# 飞机大战项目总结

1. 小组成员：

组长：黄少雄

组员：赖晴、冉启阳、谢东乾

二、项目分工

1. 赖晴 游戏音乐添加
2. 背景音乐
3. 子弹发射声音飞机爆炸声音等游戏音效
4. 按键音效

B.冉启阳 游戏主体开发

1. 主飞机移动、发射子弹、击中敌机，被击中爆炸等效果
2. 敌对飞机的移动，发射子弹，击中爆炸
3. 道具的移动，主机获取后子弹和机身的变化

C黄少雄 游戏开始，选择，结束界面制作

1. 游戏开始界面的动态变化和按钮跳转等
2. 游戏模式界面的战机选择、人物介绍、背景选择等效果
3. 游戏结束界面的分数总结、按钮跳转等效果

D谢东乾 游戏选择界面的动态效果、数据梳理

1. 游戏选择界面的战机演示效果
2. Js各种数据的梳理

三、时间规划

年前做好项目规划，年后在周五前完成各自部分的任务，周五进行整合和修改bug

1. 涉及知识点
2. 运动封装函数
3. 元素有轨迹的进行移动
4. 碰撞检测
5. 键盘事件
6. 定时器的熟练运用
7. 对大量数据的梳理
8. 页面跳转hash值的运用
9. 音乐的添加

五、项目难关与攻克

1. 第一个难关就是刚开始的任务分配，因为没有经历这样的小组合作，加上项目本身是游戏，所以分工比较头疼，不知道该怎么分工最后才能整合起来。

后来发现，我们并没有去实际的玩一款同类型的飞机大战的游戏，所以就不知道我们应该做些什么，在实际玩过之后，就明确了我们应该做些什么。

1. 实际编写过程中其实最大的难题就是数据的梳理和运用，该怎么分类，用JSON还是用数组，由于数据量太大，在这上面花的功夫最多，再就是敌对飞机有轨迹的进行移动，这个通过百度找到了解决办法。而在其他方面其实就是要仔细，细心点去做，往往出现的一些问题都是没有注意的小问题。

六、总结

在做整个项目之前，因为没有经验，事先也没有去做一下准备，没有去了解一款飞机大战的游戏，想当然的把任务分配了，结果在真正做的过程中就出现了任务分配不合理的情况，不过最后在了解过真正的飞机大战游戏，知道应该做些什么之后还是顺利的分配好了任务，知道了以后在做一个项目之前，不是急着去分配任务，而是要对项目本身有足够的了解之后再开始想怎么做，怎么分配。

而在实际做的过程中，最应该注意的就是数据的处理，完成样式、布局、简单的js效果的过程都还蛮顺利，就是在数据处理过程上出现了很多BUG，而且因为数据太多太杂，解决BUG的时候很难找到在哪出的问题，由此知道了以后做项目的时候，对数据一定要仔细的分配，做好命名，有条理的分配好，这样在修改的时候效率才能更高。要学的还有很多，大家都会继续努力。