

会议记录

时间：2023/11/11

使用：腾讯会议

项目进度

- 基本完成游戏登录主页面和排行榜页面
- 地图生成算法的完成
- 各种动画的完成

项目版本管理

All	Local	"master"			
Short SHA	Subject				Author
6ab373c	origin/master	v0.3	Merge branch 'release01' into master		xianhu
b449d9b	origin/develop		Merge branch 'release01' into develop		xianhu
35c04cf		v0.2	Merge branch 'hotfix', fix bugs in master		xianhu
ea6474f		hotfix	fix bugs in hotfix		xianhu
b51e649		release01	fix bugs in release01		xianhu
f5558f0			update develop.txt in develop		xianhu
b2ac201			add develop.txt in develop		xianhu
9d704fe		v0.1	done demo in master		xianhu

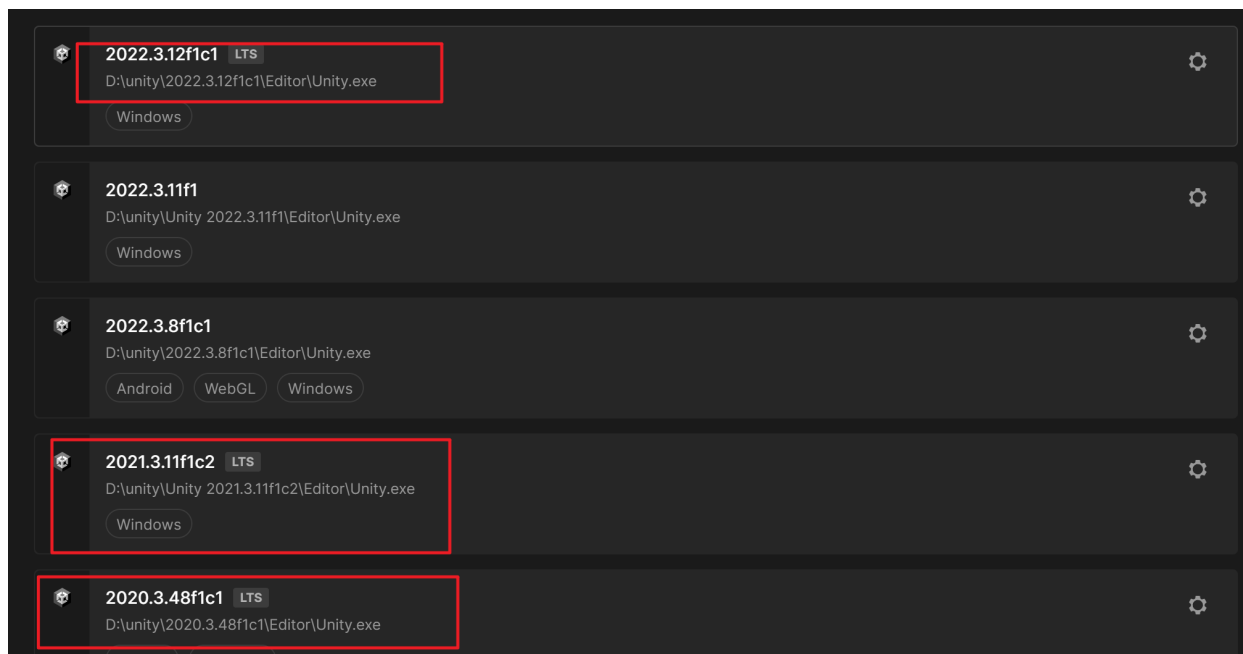
[图文详解如何利用Git+Github进行团队协作开发 - 知乎 \(zhihu.com\)](#)

- main分支--发行版本分支
- develop--开发版本分支
- feature--功能模块分支
- hotfix--紧急修复分支

尽量使用fork--request的方式进行项目的推送，不然可能游戏仓库中看不出commit记录

游戏开发问题

1. 统一unity版本，尽量使用lts，长期支持版本



2. 游戏开发流程改变：做完一个模块不仅需要进行运行测试，还需要进行导出测试、导出之后才能发现运行游戏时的问题

3. 代码撰写规范

命名法则：[推荐：12条C#命名规范！ - 知乎 \(zhihu.com\)](#)

注释：对于每一个函数和方法应该写好注释

3: XML注释方式（Extensible Markup Language 可扩展标记语言），///开始

```
1      /// <summary>
2      /// 这是一个加法求和方法
3      /// </summary>
4      /// <param name="a">第一个数</param>
5      /// <param name="b">第二个数</param>
6      /// <returns></returns>
7      public double Sum(double a, double b)
8      {
9          return a + b;
10     }
```

任务安排：

重要人物：重构项目--进行webgl的排查实现

我们把项目重构完之后，再进行新功能的开发、统一unity版本

汪同学和王同学在接下来的2-3天内进行单元测试、修缮代码（注释以及命名规范）、其余同学继续功能的开发