
南京大学软件学院

Ex 咖喱棒小组



天天爱消除 PC 版

项目启动准备文档

团队名称：Ex 咖喱棒

队长：王琨

队员：吴晓晨

王天宇

缪晓伟

石文磊

沈静怡

一、团队组成人员

人员	角色	职责	学号
王琨	项目经理	1.Pusher 推动项目进展。 2.分配任务与资源 3.控制开发进度，管理开发过程	121250151
吴晓晨	软件质量工程师	1.测试评估错误与缺陷 2.敢于吐槽	121250167
石文磊	配置管理员	1.对开发过程进行版本控制，约束规范 2.负责 SVN 的维护，解决冲突	121250127
王天宇	技术经理/人机交互顾问	1.领导协调团队技术活动 2.游戏人机交互设计与评估	121250156
沈静怡	美工	1.界面、图标、音效设计	121250121
缪晓伟	软件工程师	1.根据需求分析和架构设计完成软件设计和开发	121250101
所有	程序员	所有人共同进行代码编写和开发	

二、团队建设

1.成员通讯录

姓名	电话	电子邮箱	QQ
吴晓晨	13260762052	wxc12@software.nju.edu.cn	827798327
石文磊	15950570198	swl12@software.nju.edu.cn	940042441
沈静怡	15950570177	sjy12@software.nju.edu.cn	460785372
王琨	18606269492	wk12@software.nju.edu.cn	476023478
缪晓伟	13921998278	mxw12@software.nju.edu.cn	496269043
王天宇	15161501023	wty12@software.nju.edu.cn	490896040

2.沟通计划

例会每人必须准时参加，迟到或缺席需提前通知队长，否则，会采取一系列惩罚措施，例如，做俯卧撑到极限后，再来 20 个。每周至少两个小时有效例会讨论时间，不包括期间其他话题的讨论。例会可以以线上线下两种方式进行。例会时间依实际情况定。

沟通规范

每项涉及团队的决定必须通过 qq 群通知每一个组员，并要求回复确认。

组员如发现有用资料，应上传到群共享，这些资料的贡献将计入到个人对团队的贡献中去，并在激励制度中得到体现。

代码编写时如需修改其他组员的成果，应首先征求对方的同意。

成员之间的沟通应该礼貌友爱，禁止任何破坏团队和谐的事件发生。

激励制度

每个迭代周期结束，由组长组织出去游玩。

3.团队成员职责

分配合适的任务给每位成员

- 1) 项目经理要完成启动阶段的项目计划，并组织团队成员交流
- 2) 技术经理要初步确定项目的技术方案，领导并协调团队的技术活动和开发工作
- 3) 配置管理员设定配置管理系统的参数，制定版本控制方案，并解决项目开发过程中可能遇到的各种版本控制问题
- 4) 软件工程师学习具体的开发技术，根据需求分析和架构设计来完成软件的具体设计工作与技术经理保持沟通联系
- 5) 美工负责图片素材的制作和修改、人机交互和图形用户界面的设计，与软件工程师保持沟通联系
- 6) 程序员负责把代码敲进键盘

4.制定奖惩条例

- 1) 各位成员工作是否完成由项目经理裁定。
- 2) 每位成员必须按时完成项目经理指派的任务，如未能在规定时间内完成，除非取得项目经理的谅解，必须给团队其他成员买零食或饮料。
- 3) 如团队成员全部按时完成规定的任务，项目经理要请团队成员聚餐。
- 4) 不遵守团队制度的成员，要请团队成员聚餐。

三、版本控制规则

1.配置管理平台设置说明：

- 1) 团队使用 **SVN** 作为版本控制平台，所有过程产出物必须上传到平台上。
- 2) 每天工作开始前从服务器更新代码至少一次，自己的工作成果至少在完成当日工作后 **commit** 一次。
- 3) 所有代码统一使用 **UTF-8** 编码格式。
- 4) 未经编译通过的代码不允许提交，提交时要保证代码能够在所有成员的工作环境中正确编译运行。
- 5) 系统自动生成的文件不必提交。
- 6) 每次提交时，要尽可能详细地描述本次修改的内容，这部分内容作为注释部分呈现。
- 7) 配置管理平台按开发的不同阶段（循环）建立目录。

- 8) 所有文件的文件名严格区分大小写。
- 9) 提交代码发生冲突时及时通知配置管理员作出决策。

四、项目启动会议报告

1. 项目描述：

PC 版消除类休闲网络游戏（天天爱消除 PC 版），支持协作对战，支持各种丰富的道具。集竞技性、娱乐性、可玩性于一身。

2. 项目目标：

完成一款能够留住玩家的高质量的游戏。

3. 交付产物：

天天爱消除 PC 版（Java 版本）

4. 项目假设：

- (1) 团队成员必须严格履行自身职责，及时完成各自的任务，确保项目成功完成
- (2) 严格执行项目计划，及时提交 Assignment，遵守项目时间表
- (3) 保证团队之间交流，提高团队凝聚力

5. 项目初步计划：

- (1) 项目完成时间：4 个月
- (2) 每个螺旋周期：1 个月
- (3) 风险预估：
 - 1.新的游戏引擎的学习，尽早熟悉 libGDX 游戏引擎的使用，确保开发质量
 - 2.游戏创意的提出：提出点子，使得游戏更吸引眼球
 - 3.人机交互的改善：使得玩家玩该款游戏可以觉得玩的“爽”，包括各种游戏特效。

开始时间	时间段
上午8:00	1小时

Ex咖喱棒工作时间表

2013-2014下半学期

时间	星期日	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六
上午8:00		有课	有课		有课		
上午9:00							
上午10:00			有课	有课			
上午11:00							
下午12:00	午休						
下午1:00							
下午2:00		有课	有课	集体开发	有课	有课	
下午3:00							
下午4:00							
下午5:00							
下午6:00		集体开发			集体开发		小组例会
下午7:00							
下午8:00							
下午9:00							