

炉石传说英雄乱斗: whos your daddy!

MipaEntertainment

MIPAPROJECT_PLAN

分工 (暂时)

- ✕ 郑嘉诺：主程序结构架构，代码审查与解决主要问题。
- ✕ 颜晴：Paint模块的实现。
- ✕ 王华溢：Trigger模块的实现。
- ✕ 韩雨骊&冯乔俊：UI模块的实现，以及测试。

进度

- ✖ Week7 - Week 15 合计9周
- ✖ Week7 - Week9: 已经完成Trigger模块原型, 需要建立Paint模块与UI模块的原型 (按照顺序)
- ✖ Week10 - Week11: 形成原型程序
- ✖ Week12 - Week13: 形成联网程序并且添加功能
- ✖ Week14 - Week15: 维护, 添加额外功能与优化

版本管理计划

- ✘ 程序分为3个模块UI, Trigger, Paint, 各个模块独立推进。一个部分的进展发生阻塞不影响其它模块的推进。
- ✘ 各模块先完成原型级，即可组成原型程序。然后各个模块均有独立的版本管理计划。具体内容如下：
- ✘ UI：先完成主游戏模块，以配合游戏测试。然后加入主界面，卡牌收藏与卡组设计等。最后加入联网功能。
- ✘ Trigger：先完成基本游戏触发机制，能够支持纯白板随从正常游戏。然后加入各种特效随从与法术，分机制逐步完善。
- ✘ Paint：先完成最基本的界面绘制，能够正常绘制游戏图形。然后加入更多游戏中的界面动画与卡片动画。

风险管理计划

- ✖ 主要风险：进度太慢，程序错误。
- ✖ 控制进度的方案：严格根据版本管理计划与进度规划推进程序。每个版本周期的中期进行程序检查，保证完成进度达到目标。
- ✖ 控制程序错误的方案：每个版本周期的程序都经过测试以确保每个版本及之前的部分的正确性；通过合适的软件结构设计规避错误；利用代理类取代所有的指针以避免指针错误与内存溢出。