第三周项目总结

1. **本周进度总结**
2. 对于游戏多样性的设计

闯关模式的场景设想，飞机的多样化设计

1. 游戏基础逻辑的实现

已经实现了游戏的底层逻辑实现，基本完成了第一关的搭建

1. 游戏ui界面的搭建

本周完成了游戏ui界面的绘制和搭建，包括进场主界面和操作界面

1. 游戏素材的绘制和寻找

本周完成了游戏所需的所有基础组件素材的绘制制作和寻找工作，包括飞机样式，场景地图等。

1. **下周分工**

火喆：联机功能的设计

程秉硕，范文超：对以实现的功能的编译测试和优化工作

刘思呈：编写报告，记录项目进展以及GitHub对接等工作

王浩存：进一步的代码编写工作

刘齐玮：具体关卡、创新性玩法的细节设计和玩法优化