开发计划

**1.1编写目的**

编写开发计划的目的，是为了确保项目团队按时保质地完成项目目标，便于项目团队成员更好地了解项目情况，明确各成员分工、使项目工作开展的各个过程合理有序。因此以文件化的形式，把对于项目背景、工作内容、各项工作的任务分解、各团队成员的

工作任务、项目开发进度等内容所做出的安排以书面形式表示。

预期读者：项目组全体成员、用户

**1.2背景**

1.2.1项目名称：Ephemeral

1.2.2项目组成员：

何方溥，常昊，甘泽港，张硕，郝江鹏

1.2.3开发背景：

为了学习Unity3D游戏引擎，为了进一步了解并熟悉该款引擎，我们小组将制作了一个三维的策略类游戏项目。通过对该项目的制作和学习，来了解用Unity3D开发游戏的利与弊，以及这款游戏引擎未来的优势。本文所述的游戏项目开发所用的开发工具是Unity3D自带的开发工具。该游戏项目是一个小型的3D游戏制作，开发周期短，实现所涉及的技术也是学习Unity3D必备的一些知识，但是也是一些重要的基础知识，很多其他的Unity3D游戏制作，也是通过把Unity3D的各个功能模块一点点组织拼接起来而成的。

**1.3参考资料**

书籍：《Unity从入门到精通》，《Unity关卡设计教程》《Unity游戏开发基础》以及有关unity游戏制作的各种网站

**二、项目概述**

**2.1 工作内容**

用Unity3D设计一款解谜加步行模拟的策略类游戏

**2.2 条件与限制**

开发该软件的条件比较简单，我们的技术条件已完全必备了开发该游戏的能力，该系统可在要求的期限内完成

**2.3 产品**

2.3.1程序

程序名称：Ephemeral

使用的工具：Unity3D、GitHub

2.3.2文档

提交的文档包括：项目开发计划、设计说明书、用户手册、测试计划、开发进度报告、项目开发总结报告、程序维护手册、软件问题报告、软件修改报告。

**2.4运行环境**

硬件环境:最低配置要求双核CPU,2G运行内存

软件环境:Windows操作系统,装有unity3D和GitHub

**2.5 验收标准**

能完成基本的功能性需求，保证游戏运行流畅，让玩家真正的体验到游戏的趣味性

**三、实施计划**

**3.1 任务分解**

第一阶段：游戏的策划并收集相关的游戏素材，制定项目开发计划（即项目开发的准备阶段）；

第二阶段：制定详细的设计文档，设计具体的关卡以及游戏内部的NPC角色以及游戏界面，进行游戏项目的具体开发实现；

第三阶段：测试游戏的具体功能，制作用户手册，对项目开发过程进行总结。

**3.2进度**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 阶段 | 开始时间 | 内容 | 完成时间 |
| 第一阶段 | 2018.3.18 | 小组讨论，头脑风暴，确定游戏项目以及游戏思路 | 2018.3.24 |
| 小组讨论，确定游戏名称 |
| 进行游戏策划，确定背景故事 |
| 确立游戏的主要玩法，包括密室解迷思路，打怪副本设置 |
| 制定项目开发计划 |
| 第二阶段 | 2018.3.25 | 玩家及地图界面设计 | 2018.4.21 |
| 制定游戏开发的详细说明书，设计具体的关卡以及角色 |
| 收集游戏所需的地图资源 |
| 收集多媒体素材，包括美术素材和音乐音效 |
| NPC设置 |
| 为怪物设置简单AI |
| 移动，攻击设置 |
| 具体实现游戏的功能性与非功能性需求 |
| 游戏功能以及界面的优化 |
| 第三阶段 | 2018.4.22 | 制定游戏具体测试计划 | 2018.4.28 |
| 软件测试与调试 |
| 编写用户操作手册 |
| 项目的开发总结 |

**3.3 预算**

主要是网费。。

**3.4 关键问题**

游戏关卡的设计是开发本游戏的主要的挑战，如何设计出有新意的关卡和新颖的怪物，让玩家能够沉迷其中是设计的关键。而游戏界面如何做的美观也是我们小组面临的问题

**四、人员组织与分工**

|  |  |
| --- | --- |
| 分配工作 | 相关人员 |
| 游戏策划 | 何方溥 |
| 素材收集 | 常昊、张硕 |
| 开发计划说明 | 郝江鹏、甘泽港 |
| 关卡与人物设计 | 张硕、郝江鹏、甘泽港、常昊、何方溥 |
| 具体代码实现 | 张硕、郝江鹏、甘泽港、常昊、何方溥 |
| 游戏优化 | 常昊、何方溥 |
| 制定测试计划 | 郝江鹏、甘泽港 |
| 具体测试 | 张硕、郝江鹏、甘泽港、常昊、何方溥 |
| 编写用户手册 | 郝江鹏 |
| 项目开发总结 | 张硕、郝江鹏、甘泽港、常昊、何方溥 |

**五、交付期限**

完成期限最晚截止2018年4月28日。