

项目名称	密级	版本	文档编号
“魔理沙盗取了重要的书本”	仅供收件方查询	Ver0.1	ProjectID_INIT_002

“魔理沙盗取了重要的书本”项目关闭总结报告

Marisa Has Stolen Important Books Project Closure Summary Report

作者：Project Minazuki项目组

拟制	日期	评审人	日期
刘书哲	2019-07-09		YYYY-MM-DD

修订记录

日期	修订版本	ID CR/Defect号	修改章节	修改描述	作者
2019-07-01	ver 0.1		全部文档	完善文档内容	刘书哲

一、项目基本情况

项目名称	“魔理沙盗取了重要的书本”
开发环境	Unity 2018
运行平台	Android
项目时间	2019-06-30 ~ 2019-07-09
项目地点	华中科技大学东校区工程实训中心
项目组成员	刘书哲，唐铭聪，庆俊杰，蔡嘉琦
项目描述	制作一款以东方Project为主题的跑酷类休闲游戏。

二、项目完成情况

基本功能全部完成。游戏可以正常运行。加入了初版本企划书中没有涉及到的功能：雾雨魔理沙（敌人系统）

模块	完成情况
随机生成的地图	已完成
玩家的正常移动	已完成
玩家的操作：跳跃，Dash	已完成
时停	已完成
摄像机跟随移动	已完成
背景图的导入	已完成
背景的层次移动	已完成
刺，游戏结束画面	已完成
游戏道具加入	已完成
背景音效导入	已完成
存储最高分	已完成
轨迹线	已完成
时停Dash指示线	已完成
游戏暂停画面	已完成
昼夜交替	已完成

三、成员任务以及工作量总结

姓名	职责	负责模块	代码行数/注释行数	美术资源文件体积
刘书哲	美术&策划&文案&程序	美术资源绘制；策划案起稿；文档&演示制作；产品原型制作；存档&读档功能	210/757	830 MiB
唐铭聪	程序&策划	1250/11	Sprite动画无法统计	
蔡嘉琦	程序	169/0	Sprite动画无法统计	
庆俊杰	程序	202/0	Sprite动画无法统计	
合计	-	1831/768	830 MiB + 777.5 MiB	

四、项目进度

项目进行阶段	计划开始日期	计划结束日期	实际开始日期	实际结束日期	偏移量
立项	2019-06-30	2019-06-30	2019-06-30	2019-06-30	0
需求	2019-07-01	2019-07-01	2019-07-01	2019-07-01	0
设计	2019-07-01	2019-07-02	2019-07-01	2019-07-02	0
编码	2019-07-02	2019-07-09	2019-07-02	2019-07-09	0

五、经验教训和改进建议

在项目开始初期，系统、数据以及架构的设计不应该草率，而是应当尽可能的详尽严谨。一定要在设计架构之前就要制定严格的模块划分以及代码规范。这样才能实现彻底的模块开发以及错误规避，及时出现错误，也可以尽快的确定错误出现的位置，减少Debug成本。

项目开始初期，应针对项目的特点设计接口规范。这不仅是代码规范的一部分，而且可以使分模块多端并发的团队合作编程可行，可以减少很多无意义的Git合并工作，节约时间成本，提高开发效率。

美术设计可以在初期只涉及整体风格，不用涉及过于详细的原型。