**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 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 会议时间 | 2020.9.15 9:00 |
| 会议地点 | 三教318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 | 经过了周一对游戏的详细设计以及测试计划的汇报以及李红松老师的指导，我们小组的目标更加明确完善，本次会议我们小组集中在教室进行游戏的编码工作，成果如下：   * 小怪：实现了小怪血量低会逃跑的编码 * BOSS：实现了BOSS阶段转换时的发射弹幕 * 关卡：灯光，场景以及音乐都进行了优化 |
| 会议记录人 | 冯毅伟 |
| 会议照片 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 会议时间 | 2020.9.16 9:00 |
| 会议地点 | 三教318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 | 今天继续昨天的工作进行进展   * 小怪：实现了小怪法师兵躲在近战兵后面对玩家造成伤害的策略，即群体作战 * BOSS：实现了BOSS第二阶段炮台的设计以及编码 * 关卡：灯光，场景以及音乐都进行了优化 * 对现有的成果进行了代码合并 * 撰写今天需要提交的相关文档，需求分析，预算更新版以及会议记录等等 * 准备明天的汇报 |
| 会议记录人 | 冯毅伟 |
| 会议照片 |  |