

开发计划表

项目“魔理沙盗取了重要的书本”

第一次迭代开发计划表

序号	模块	功能	描述	负责人	开始日期	结束日期	滞后原因
1	游戏基本	地图显示，玩家角色	玩家的角色可以正常的移动	2019-07-02	2019-07-02	-	
2	游戏基本	玩家跳跃	玩家的角色可以控制，并且有正确的行为	2019-07-02	2019-07-02	-	
3	游戏基本	地图随机生成	随机生成玩家可以活动的地图，并且生成刺	2019-07-02	2019-07-03	-	
4	游戏基本	玩家时停	玩家可以通过长按使游戏流速减慢	2019-07-02	2019-07-03	-	
5	游戏基本	玩家冲刺	玩家可以通过滑动操作进行冲刺	2019-07-03	2019-07-03	-	
6	游戏基本	玩家冲刺指示线	玩家可以在时停阶段滑动标定冲刺的方向	2019-07-03	2019-07-04	-	
7	游戏基本	摄像头锁定玩家	摄像头会随着玩家的移动而移动	2019-07-03	2019-07-03	-	
8	游戏基本	时停摄像头缩放	摄像头会因为进入了时停而转入特写	2019-07-04	2019-07-04	-	
9	游戏基本	暂停按钮	游戏中提供暂停功能以及一些功能的入口	2019-07-04	2019-07-05	-	
10	游戏基本	开始界面的入口	提供了开始游戏的入口和菜单的入口	2019-07-04	2019-07-05	-	
11	UI/UX	背景导入	导入游戏中的背景画面	2019-07-05	2019-07-05	-	
12	UI/UX	背景动画效果	使背景差速移动以展现层次感	2019-07-05	2019-07-06	-	
13	UI/UX	残影效果	使时停时角色的轨迹线上出现残影	2019-07-06	2019-07-07	-	
14	UI/UX	小物件设计	设计小物件的动画效果和实际效果	2019-07-07	2019-07-07	-	
15	UI/UX	暂停菜单和结算画面	根据设计原型制作暂停菜单和结算画面	2019-07-07	2019-07-08	-	
16	UI/UX	可滑动的开始界面	分页的开始界面，加入不同模式的入口	2019-07-08	2019-07-08	-	
17	细节	小物件完善	为小物件贴图，小物件分支合并	2019-07-05	2019-07-09	-	

序号	模块	功能	描述	负责人	开始日期	结束日期	滞后原因
18	细节	昼夜交替	背景可变色，天体移动	2019-07-08	2019-07-09	-	
19	细节	存档和统计页面	存档读写，最高分统计	2019-07-06	2019-07-09	-	