**技术原型迭代计划**

制定日期：2020年10月12日 修改日期：2020年11月17日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 23 | 项目名称 | Endless Memories |
| 迭代名称 | 技术原型迭代 | 计划起止日期 | 2020年10月12日至2020年11月6日 |
| 任务、进度安排和人员分配：（从9号开始为细颗粒度任务）   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | 设计游戏关卡和游戏剧情 | 10月12日至11月6 日 | 全体成员 | | 2 | 设计物品相关的UI和关键算法 | 10月12日至11月6日 | Naomi | | 3 | 设计追赶者和事件触发的关键算法（抓人，被声音吸引等），场景中关键物品的摆放和场景中触发事件的检测的关键算法 | 10月12日至11月6日 | Izumi | | 4 | 设计玩家状态，单人剧情模式及PVP对战模式游戏进度的整体架构，PVP对战模式的游戏机制实现 | 10月12日至11月6日 | Edward | | 5 | 设计游戏开始到结束再返回主界面的关键算法以及玩家状态在游戏中的UI显示 | 10月12日至11月6日 | 叶鹏鹏 | | 6 | **编写《迭代评估报告》** | 11月初 | 全体成员 | | 7 | 实现逻辑：将物品分类为可拾起与不可拾起，不可拾起的物品在场景中可用于显示信息 | 10月12日至10月16日 | Naomi | | 8 | 实现逻辑：在物品栏中设计玩家点击一个物品该物品会被“选择” | 10月18日至10月22日 | Naomi | | 9 | 实现逻辑：实现物品栏物品被“选择”时将会在做面板显示详细信息 | 10月23日至10月27日 | Naomi | | 10 | 实现逻辑：被选择物品能够使用U键被使用 | 10月31日至11月5日 | Naomi | | 12 | 实现逻辑：关键物品的使用（条件检测+使用后发送对应的使用信号） | 11月7日至11月13日 | Edward（Naomi） | | 11 | 鬼的巡逻AI | 10月20日至10月22日 | Jun Hanaizumi | | 12 | 鬼的听声追逐AI | 10月16日至10月20日 | Jun Hanaizumi | | 13 | 鬼的视野追逐AI | 10月16日至10月20日 | Jun Hanaizumi | | 14 | 建筑物出入口建模 | 10月16日至10月22日 | Jun Hanaizumi | | 15 | 第一事件链资产/脚本准备  （钟电池收音机事件） | 10月16日至10月18日 | Jun Hanaizumi | | 16 | 第二事件链资产/脚本准备  （字画卷轴隐形笔密码门事件） | 10月16日至10月18日 | Jun Hanaizumi | | 17 | 制作GameOver界面 | 10月16日 | PENGPENG YEYONGLONG | | 18 | 实现游戏中按ESC进入游戏设置界面 | 10月17日至10月20日 | PENGPENG YEYONGLONG | | 19 | 实现鼠标移动到物品出现提示(按O打开门、按L查看字条信息) | 10月21日至10月24日 | PENGPENG YEYONGLONG | | 20 | 完善界面 | 11月1日至6日 | PENGPENG YEYONGLONG | | 21 | 第一次组内评审 | 10月19日 | 全体成员 | | 22 | 第二次组内评审 | 10月26日 | 全体成员 | | 23 | 第三次组内评审 | 11月2日 | 全体成员 | | 24 | PVP对战模式整合：将先前开发的PVP基本版本与所有第一人称视角功能整合 | 10月12日至10月16日 | EDWARD RAYMOND HE | | 26 | 实现逻辑：谜题进度管理与子谜题嵌套逻辑，样例谜题开发 | 10月17日至10月21日 | EDWARD RAYMOND HE | | 27 | 实现逻辑：PVP对战模式的游戏机制（框架）设计与实现 | 10月22日至10月26日 | EDWARD RAYMOND HE | | 28 | 改善框架：PVP对战模式中不同客户端对脚本的控制权限统一，同步所有客户端的数据 | 10月27日至11月1日 | EDWARD RAYMOND HE | | 29 | 实现逻辑：PVP对战模式的游戏机制（角色交互）设计与实现 | 11月1日至11月6日 | EDWARD RAYMOND HE | | | | |
| 预期成果：  - 本次迭代的迭代计划  - 本次迭代的迭代评估报告  - 软件的第二个版本，应该是已经有了至少一个谜题的内容  - 物品所有功能的基本实现  - 游戏进度控制的实现  - 游戏整体路由逻辑实现  - 追赶者的关键算法的实现  - 场景内关键物品与提示物品的建模  - 概念建模  - 软件需求规约  - 技术源代码  - ppt（阐述软件的价值、特性和优点，汇报《迭代评估报告》的概要情况） | | | |
| 主要的风险和应对方案：   1. **技术应用风险**：   在用VR设备输入信号代替原键鼠操作时，在代码逻辑和人物操纵方面存在不一致的可能性。  目前使用电脑端进行开发后在实际的VR设备上进行测试后发现与预期效果有很大的出入的风险。  由于现阶段我们的开发都是在没有VR设备的情况下进行的，目前所开发的项目在VR设备下的实际效果很有可能会跟预想的效果有出入。  **（2）进度风险**：由于小组成员都对项目使用的技术没有进行过深入的了解，因此有可能学习新技术这一任务会使用比预期更长的时间，导致项目进度拖后。  这一风险没有非常直接又明显的解决方案，只能说如果进度与预期有了较大的出入，那么我们会适当的根据需求与实际情况对计划进行相应的修改，并且所有的修改都会从最大限度地保留原计划中最核心的功能去考虑。   1. **需求变化风险：**   玩法方面在解开谜题的过程中，可能和预想的效果有出入，存在更变需求的可能性。  由于目前市场上VR游戏较少，我们小组的项目并没有非常可靠的对标产品，导致目前我们自己定义的项目需求很有可能并不适应实际的市场需求。  对于该风险的解决方案，我们可能会去寻找会对产品游戏感兴趣的群体进行调研，具体的方式有问卷跟试玩等，并且可以在游戏开发阶段就施行，这样可以在开发中就尽可能朝着贴合用户需求的方向进行开发，与课程中所说的演化型生存周期模型中引入更多的需求并针对这一部分需求进行新的设计或修改有些相似（契合）。 | | | |