**沟通管理计划**

**2011年9月24日**

**项目名称**:SCAR

1. **利益相关者的沟通需求:**

及时汇报项目最新进展，项目当前遇到的困难，以及项目能否按时完成。

1. **沟通总结：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **利益相关者** | **沟通名称** | **实施方法** | **执行者** | **时间/频率** |
| 赞助人和支持者 | 课堂展示 | 使用PPT进行现场展示 | 屠文翔 | 当需要时 |
| 项目团队 | 周会 | 短会 | 屠文翔 | 每周二晚上7点 |

1. **评论/指导方针:**

小组成员依次对自己上一周完成的工作进行简要汇报。

小组成员对自己目前遇到的困难做简述。

项目经理对上周任务完成情况做评估，并制定下周完成任务。

对于项目的开展以及一些好的Idea进行小组讨论。

1. **常见的术语词汇表:**

SCAR 疤痕，项目以及游戏的名称。

Irrlicht 鬼火引擎，SCAR项目组开发游戏使用的游戏引擎

八叉树 用以快速定位三维空间中物体位置的一种数据结构。我们可以 用三刀把一个立方体空间分成八分，对于每一份我们也可以做

类似的分割。通过遍历八叉树，我们就可以很方便的定位物体 的节点。