**软件工程专业实训TUP小组会议记录**

|  |  |
| --- | --- |
| 会议时间 | 2020.9.8 9:00 |
| 会议地点 | 第六食堂三楼 |
| 参会成员 | 刘洋，冯毅伟，张旭，张芷璇，管熙玉，张航，陈泽鸿，和昕 |
| 会议内容 | ①确定每个成员的分工以及角色，大致如下分工：    ②全体成员一起体验游戏并商议游戏的概要设计，进行游戏策划与优化的设计：  在原有的基础上增加怪物的血条以及伤害值，难度调整  智能避开陷阱  增加怪物：不主动攻击性怪物，血量低会逃跑的怪物  群聚性：（同类越多越厉害，如果周围没有同类就会逃跑）  增加BOSS |
| 会议记录人 | 冯毅伟 |
| 会议照片 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 会议时间 | 2020.9.9 9:00 |
| 会议地点 | 三教430教室 |
| 参会成员 | 刘洋，冯毅伟，张旭，张芷璇，管熙玉，张航，陈泽鸿，和昕 |
| 会议内容 | ①经过李洪松老师的指导，我们小组对组内成员的工作进行了再划分，每个人除了自己负责的部分外，还增加了以下内容：   |  |  | | --- | --- | | 负责人 | 具体项目 | | 冯毅伟，刘洋，张芷璇，张航 | 小怪血条以及小怪的AI设计 | | 张旭，和昕 | BOSS的AI设计 | | 陈泽鸿，管熙玉 | 负责静态场景设计 |   ②全体成员一起体验游戏并在之前的基础上结合老师的一些指导，调整如下：   * 小怪：判断玩家朝向，做矢量，相互指向，通过夹角进行判断，脚本可以在每个人身上，血量可以少一点，远程的法师躲在近战小怪的后面 * BOSS：做另外一个策略，近战时发弹幕切换，远战时派出小兵作战，时间间隔3s，血量减少暴走时场景切换 * 关卡：不同的区域可以标注出来，比如危险的区域可以是红色的，Bgm可以随关卡变换 * AI可以是从定到下，分组，BOSS一组，可以做集体战术，AI可以通过数量来突出，或者个体比较聪明   ③商议财务管理计划以及预算 |
| 会议记录人 | 冯毅伟 |
| 会议照片 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 会议时间 | 2020.9.12 9:00 |
| 会议地点 | 三教310教室 |
| 参会成员 | 刘洋，冯毅伟，张旭，张芷璇，管熙玉，张航，陈泽鸿，和昕 |
| 会议内容 | 小组成员教室一起进行游戏的设计以及编码，并准备第一次要提交的相关文档，和昕和张旭主要负责BOSS的部分，刘洋负责小怪的AI部分，张旭负责设计相关的测试内容，冯毅伟负责撰写需求分析会议记录等等相关文档，张芷璇负责血条以及小怪的AI部分，陈泽鸿和管熙玉主要负责静态关卡的搭建。 |
| 会议记录人 | 冯毅伟 |
| 会议照片 |  |