

# 会议记录

---

时间：2023/11/12

使用：腾讯会议

## 项目进度

---

- 项目重构完成
- 基础动画完成

## 游戏开发问题

---

1. 游戏开发应当每编写一个单元就尝试导出，避免导出问题的出现
2. 游戏开发每开发一个单元应当汇报进行单元测试，集成测试，避免项目出现问题，测试应当编写测试报告。

报告内容包括：

- 1.测试的代码属于哪个脚本
- 2.测试哪些核心功能、编写的功能性脚本和测试脚本
- 3.测试结果、结果分析
- 4.到游戏开发后期应进行性能测试，查看游戏性能是否符合要求。

参考文献：

[Unity Unit Test 单元测试 \(1\) - ZhYQ\\_note - 博客园 \(cnblogs.com\)](#)

[Unity Unit Test 单元测试 \(2\) - ZhYQ\\_note - 博客园 \(cnblogs.com\)](#)

[单元测试在Unity中的应用 - SouthBegonia - 博客园 \(cnblogs.com\)](#)

## 任务安排：

---

- 周：客户端继续完善排行榜（输入队名、关闭游戏）
- 卢：实现传送门功能
- 郭：把动画装配到游戏中
- 郑：修缮游戏中的图片和音频
- 汪：单元测试的进行以及测试报告的编写
- 王：单元测试的进行以及测试报告的编写