如果你在你的软件开发项目中使用敏捷开发，你的毕业论文的方法论部分应该集中描述项目中使用的敏捷开发方法。这应包括以下内容:

敏捷开发原则:解释敏捷开发的核心原则，以及如何将它们应用到您的项目中。这应该包括对敏捷宣言、敏捷价值和敏捷原则的概述。

敏捷开发框架:描述将用于您的项目的敏捷开发框架。这应该包括对正在使用的敏捷方法的解释(例如，Scrum，看板等)，团队成员的角色和职责，以及将要使用的敏捷仪式(例如，冲刺计划，每日站立会议，冲刺审查等)。

需求收集:解释如何在敏捷环境中进行需求收集。这应该包括用户故事、产品待办事项列表和冲刺待办事项列表的概述。

敏捷开发工具:描述将用于您的项目的敏捷开发工具。这应该包括用于版本控制、持续集成和部署的软件开发工具的概述。

测试和质量保证:解释如何在敏捷环境中进行测试和质量保证。这应该包括对所使用的测试策略和技术的概述，例如测试驱动的开发、验收测试和持续测试。

敏捷开发框架是在敏捷环境中指导软件开发的一组实践、原则和价值。它为软件开发提供了一种灵活的迭代方法，强调协作、持续反馈和工作软件的快速交付。

有几种敏捷开发框架，但最流行的是Scrum和看板。

Scrum是一种流行的敏捷开发框架，它强调团队合作、问责制和朝着明确目标的迭代过程。它由一组角色、仪式和工件组成，帮助团队一起工作以交付高质量的软件。Scrum中的角色是产品负责人、Scrum Master和开发团队。这些仪式包括Sprint计划、每日Scrum、Sprint评审和Sprint回顾。工件包括产品待办事项列表、Sprint待办事项列表和增量。

看板是另一个敏捷开发框架，强调可视化管理、连续流程和限制正在进行的工作。它由一个看板组成，它显示了工作项(例如，用户故事，bug等)和它们的状态(例如，要做的，正在进行的，完成的)。该框架侧重于限制正在进行的工作、管理流程和持续改进流程。

除了Scrum和看板，还有其他敏捷开发框架，比如精益、极限编程(XP)和Crystal。每个框架都有自己的一套指导开发过程的实践、原则和价值。

总的来说，敏捷开发框架为软件开发提供了一种灵活、协作和迭代的方法。它允许团队快速响应不断变化的需求，增量地交付工作软件，并持续改进开发过程。

当然，以下是使用看板敏捷开发框架开发2D水平游戏的示例过程:

创建一个看板:创建一个包含“待做”、“进行中”和“完成”三栏的看板。在游戏中需要执行的每个功能或用户故事的“to Do”栏中添加卡片。

优先处理待办事项:根据功能或用户故事对游戏的重要性和价值来优先处理待办事项。

限制正在进行的工作(WIP):根据团队的能力，将正在进行的卡片数量限制在可管理的范围内。这有助于避免团队超载，并确保以稳定的速度完成工作。

定义“完成”:定义看板上每张卡片的“完成”含义。这可能包括编码、测试和文档。

开始冲刺:从“To Do”一栏中选择最优先的卡片，并将其移至“In Progress”一栏，开始冲刺。

每日站立会议:举行每日站立会议，讨论进展，确定问题，并计划一天的工作。

持续交付:随着功能或用户故事的完成，将相应的卡片移到“完成”列。这提供了工作软件的持续交付，并允许团队在开发过程的早期获得反馈。

Sprint评审和回顾:与涉众举行一次Sprint评审会议，展示工作软件并收集反馈。与团队一起召开sprint回顾会议，反思sprint并确定需要改进的地方。

细化待办事项:根据涉众和团队的反馈细化待办事项。

重复这个过程:在下一个sprint中重复看板过程，从安排待办事项的优先级开始。

通过使用看板敏捷开发框架，团队可以清楚地了解需要做什么，正在进行什么，以及已经完成了什么。该框架还促进了工作软件的持续交付，并允许团队在开发过程的早期获得反馈。