项目，共同实现功能。

最后，会议结束。