小组成员：吕凯阳 胡望胜 范鑫鑫 巫建贤

kkmnmbj@sjtu.edu.cn

Report of *Smash of Magic*

HCi选题报告

Smash of Magic

Table of Contents

[1. 简介 2](#_Toc352685095)

[2. 开发目标及内容 2](#_Toc352685096)

[2.1 基本要求 2](#_Toc352685097)

[2.2 进阶要求 2](#_Toc352685098)

[3. 项目计划 2](#_Toc352685099)

[3.1阶段计划 2](#_Toc352685100)

[3.2 迭代目标 3](#_Toc352685101)

[3.3人员工作安排 3](#_Toc352685102)

HCI选题报告

Smash of Magic

# 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。

# 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）。

# 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 |