**技术原型迭代计划**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2020年10月12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 | 设计玩家状态与游戏进度的关键算法 | 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会弹出功能键 | 10月17日至10月20日 | Naomi | | 9 | 实现逻辑：实现物品栏功能键的Inspection功能 | 10月21日 | Naomi | | 10 | 实现逻辑：将物品再次分为关键物品与消耗物品，消耗物品将被放置在物品栏内，关键物品被放在关键物品栏内 | 10月22日至10月25日 | Naomi | | 11 | 实现逻辑：基本消耗物品的Use功能，（回血物品等） | 10月25日至10月28日 | Naomi | | 12 | 实现逻辑：基本消耗物品的Combine功能 | 10月29日至10月30日 | Naomi | | 13 | 实现逻辑：关键物品的检索功能 | 11月1日 | Naomi | | 14 | 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月月1日至11月5日 | Naomi | | 15 | 第一次组内评审 | 10月19日 | 全体成员 | | 16 | 第二次组内评审 | 10月26日 | 全体成员 | | 17 | 第三次组内评审 | 11月2日 | 全体成员 | | 18 |  |  |  | | | | |
| 预期成果：  [列出本迭代计划交付的文档、模型、源代码、安装包等]  成果包括:  - 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两个谜题的内容  - 物品所有功能的基本实现  - 玩家状态控制的实现  - 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：  [分析当前项目风险，列出最大的3~5个风险，自高到低排列，并列出每个风险缓解和应急的措施。注：随着项目的进行，风险会不断变化，故每个迭代要重新对风险评估和控制。]  **（1）技术应用风险**：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。  **（3）需求变化风险：**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）。 | | | |