**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（美工的选取以及部分逻辑需要改进（追赶者）） | | | |
| 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？）  待评测。 | | | |
| 问题、变更和返工：（遇到的问题、发生的变更、是否需要返工等）  待评测。 | | | |
| 经验和教训：  待评测。 | | | |