

项目进程

wsycarlos

2015 年 9 月 30 日

1 第一阶段（2015.9.30-2015.12.18）

1.1 初始化阶段

1.1.1 国庆期间（2015.9.30-2015.10.07）

主要任务

全体 熟悉大航海家3

要求：

- 1) 教学模式完全通过
- 2) 新建存档达成旅行商人级别
- 3) 当过海盗
- 4) 办过庆典
- 5) 结过婚
- 6) 建造三个以上工厂形成产业链和贸易路线并运行五年以上
- 7) 大致了解电子书中有哪些内容

提示：使用+/-按键可以快捷加快减慢游戏速度，神器。先运行免显卡测试补丁或者P3Setup 然后出错使用兼容性模式选择XP运行

数据库端 选定数据库，搭建环境，和服务器完成连接读取调试，建立用户数据表，初步完成玩家登录操作。

客户端 选择网络类型（http or socket），选定网络层负责人，选择UI框架，根据大航海家3大体模型，找到各界面所需素材类型，开始填坑

（登录界面，大地图界面，城镇界面，城镇下各地方界面（如酒馆））。着手准备开发登录界面。

其余 Along可以多玩一款航海类游戏，或者根据多款慢速页游的经验，思考一下大航海家3里面的哪些模式是好的，哪些模式会有问题，再者，思考一下这个游戏做成页游的情况下，是慢速（也就是一天只能做那么多事情），还是快速（只要你闲着点点点，总有事情做，有时间就会比没时间的人发展的好）比较好。

猩猩和狒狒，想想其他航海类或者其他你们玩过的游戏，有什么玩点可以加入。

猩猩考虑一下，如果我们打算这么发，Web，Windows（提示更新），Mac（提示更新），Android（提示更新apk），iOS（不动更，完全单独发包），有什么需要注意，有哪些地方会出问题。（比如web不能用xml，这就是个问题）。

狒狒，去看看我们各个地方的资源，哪些有好的来源，要从什么游戏里扒，我会给你个大航海时代4的拆包工具，可以把大航海4的资源拆出来，看看有没有可以利用的地方，界面怎么设计，才会又美观，又不会没有资源可做。

1.1.2 十月底前（2015.10.08-2015.10.31）

主要任务

全部 整体流程完全跑通，协议通讯不再变动。

数据库端 彻底完成登录开发。

客户端 连通网络层，完成登录开发。

1.1.3 十一月底前（2015.11.01-2015.11.30）

1.1.4 初始阶段收尾（2015.12.01-2015.12.18）

2 第二阶段（2015.12.18-2016.01.08）

2.1 服务器加速阶段

2.1.1 寒假期间（2015.12.18-2016.01.08）