《游戏人工智能算法的设计与实现》项目管理文档

# 一、游戏概述

## 1.1项目背景

* 项目名称：JOJO的奇妙大冒险
* 项目委托方：北京理工大学 计算机学院 李红松老师、赵小林老师 软件工程专业实训
* 项目承担方：TUP小组
* 项目背景：该项目基于 Unity3D 游戏引擎构建，辅助工具有图形处理工具 photoshop，代码编译 工具 visual studio 。游戏剧情由小组成员构思原创，结合了FPS与rogue-like的玩法，加入了随机元素，丰富游戏的趣味性。
* 项目开发模型：敏捷模型

## 1.2项目管理方法

①项目准备阶段：根据小组成员擅长领域分配去做不同方向的负责人，由项目经理统一进行管理。再根据项目的具体需求，小组内部分成3组，分别是2+2+4的模型分别去写小怪AI，BOSSAI以及场景优化，各个小组自行管理，最后发给AI总负责人进行汇总。

其项目实施管理方式的确定(即项目组织)，各种资源的配备与落实，以及具体项目实施方案的进一步确定。即根据项目的特点，对项目作业进行分解，确定其阶段性成果验收，以及必要的监督反馈，这样就能够很好地解决项目组织与客户的分歧，增加项目风险的可控性。

②项目实施阶段：3个小组每个小组各自对自己所负责的部分进行编写，由各个小组长管理小组内部工作进行，3个小组的小组长由有unity开发经验的刘洋，和昕，陈泽鸿担任。每个组长分配组员工作任务。除了自己小组所负责的内容外，每个负责人对自己所负责的任务按照各自的工作计划有序进行。

③竣工验收阶段：在完成各阶段性成果之后。总体项目基本完成之后，由测试负责人带领测试小组对项目进行总体测试，文档负责人组织已有文档发给项目经理，项目经理对目前实施过程中所产生的各种文档、技术资料等进行整理与编辑，根据在项目进行过程中的有益经验和教训的记录，编制工程总结报告，并发布。同时对整个项目实施过程及项目本身进行总体的绩效评价。以积累项目管理的经验。

## 1.3开发环境

* CM工具：gitub/Microsoft Project
* 操作系统：WIN10
* 开发环境：unity

## 1.4配置管理方法

软件配置管理计划内容如下：

* 管理

由于项目组人数有限，由项目经理担任项目配置管理员工作。

* 工具、方法

工具：GITHUB

方法：当有需求变化时先内部提交项目变更申请书，由变更控制管理委员会人员审核变更是否通过

* 记录的收集、维护和保存

由配置管理员将配置管理文档放到同一保管处，便于保管这些文件。