專題貢獻比例:

106590016游明憲:50%

106590024龍昱達:50%

組員A:106590016游明憲

組員B:106590024龍昱達

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 回數 | 日期 | A時數 | B時數 | A工作項目 | B工作項目 |
| 0 | 2019-03-08 ~  2019-03-14 | 26小時 | 8小時 | 重整遊戲框架、框架排版 | 研究Framework練習作業 |
| 1 | 2019-03-15 ~  2019-03-21 | 16小時 | 11小時 | 完成開頭畫面測試 | Memory leaks概念測試、素材初步編碼 |
| 2 | 2019-03-22 ~  2019-03-28 | 21小時 | 9小時 | 完成初始角色”火柴人”程式碼及圖片 | 素材整理及背景繪圖、少部分特效 |
| 3 | 2019-03-29 ~  2019-04-04 | 16小時 | 6小時 | 火柴人普攻完成 | 繪圖輔助、練習新增人物攻擊 |
| 4 | 2019-04-08 ~  2019-04-14 | 11小時 | 5小時 | 場地互動系統建置(擊牆判定等等) | 繪圖輔助 |
| 5 | 2019-04-12 ~  2019-04-18 | 17小時 | 15小時 | 補足火柴人剩餘招式(空中連段與大絕) | 遊戲平衡優化 |
| 6 | 2019-04-19 ~  2019-04-25 | 15小時 | 7小時 | 製作自己的讀取畫面(閃電讀取) | 火柴人動作BugFix與完美防禦程式 |
| 7 | 2019-04-26 ~  2019-05-02 | 12小時 | 10小時 | 第二支角色(Rina)建置  閃電讀取第二代 | 遊戲初步流程設計 |
| 8 | 2019-05-03 ~  2019-05-09 | 15小時 | 10小時 | 遊戲框架資源超載BugFix | 選角畫面程式與圖片 |
| 9 | 2019-05-10 ~  2019-05-16 | 6小時 | 10小時 | 簡化程式以利更新 | 重整遊戲選角畫面與遊戲美工概念 |
| 10 | 2019-05-17 ~  2019-05-23 | 7.5小時 | 5小時 | 新增Rina的空工連段 | 招式表規劃與圖片設計 |
| 11 | 2019-05-24 ~  2019-05-30 | 5.5小時 | 9小時 | 新增Rina的暈眩攻擊與大絕、閃電讀取第三代 | 招式表實作 |
| 12 | 2019-05-31 ~  2019-06-06 | 5小時 | 5小時 | 遊戲收尾Bug修復、安裝檔建置、製作密技 | 補足About畫面、剩餘遊戲要求 |