|  |  |
| --- | --- |
| 项目名称：喵里奥 | 项目编号： |
| 版本：1.0 | 密级：内部资料 |

喵里奥项目立项报告

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **作者：** | 李亮 | **日期：** | 2019.3.26 |
| **评审：** |  | **日期：** | yyyy-mm-dd |
| **批准：** |  | **日期：** | yyyy-mm-dd |

修订记录

| 日期 | 修订版本号 | 修改章节 | 修改描述 | 修订者 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2019.4.28 | 1.0 |  |  | 李亮 |
| 20.19.5.10 | 1.1 |  |  | 李亮 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

目录

[XXXX项目立项报告 1](#_Toc514238233)

[修订记录 2](#_Toc514238234)

[一、 项目提出 4](#_Toc514238235)

[二、 人员及计划时间 4](#_Toc514238236)

[三、 风险评估及规避 4](#_Toc514238237)

# 项目提出

* **项目简介**

一款模仿马里奥的横向二D冒险类游戏，主体内容清晰明了、操作简单、画风多变。背景中主要包含敌人和障碍物等，用键盘控制角色移动和跳跃，鼠标控制游戏开始和场景的重置。满足人们在休闲时的迷你小游戏。

* **项目目标**

1. 年龄12~28岁青少年和青年
2. 硬件条件一般的二、三级城市用户

# 人员及计划时间

* **项目计划时间**

2019年04月5日 –2019年05月25日（共1个半月）

* **开发团队组成**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 角色 | 人数 | 姓名 | 主要职责 |
| 项目组长 | 1 | 李亮 | 负责项目模块分工和项目进度调整规划及团队沟通 |
| 技术总监 | 1 | 苏天鹏 | 项目技术开发与指导与PPT |
| 团队成员 | 2 | 褚洪伟 | 游戏角色背景制作 |
| 吕克曌 | 游戏角色背景制作 |

* **工作量估计**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **阶段** | **模块** | **工作量估计（人天）** | **说明** |
| 第一阶段 | 封面模块 | 4人/15天 | 对游戏的首页进行排版和制作 |
| 第二阶段 | 角色和移动背景模块 | 4人/20天 | 进行游戏主体内容的制作 |
| 第三阶段 | 游戏测试 | 4人/10天 | 测试游戏bug,并进行优化 |
| 总工作量（人天）： | 4人/45天 | | |

# 风险评估及规避

* **技术风险**

1. 角色移动模块的技术不到位
2. 触碰判定机制不够熟悉

解决：在平时多练习，上网查资料和寻求老师的帮助。

* **管理风险**

1. 平常进行工作时，人员严重缺勤。
2. 项目工作内容，人员安排不到位。

解决：平常多和成员进行沟通，了解各位成员的工作进度，提前把成员

* **其他风险**

1. 游戏内容属于大众化的东西

解决：在开发过程中加入有趣的角色和多种游戏方式。