

Monkey Project Sprint 4 Backlog

Sprint Goal

实现在游戏的过程中通过摄像头录制视频和回放的系统。

Sprint Backlog (estimates in parenthesis)

1. 实现在游戏的过程中通过摄像头录制视频和回放的系统。(5)
2. 支持背景音乐/音效的循环播放。(0.5)
3. 场景中的物体在触碰后会播放动画。(2.25)

Estimated velocity: 8 (FOCUS FACTOR: 160%, 5 MAN-DAYS * 160% = 8 STORY POINTS)

Schedule

- Sprint Period: 10/1/2012 – 10/7/2012。
- Daily Scrum: 18:00 – 19:00, 在 Evernote 上记录并以 Word 文档形式邮件抄送所有参与者。
- Sprint Demo: 10/7/2012, 因节后各自有所安排, 故无碰面会议安排。
- Sprint Release: 10/7/2012, 22:00, 提交 SVN 并通过 Ad Hoc 发布可运行测试版本。

Team Member

- 马召
- 张鑫

Task Board

Monkey Project			
User Stories	Open	In Progress	Done
<div>#419 支持背景音乐/音效的循环播放。 Project: Monkey Project Dev. Zhang, X. QA . Zhang, X. Effort: 4 h (progress 0%) State is Open * Rank <div></div> Actions* Add Task</div>	<div>#420 实现UI场景和主场景的背景音乐/音效循环播放 Dev. Zhang, X. Effort: 4 h, Spent: 0 h, Remains: 4 h Actions*</div>		

#455 场景中的物体在触碰后会播放动画。...(Split)

Project: Monkey Project

Dev. [Zhang, X.](#)

QA . [Zhang, X.](#)

Effort: 20 h (progress 0%)

State is **Open***

Rank 

Actions* [Add Task](#)

#426 多次触碰同一物体，有可能播放不同的动画。

Dev. [Zhang, X.](#)

Effort: 4 h, Spent: 0 h, Remains: 4 h

Actions*

#428 实现物体随机自动播放动画。

Dev. [Zhang, X.](#)

Effort: 4 h, Spent: 0 h, Remains: 4 h

Actions*

#448 在触碰场景中的星星时，实现流星动画。

Dev. [Zhang, X.](#)

Effort: 4 h, Spent: 0 h, Remains: 4 h

Actions*

#452 场景的滚动需要有近快远慢的层次效果。

Dev. [Zhang, X.](#)

Effort: 8 h, Spent: 0 h, Remains: 8 h

Actions*

#456 实现在游戏的过程中通过摄像头录制视频和回放的系统。

Project: Monkey Project

Dev. [Zhang, X.](#)

QA . [Zhang, X.](#)

Effort: 40 h (progress 0%)

State is **Open***

Rank

Actions* [Add Task](#)

#457 以App的方式实现视频录制和播放功能。

Dev. [Zhang, X.](#)

Effort: 12 h, Spent: 0 h, Remains: 12 h

Actions*

#458 以Native Plugin的方式实现在Unity内渲染iOS本地UI控件。

Dev. [Zhang, X.](#)

Effort: 8 h, Spent: 0 h, Remains: 8 h

Actions*

#459 把App实现的视频录制功能和Unity的Native Plugin做整合。

Dev. [Zhang, X.](#)

Effort: 12 h, Spent: 0 h, Remains: 12 h

Actions*

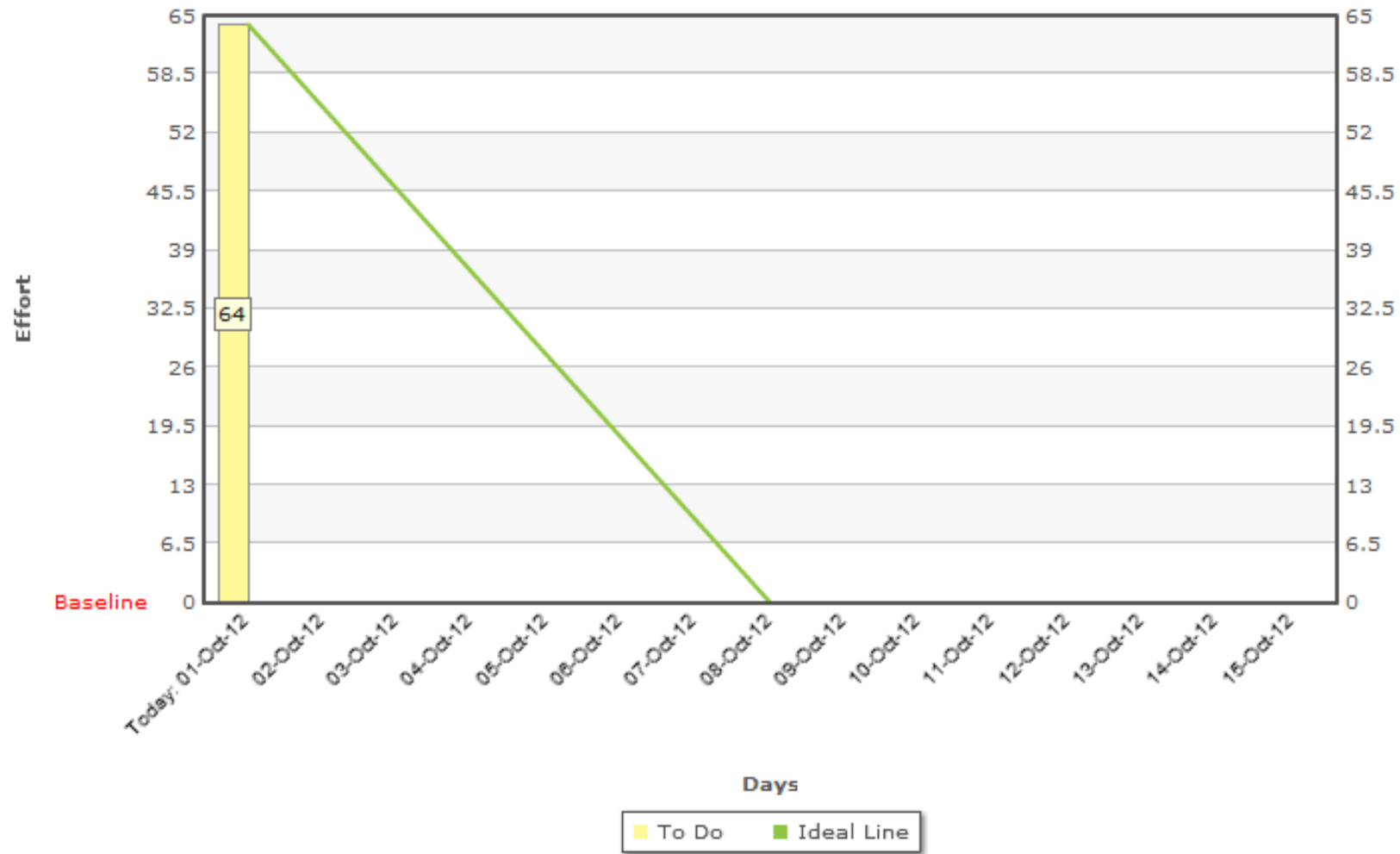
#460 在Unity内实现渲染iOS本地UI控件并播放视频。

Dev. [Zhang, X.](#)

Effort: 8 h, Spent: 0 h, Remains: 8 h

Actions*

Sprint Burn Down



附加任务列表

-

Daily Scrum

10/1/2012

1.What will you do today?

- 研究场景滚动分层效果的实现方法。

Sprint Review

-