**迭代计划（简化版）**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：2020年9月14日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 23 | 项目名称 | Endless Memories |
| 迭代名称 | 第一次迭代 | 计划起止日期 | 2020年9月7日至2020年10月5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 | 调研、分析和定义需求 | 9月7日至9月 | 全体成员 | | 2 | 初选语言、工具和框架，并学习新技术 | 9月7日至9月14日 | 全体成员 | | 3 | 进行界面设计，实现界面原型(游戏主页) | 9月14日至9月21日 | Naomi，叶鹏鹏 | | 4 | 小组内部评审和改进需求文档和界面原型 | 9月21日 | 全体成员 | | 5 | 对界面进行第一次修改 | 9月21日至9月23日 | Naomi，叶鹏鹏 | | 6 | 编写《迭代评估报告》 | 9月末 | 全体成员 | | 7 | 交互系统的原型设计与编写 | 9月7日至9月末 | Edward | | 8 | 游戏世界模型的搭建 | 9月7日至9月末 | Izumi | | 9 | 制作游戏内背包界面的UI | 9月14日至9月17日 | Naomi | | 10 | 制作游戏内背包系统与交互系统的API衔接 | 9月17日至9月20日 | Naomi | | 11 | 制作游戏主人公3D及VR视角的调试用交互接口（移动、视角、交互UI） | 9月14日至9月16日 | Edward | | 12 | 制作内交互系统的API及相关UI提示 | 9月16日至9月20日 | Edward | | 13 | 学习基本摄像头控制（WASD） | 9月12日至9月13日 | Izumi | | 14 | 学习如何导入Modo的模型至Unity | 9月12日至9月14日 | Izumi | | 15 | 学习光照/效果音触发/三维移动动画播放 | 9月15日至9月20日 | Izumi | | 16 | 初步学习Unity | 9月14日至9月17日 | YEPENGPENG | | 17 | 制作游戏静态界面 | 9月14至9月21日 | YEPENGPENG | | 18 | 制作游戏动态界面 | 9月21至9月23日 | YEPENGPENG | | | | |
| 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Vision文档（不确定），基于Unity的模型（Prefab）+源代码 | | | |
| 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。  目前我们小组有成员有实际的VR设备可以供小组进行游戏的开发，而由于该设备需要一个开放的（具有一定大小的）空间，我们实际需要的是寻找一个满足条件而又方便开发的实验空间。  在询问过我们专业方向的老师后发现我们可以在学院的走廊上进行实验开发，因此该风险算是有了初步的解决方案。  进阶需求中的PVP模式，目前暂定需要以两种视角进行互动，因此对局域网下交互的方式仍在了解考察种。  **（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）。 | | | |