个人工作计划

刘洋

1120170297

1. 编写目的

本文档的目的主要是对未来三周里面个人的负责的工作有一个清晰的认识，做出更好更详细的规划，从而提高开发的效率。

1. 时间安排

2.1 第一阶段（2020/9/7-2020/9/9）

第一阶段的第一个任务是在组建小队完成之后，为每个人分配工作以及每个人主要负责的方向。由于本人担任的是项目经理的工作，需要对每个人擅长的领域有所了解，从而让每个人在最适合的岗位上工作，所幸小组成员都比较熟悉，这方面工作完成起来还是比较简单的。

第一阶段的第二个工作是小组内展开会议讨论我们所要设计的AI大体需要一个什么样的功能，确定之后，由文档负责人以及项目经理根据以前的游戏设计书编写新的游戏概念设计书。

2.2 第二阶段（2020/9/9-2020/9/14）

第二阶段主要是在与老师第一次会面，商量讨论之后做出的计划。首先根据老师的安排，我们小组内部分成了2+2+4的3个小组去执行不同的任务，分别是BOSSAI设计实现，场景再设计布置，小怪AI设计实现，每个小组各自完成自己被分配的工作，采用有unity开发经验的人带一个没有经验的模式，从而高效的进行开发。

本人被分配到了小怪AI设计开发小组因此第二阶段的第一个工作就是，根据第一阶段中游戏概念设计书中所写的，去unity中具体实现。

第二阶段的第二个工作主要就是每个人负责的文档的撰写以及作为项目经理要对其他小组的进展情况做出了解并定期开展会议。

2.3 第三阶段（2020/9/14-2020/9/16）

在14号第二次与老师会面之后根据老师提出的建议对项目进行修改，并完善，再根据老师提出的新要求，对项目进行更具体的更改。