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](mailto:wxc12@software.nju.edu.cn) | 827798327 |
| 石文磊 | 15950570198 | [swl12@software.nju.edu.cn](mailto:swl12@software.nju.edu.cn) | 940042441 |
| 沈静怡 | 15950570177 | [sjy12@software.nju.edu.cn](mailto:sjy12@software.nju.edu.cn) | 460785372 |
| 王琨 | 18606269492 | [wk12@software.nju.edu.cn](mailto:wk12@software.nju.edu.cn) | 476023478 |
| 缪晓伟 | 13921998278 | [mxw12@software.nju.edu.cn](mailto:mxw12@software.nju.edu.cn) | 496269043 |
| 王天宇 | 15161501023 | [wty12@software.nju.edu.cn](mailto: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. 支付产物：

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，提高团队凝集力

#### 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**

上午8:00

**时间段**

1小才

**Ex咖腥棒工作时间表**

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 |  |  |  |  |