**构造原型迭代计划**

制定日期：2020年11月22日 修改日期：2020年11月22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11月22日至2021年1月4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 | 11月22日至1月4 日 | 全体成员 | | 2 | 实现游戏中的谜题内容 | 11月22日至1月4日 | Naomi，Izumi | | 3 | 将游戏移植到VR平台上 | 11月22日至1月4日 | Edward | | 4 | 完善PVP模式 | 11月22日至1月4日 | Edward | | 5 | 完善HUD | 11月22日至1月4日 | 叶鹏鹏 | | 6 | **编写《迭代评估报告》** | 1月初 | 全体成员 | | 7 | 实现逻辑：完善第一个谜题（收音机） | 11月22日至11月27日 | Naomi，Izumi | | 8 | 完成第二个谜题（挂幅与隐形笔） | 11月27日至11月31日 | Naomi，Izumi | | 9 | 追加策划五个谜题 | 11月22日至11月30日 | 全体成员 | | 10 | 实现隐形笔显示隐藏文字效果 | 12月2日至12月7日 | Izumi | | 11 | 完成数字密码输入UI | 12月7日至12月12日 | Naomi，Izumi | | 21 | 第一次组内评审 | 11月30日 | 全体成员 | | 22 | 第二次组内评审 | 12月16日 | 全体成员 | | 23 | 第三次组内评审 | 12月30日 | 全体成员 | | 24 | 第一次设置并部署VR设备 | 11月22日至11月24日 | Edward | | 25 | 将游戏内目前已有接口与VR设备进行对接 | 11月25日至11月27日 | Edward | | 26 | 将PVP模式已有交互操作组合成具备基本游戏流程的初版 | 11月28日至11月30日 | Edward | |  | 完善系统设置界面 | 11月22日至11月25日 | PENGPENGYEYONGLONG | |  | 完善所有物品的提示框 | 11月25日至11月29日 | PENGPENGYEYONGLONG | | | | |
| 预期成果：  - 本次迭代的迭代计划  - 本次迭代的迭代评估报告  - 软件的第三个版本，应该是已经有了至少两个谜题的内容  - 对所有未实现的usecase  - 进行用例分析、设计和实现，递交《设计模型》和代码  - 单元测试  - 用例测试  - 完善的技术源代码  - 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**：   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，因此移植的时候很有可能会出现无法预测的问题。  这一风险的解决方案就是我们现在已经把移植这一工作在日程上提前了，在游戏还在开发中时就已经开始进行移植，并计划在游戏开发完成之前就走通移植的所有步骤，并保证移植的可行性。  **（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）。 | | | |