密室逃脱周结（第六周）

1. 本周重点

本周主要是对项目的需求进行分析，继续学习unity3d知识，搭建出基本的游戏框架。

1. 发现问题

需求在分析的时候，考虑的不够全面。

1. 需要解决的问题

游戏场景的搭建设计。

4、工作心得

一个工程不是一个人能完成的，需要小组成员在一起对面前的项目进行分析、交流、探讨，分配工作的时候要明确将每个任务分配给每个成员，只有这样每个人对自己要做什么清楚，那么在一起讨论的时候才会有更好的效果，上一步和下一步的衔接很重要。

5、下周工作计划

通过对软件的需求进行更清楚、明确的分析，对需求进行整理、汇总，完成需求分析。