**迭代计划**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2024月5月11日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 22 | 项目名称 | Mystic Defenders: Guardians of the Elemental Fortress |
| 迭代名称 | 技术原型迭代 | 计划起止日期 | 3月21日 ~ 5月14日 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | 完成软件工程原理与实践作业5 | 3月21日~3月26日 | 王理想 | | 2 | 制作UML类图，修改use-case模型 | 3月26日~3月28日 | 王理想 | | 3 | 修改项目，减少项目大小，重新提交github | 3月28日~3月31日 | 王理想 | | 4 | 制作其它武器的预制体 | 4月1日~4月4日 | 王理想 | | 5 | 制作武器的子弹特效 | 4月5日~4月9日 | 王理想 | | 6 | 完成软件工程原理与实践作业6 | 4月10日~4月13日 | 王理想 | | 7 | 制作武器升级系统 | 4月14日~4月17日 | 王理想 | | 8 | 制作属性控制系统 | 4月18日~4月22日 | 王理想 | | 9 | 制作能量储存系统和大招系统 | 4月23日~4月26日 | 王理想 | | 10 | 制作各种属性的敌人以及隐身敌人 | 4月27日~5月1日 | 王理想 | | 11 | 制作游戏停止，重新开始功能 | 5月1日~5月4日 | 王理想 | | 11 | 整合前后端，数据库 | 5月5日~5月11日 | 王理想 | | 12 | 编写迭代计划，修改软件架构文档，ppt，vision文档 | 5月12日~5月14日 | 王理想 | | 13 | 设计并制作mysql数据库 | 3月21日~3月25日 | Juliano | | 14 | 制作后端的登录页面存储 | 3月26日~3月29日 | Juliano | | 15 | 制作后端的登录页面存储 | 3月30日~4月5日 | Juliano | | 16 | 制作后端排行榜的放入数据 | 4月6日~4月10日 | Juliano | | 17 | 制作后端排行榜的取出数据 | 4月11日~4月15日 | Juliano | | 18 | 制作后端用户名密码的注册存储 | 4月16日~4月20日 | Juliano | | 19 | 制作后端用户名密码的查询匹配 | 4月21日~4月25日 | Juliano | | 20 | 前端编写脚本测试相关功能并进行改进 | 4月26日~5月1日 | Juliano | | 21 | 完成分析模型的编写 | 5月1日~5月6日 | Juliano | | 22 | 完成软件架构文档的编写 | 5月7日~5月13日 | Juliano | | 23 | 查找，挑选敌人的ui素材 | 3月26日~3月29日 | Zhiling Tan | | 24 | 将ui素材根据不同状态裁剪，分类 | 3月30日~4月5日 | Zhiling Tan | | 25 | 制作选择关卡页面的组件功能以及与其他页面的交互 | 4月6日~4月11日 | Zhiling Tan | | 26 | 制作enemy预制体 | 4月12日~4月16日 | Zhiling Tan | | 27 | 制作开始界面的组件功能以及与其他页面的交互 | 4月17日~4月22日 | Zhiling Tan | | 28 | 根据后端的实现制作前端的访问接口 | 4月23日~4月27日 | Zhiling Tan | | 29 | 制作loading页面中slide效果 | 4月28日~5月2日 | Zhiling Tan | | 30 | 制作排行榜页面的组件功能以及与其他页面的交互 | 5月3日~5月7日 | Zhiling Tan | | 31 | 完成vision文档和编程规范的填写 | 5月8日~5月14日 | Zhiling Tan | | 32 | 查找，挑选敌人的ui素材 | 3月26日~3月29日 | Jason Young | | 33 | 将ui素材根据不同状态裁剪，分类 | 3月30日~4月5日 | Jason Young | | 34 | 制作注册页面的组件功能以及与其他页面的交互 | 4月6日~4月11日 | Jason Young | | 35 | 制作暂停页面的组件功能以及与其他页面的交互 | 4月12日~4月16日 | Jason Young | | 36 | 制作游戏结束页面的组件功能以及与其他页面的交互 | 4月17日~4月22日 | Jason Young | | 37 | 根据后端的实现制作前端的访问接口 | 4月23日~4月27日 | Jason Young | | 38 | 制作登录注册页面中与后端交互的效果，组件功能以及与其他页面的交互 | 4月28日~5月2日 | Jason Young | | 39 | 制作迭代评估报告 | 5月3日~5月7日 | Jason Young | | 40 | 制作ppt | 5月8日~5月14日 | Jason Young | | | | |
| 预期成果：  [列出本迭代计划交付的文档、模型、源代码、安装包等]  1、本迭代的迭代计划和迭代评估报告  2、Vision文档  3、软件架构文档  4、UML模型（含用例模型、分析模型和设计模型）  5、编程规范  6、技术原型的代码 | | | |
| 主要的风险和应对方案：  [分析当前项目风险，列出最大的3~5个风险，自高到低排列，并列出每个风险缓解和应急的措施。注：随着项目的进行，风险会不断变化，故每个迭代要重新对风险评估和控制。]   1. Unity各种敌人特殊技能， 2. Unity武器特殊技能的实现。 3. 武器选择功能的实现 | | | |