**迭代计划**

　　　　　　　　　　　　　制定日期：3.20

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 组号 | 10 | 项目名称 | 知识答题竞赛app |
| 迭代名称 | 界面原型迭代和答题功能实现 | 计划起止日期 | 2022.3.14—2022.4.27 |
| 任务、进度安排和人员分配：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No | 任务 | 起止日期 | 人员 | | 1 | 技术方案设计 | 3.20--3.21 | 全体 | | 2. | 前端UI功能实现 | 3.20--3.27 | 俞飞扬 | | 3. | 实现技术原型1（csv读取和显示） | 3.27--4.3 | 俞飞扬 | | 4. | 实现技术原型2（答题界面实现） | 4.4--4.16 | 全员 | | 5. | 测试技术原型（单机模式和npc） | 4.17--4.24 | 全员 | | 6. | 编写《迭代评估报告》 | 4.24--4.27 | 全员 | | | | |
| 预期成果：  [列出本迭代计划交付的文档、模型、源代码、安装包等]  迭代结束后游戏已为单机可游玩状态。  项目文件（unity）  迭代评估报告  模块分解文档  编程规范 | | | |
| 主要的风险和应对方案：  [分析当前项目风险，列出最大的3~5个风险，自高到低排列，并列出每个风险缓解和应急的措施。注：随着项目的进行，风险会不断变化，故每个迭代要重新对风险评估和控制。]  美术素材不足——解决方案：unity asset store自带的素材，淘宝可购置的素材以及类似游戏截图。  算法问题——未接触过unity的成员从3.20开始专攻2d项目的相关案例和实现教程。  需求过多——视项目进度，按照需求优先级适当取舍需要实现的功能。 | | | |