**项目管理计划**

**项目名称：**SCAR

**简要描述：**

市面上的有许多FPS（第一人称射击）游戏，也有模拟飞行类的游戏，但将两者结合的游戏几乎没有。我们的游戏以宇宙为背景，题材新颖，场面壮观，必能大火。

**发起人：**

屠文翔 qq:963262214

**团队成员名单：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **姓名** | **角色** | **联系qq** |
| 屠文翔 | 项目经理 | 963262214 |
| 华亮 | 项目组成员 | 414112390 |
| 杨旭瑜 | 项目组成员 | Yangxuyu\_fish@qq.com |
| 杨成熙 | 项目组成员 | 411571401 |
| 谢俊飞 | 项目组成员 | 363438415 |
| 林剑飞 | 外部成员 | 380222554 |
| 陈存腾 | 外部成员 | cctshiyu@126.com |

**可交付成果：**

具有联网对战功能的第一人称模拟飞行游戏SCAR。

**相关资料：**

1. 鬼火引擎开放的源码以及文档
2. Boost库源码、学习资料以及相关文档
3. OpenGL红宝书、OpenGL蓝宝书
4. Wiki百科，百度百科

**名词解释：**

1. **启动游戏：**启动打开游戏，进行退伍的选择以及飞船武器的选择。如果局域网内有其他人也在游戏中，则会互相联网，一起对战（必须的不同队伍）。
2. **计划功能：**为玩家提供一个太空对战的平台。在浩瀚的宇宙中，自由自在地操控飞船，精彩地对碰，抛除传统的FPS，可以非常自由地任意控制旋转和飞行，各种各样地飞行姿势都可以轻易地模仿。
3. **跃迁：**玩家选择一个阵营和自己的飞船以及装配的武器后便可以开始跃迁，即从基地飞往战场。
4. **星门：**跃迁结束需要通过的场景，做为战斗场景的一个障碍物，玩家可以借由星门躲避敌人。
5. **死亡：**如果玩家的护甲以及护盾的数值都未，则死亡，需要等待秒钟后复活。
6. **锁定：**在一定的范围内敌人可以被锁定，这时，可以知道敌人的状态，以及可以对其发射跟踪导弹。
7. **跟踪导弹：**如果敌人被锁定，则可以发射导弹，不过，如果敌人逃脱锁定，则导弹无法击中敌人。
8. **炮弹：**这是一种常规的武器，敌人被击中后会有少量伤害。
9. **护甲：**护甲是描述飞船的生命状态的一个量，护甲为0后，即飞船死亡。
10. **护盾：**护盾是保护飞船的保护罩，可以被修护。

**组织结构：**

**管理目标：**

在四个月内按时按质地实现SCAR联网对战功能。

**项目控制：**

1. 工作分配到“类”
2. 前三个阶段每周总结例会
3. 例会时每人口述个人总结
4. 每周六集中编写代码

**风险管理：**

目前可预见的风险有以下四点：

1. 游戏性能优化技术难度大，需要大量时间
2. 游戏特效需要大量人力
3. 游戏美工需要大量人力
4. 小组集体工作场地缺乏，网络沟通困难

针对以上4个风险，在项目启动前进行大量的评估，通过采取其他方式来规避风险，并在项目实施的过程中不断调整，避免风险的发生。

详见风险列表和风险管理计划。

**项目人员配置：**

项目组由以下人员组成：

项目经理1人

游戏设计师1人

界面开发1人

架构设计1人

开发人员6人

测试人员7人

详见人员配置计划。

**技术过程：**

将在开发过程中使用迭代增量开发和敏捷开发。

开发骨架系统。

在需求形成使用头脑风暴。

**范围管理计划：**

详见范围管理计划。

**进度管理计划：**

详见甘特图。

**预算管理计划：**

详见预算管理计划。