**迭代评估报告（简化版）**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　评估日期：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 23 | 项目名称 | Endless Memories |
| 迭代名称 | 迭代一 | 实际起止日期 | 2020年9月7日至2020年10月10日 |
| 任务达成情况：（完成的任务、实现的功能、进度、质量等）  完成了：  - 游戏界面的设计与实现  - 单人游戏内容的场景搭建与实现  - 单人游戏任务基本操作（走动，拾起物品等）的设计与实现  - 单人游戏基本操作中拾起物品与背包系统的衔接  - 单人游戏中背包系统的初步设计与实现  - 单人游戏中背包界面的设计与实现  - 单人游戏中“鬼”（追赶者）的初步设计与实现（追赶逻辑需要进行修改）  - 单人游戏中游戏音效的设计  - 进阶双人游戏的初步设计与实现  原本的进度计划是搭建开发环境，包括场景的搭建，人物基本操作的实现，以及任务基本交互行为的实现，游戏主界面等内容的开发。  进度上来说是实现了原本的目标，但在质量上还需打磨 | | | |
| 评审/测试的结果：（执行了哪些评审和测试？评审和测试的结果如何？）   1. UI界面评审测试，其中包括主界面的各项功能正常使用，以及背包与游戏内物品的交互，界面是否优美。   结果 ：   1. 游戏内界面功能有问题，由于游戏内的界面实际上是有几个不同的界面同时存在的，但是在一个界面打开后再打开另一个界面与没有任何界面已经打开时被打开的逻辑是不一样的，由此得出应该需要一个专门管理界面之间的关系的逻辑的script。 2. 背包与游戏内物品交互正常。 3. 界面风格与游戏主调冲突，且主界面与游戏内的界面风格不同。需要重新设计并统一界面风格。 4. 玩家基本功能评审和测试 5. 基本操作正常。 6. 玩家与场景内物体发生碰撞的时候极易发生穿模，因此需要进行返工。 7. 鬼的追踪系统的评审和测试   （1）鬼的追踪系统是有效的，但是没有检测碰撞的逻辑，因此如遇到拐角处那么鬼还是会直接穿过墙壁进行追踪。需要进行返工。  4. 进阶功能  （1）第一次评审（初步完成）时没有问题，在最后一次评审时发现与其他返工后的代码有冲突，且一些原本适用的逻辑需要重写（初始坐标，镜头跟踪等），需返工。 | | | |
| 问题、变更和返工：（遇到的问题、发生的变更、是否需要返工等）   1. 游戏界面之间缺乏逻辑管理。   发生变更：编写了新的script来对游戏内的各个界面进行管理，目前没有问题，不需要返工。   1. 界面风格与游戏主调冲突，且主界面与游戏内的界面风格不同。   发生变更：经过讨论后确定了统一的且契合游戏主题的界面风格，并且运用到了目前游戏内所有的UI界面上。   1. 玩家与场景内物体发生碰撞的时候极易发生穿模，因此需要进行返工。   发生变更：目前已经通过调整碰撞检测时的半径大小来防止玩家与场景内各个物体距离太近，由此解决了穿模的问题，但是在查看自己的脚的时候还是会有这个问题，需要返工。   1. 遇到拐角处那么鬼还是会直接穿过墙壁进行追踪。   发生变更：对鬼能够行走的地形进行了限制，目前已经不会再发生无视场景内物品行走的问题了。   1. 进阶功能的冲突。   发生变更：目前冲突已经解决，无需返工。 | | | |
| 经验和教训：  （1）教训：缺乏交流  由于项目开发环境的特殊性，我们发现使用github并不能完全对Unity项目进行版本控制，在开发过程中曾经多次出现Unity版本冲突，Asset由于容量过大无法上传导致其他成员在fetch过后asset的缺失，当然我们也总结出了这些问题可以用及时且有效的沟通去避免，这个问题也从侧面反映出来了我们小组成员在沟通上有所欠缺。  （2）经验：对游戏策划更加了解，更能够从玩家的角度设计游戏  由于我们小组的成员没有相关的游戏策划经验，因此在初步设计游戏内容时，设计出来的剧本内容差强人意，有些不切实际且不太有代入感，而后期我们又对游戏剧本进行过多次的返工，也因此我们有很多次的返工都是因为剧本的改变带来的需求改变所导致的。  除此之外我们也发现在界面的方面我们也更加了解到什么样的设计更加的人性化，两次的返工都有很大的变化，从成果上来看视觉效果是有显著的提升的。 | | | |