**迭代评估报告**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：3月18日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 22 | 项目名称 | 类植物大战僵尸塔防小游戏 |
| 迭代名称 | 界面原型迭代 | 实际起止日期 | 2024/2/20—2024/3/19 |
| 任务达成情况：（完成的任务、实现的功能、进度、质量等）  完成的任务：界面原型的设计，use-case用例模型的创建，vision文档的创建，迭代计划的制定，迭代评估报告的制定，部分界面原型代码。  实现的功能：少数植物的种植功能，游戏场景界面的unity初步实现，太阳的产生，部分植物的摇摆动画。  质量：目前所用的植物暂为植物大战僵尸经典植物，还未引入小组自制武器与植物，暂未进行功能测试。 | | | |
| 评审/测试的结果：（执行了哪些评审和测试？评审和测试的结果如何？）  小组进行了对迭代计划，vision文档的评审，use-case模型的评审  结果：更改了小组成员的分工，调整了第二阶段UI设计者的人数，修改小组成员制作的use-case模型以符合游戏功能的预期要求 | | | |
| 问题、变更和返工：（遇到的问题、发生的变更、是否需要返工等）  问题：1、不同UI界面风格不一致  2、unity界面预制体非正常工作  变更：1、UI设计者统一风格，重新设计场景  2、通过chatgpt和google进行debug，解决前端技术问题 | | | |
| 经验和教训：   1. 保持灵活性： 界面设计是一个不断演变的过程，随着项目的发展和用户需求的变化，可能需要频繁地调整和修改原型。因此，要保持灵活性，及时响应变化。 2. 小组充分合作： 在原型设计和迭代过程中，需要小组成员的合作，包括UI设计师、开发人员等，他们各自的专业知识和技能能够为界面设计的改进提供有益的建议和支持。 3. 记录和总结经验： 每次小组会议结束后，要及时记录和总结经验教训，包括哪些设计比较合理，哪些需要改进，以及如何更好地进行下一次会议。这样可以帮助团队不断提高设计水平和工作效率。   4、合理安排时间：逐步实现制定功能，合理规划时间，确保迭代前能按时实现迭代目标  5、借鉴最佳实践： 可以借鉴网络中已有的的最佳实践和成功案例，了解用户习惯和喜好，以及界面设计的最新趋势，从而指导原型的设计和优化。 | | | |