**迭代计划**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：3月4日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 22 | 项目名称 | 类植物大战僵尸塔防游戏 |
| 迭代名称 | 界面原型迭代 | 计划起止日期 | 2月20日~3月19日 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | unity 的安装 | 3月4日-3月6日 | 王理想 | | 2 | unity基本用法的学习 | 3月7日-3月9日 | 王理想 | | 3 | unity预制体的制作学习 | 3月10日-3月12日 | 王理想 | | 4 | unity基本界面的搭建 | 3月13日-3月15日 | 王理想 | | 5 | 编写迭代评估报告，迭代计划，准备pre | 3月15日-3月19日 | 王理想 | | 6 | 学习选定的后端框架spring安装与配置， | 3月4日-3月6日 | Juliano | | 7 | mySQL的安装与配置 | 3月7日-3月9日 | Juliano | | 8 | 学习java基本语法 | 3月10日- 3月13日 | Juliano | | 9 | 编写vision文档 | 3月14日-3月16日 | Juliano | | 10 | 学习java高级语法 | 3月17日-3月19日 | Juliano | | 11 | 设计并决定整体界面风格 | 3月4日-3月6日 | Zhiling Tan | | 12 | 制作游戏场景 | 3月7日-3月9日 | Zhiling Tan | | 13 | 制作排行榜场景 | 3月10日- 3月13日 | Zhiling Tan | | 14 | 制作登录界面 | 3月14日-3月16日 | Zhiling Tan | | 15 | 制作pre 的ppt | 3月17日-3月19日 | Zhiling Tan | | 16 | 安装与配置Ajax | 3月4日-3月6日 | Jason Young | | 17 | 学习Ajax基本概念 | 3月7日-3月9日 | Jason Young | | 18 | 学习ajax基础操作 | 3月10日-3月12日 | Jason Young | | 19 | 学习选定的前后端通信技术Ajax，初步开始项目实践 | 3月13日-3月16日 | Jason Young | | 20 | 编写use-case模型 | 3月17日-3月19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]  unity项目文件（包含预制体，脚本，资源文件）  use-case模型  迭代评估报告  迭代计划文档  vision文档 | | | |
| 主要的风险和应对方案：   1. 需求变更风险：项目进行中可能会遇到需求频繁变更的情况。   应对方案：建立灵活的迭代计划，每周日进行迭代会议，根据目前的项目进度实时更新需求。   1. 时间管理风险：大二下其余各科目lab,homework比较多，项目可能因各种原因面临时间延误。   应对方案：根据目前进度，实时更新计划，确保在截止日期前完成指定目标，各小组成员合理分工，实现效率最大化。   1. 技术风险：unity，后端，数据库，通信等知识从未接触过，在极短的时间内可能会遇到技术问题或技术不足的风险。   应对方案：在项目开始前进行技术可行性分析，选择合适的技术和工具，团队成员之间互相交流所学知识，共同应对技术风险，利用网络资源解决技术上的问题。   1. 质量风险：由于技术不足与时间仓促，很有可能写出的代码会存在一系列bug，影响用户体验。   应对方案：制定详细的质量管理计划，利用git，团队成员分别解决不同bug，不断迭代现有项目成果 | | | |
|  | | | |