



HCI 选题报告

Smash of Magic

Report of *Smash of Magic*

小组成员：吕凯阳 胡望胜 范鑫鑫 巫建贤

kkmnmbj@sjtu.edu.cn

Table of Contents

1. 简介	2
2. 开发目标及内容	2
2.1 基本要求	2
2.2 进阶要求	2
3. 项目计划	2
3.1 阶段计划	2
3.2 迭代目标	3
3.3 人员工作安排	3

HCI 选题报告

Smash of Magic

1. 简介

Smash of Magic 是一款用 Unity 开发的基于 Android 平台的双人联机对战游戏。故事背景设置为《哈利波特》书中所述的魔法世界，主角需要不停地与其他玩家进行魔法决斗来提升自身实力，逐渐成长为一名优秀的魔法师。

2. 开发目标及内容

2.1 基本要求

实现基本的游戏图形界面；建立一个最基本的游戏场景；实现最基本的双人联机对战功能，玩家能够使用各种简单的手势发动最基本的攻击防御咒语；实现玩家造成及受到伤害的判定；能够完整进行一局游戏。

2.2 进阶要求

完善游戏图形界面；为游戏添加音效；添加更多的场景地图，并且地图中添加一些可以进行交互的物体；添加更多的可选人物，不同人物拥有不同技能；为游戏添加人物成长机制（比如掌握的咒语数目增加；魔杖可以升级；人物体力值等属性提升）。

3. 项目计划

3.1 阶段计划

阶段	迭代数	截止日期
初始阶段	1	4 月 22 日
细化阶段	2	5 月 13 日
构造阶段	3	6 月 17 日
移交阶段	1	6 月 30 日

3.2 迭代目标

阶段	描述	里程碑
初始阶段	初始阶段需要先搭建系统的开发环境，确定项目的整体需求，完善项目的需求分析。并且设计好界面原型，准备好开发需要的资源文件。	界面原型的完成，以及资源文件的就绪标志着此阶段的完成。
细化阶段	进行架构设计与少量编码。	架构设计的完成标志着此阶段的完成。
构造阶段	完成所有基本功能，实现大部分进阶功能。	一个初步的可执行版本的就绪标志着此阶段的完成。
移交阶段	对产品的不足之处进行改善。进行产品验收。	最终 Android 平台上应用的发布标志着此阶段的完成。

3.3 人员工作安排

人员	重点工作
吕凯阳	统筹规划、软件开发、软件测试
胡望胜	游戏设计、软件开发、资源收集
范鑫鑫	游戏设计、软件开发、软件测试
巫建贤	资源收集、文档整理、软件测试