**项目总结报告**

日期：2024.6.19

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 22 | 项目名称 | 类植物大战僵尸2D小游戏 |
| 编程语言 | java,C# | 开发平台和框架 | Unity, Intellij (Springboot框架) |

|  |
| --- |
| **项目工作小结** |
| 1.采用哪种架构风格？哪些设计模式？  层次架构风格,单例模式  3.技术方案有哪些亮点？  利用 Unity 引擎的强大功能进行游戏开发，包括3D图形渲染、物理引擎、动画系统等。使用 Unity 的 UI 系统（如 Canvas、TextMeshPro等）设计游戏的用户界面，包括主菜单、游戏界面、得分板等。使用 UnityWebRequest 实现前后端实时通信。  3.是否做了单元测试？是否做了系统的功能测试、性能测试、兼容性测试和易用性测试等？  单元测试，系统的功能测试、性能测试、兼容性测试和易用性测试均已完成  4.是否采用大模型来辅助开发？对开发生产率约有百分之几的提升？  是，30% |
| **项目组成员对项目的贡献度（%）** |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 姓名 | 需求 | 设计 | 编码 | 测试 | 项目管理\* | 小计 | | 王理想 | 25% | 30% | 40% | 20% | 30% | 29% | | Jason Young | 25% | 30% | 20% | 20% | 20% | 21% | | Zhiling Tan | 25% | 30% | 20% | 20% | 25% | 25% | | Juliano | 25% | 10% | 20% | 40% | 25% | 25% |   注： 项目管理包括项目计划、报告、沟通与协调等。 |

|  |  |
| --- | --- |
| **软件规模** | |
| 前端的代码行数（不包括注解行、空行和复用代码）： | 8904 |
| 后端的代码行数（不包括注解行、空行和复用代码）： | 1402 |

|  |
| --- |
| **经验、教训和建议** |
| 1适应性： 界面设计是动态的，随着项目的进展，用户需求可能会发生变化。适应性至关重要，因此需要根据不断变化的需求定期更新和修改原型。   1. 团队协作： 成功的原型设计有赖于团队所有成员的通力合作，包括用户界面设计师和开发人员。利用每个成员的独特技能和见解可以大大提高设计的质量和功能。 2. 记录和学习： 记录每次团队会议的成果和见解至关重要。这包括确定哪些设计行之有效，哪些需要改进。这种持续的记录和反思过程有助于改进设计方法，提高团队绩效。 3. 有效的时间管理： 通过周密的计划安排，逐步实现各项功能，确保高效地完成里程碑。这种战略性方法有助于实现及时迭代，达到项目目标。 4. 以卓越为基准： 从行业最佳实践和成功案例研究中汲取灵感，有助于了解用户行为、偏好和当前的设计趋势。这些知识对于指导团队完善设计和提高生产率非常宝贵。 |

项目组各成员签字：



