**暑假游戏开发计划**

**一、任务及时间安排：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **内容** | **详细内容** | **时间（日期）** |
| 学习Cocos2d-X | 慕课网Cocos2d-X入门 | 7.5~7.25 |
| 极客学院Cocos2d-X路线 |
| 中文官网（源码+教程） |
| 体验其他横版过关游戏 | 如steam平台等 | 7.5~7.10 |
| 设计游戏 | 设计角色形态 | 7.11~7.25 |
| 设计剧情（包括关卡主题、特色模式、特色道具、特色玩法、地图） |
| 设计道具 |
| \*设计模式（非必须） |
| \*学习相关技术（非必须） | 学习PS等技术 | 7.11~7.25 |
| 整理材料 | 整理设计出的材料，并设计游戏框架、基础类等 | 7.26~7.31 |
| 编写代码 | 迭代开发游戏 | 8.1~8.20 |
| 调试BUG及测试 | 宣传及测试 | 8.21~8.31 |

**二、要求**

（1）7.5~7.25每天二次提交学习进度、游戏体验总结、游戏设计材料等。

上传时间：下午17:00之前，凌晨12:00之前。

上传位置：群文件

上传格式：学习进度\_7\_5.txt（文档）

游戏体验\_7\_5.txt（文档）

游戏设计\_7\_5.zip（压缩文件）

（2）8.1~8.31代码开发阶段采用迭代发开模式，每新增一个小功能、一个类、修改一个Bug便提交一份代码（压缩包形式），压缩包形如：2015\_8\_1\_12\_51.zip（日期+时间），且压缩包内必须含有一份log日志文件，其中内容为：XXX（文件名）第XXX行至XXX行添加XXX功能（类）或XXX（文件名）第XXX行至XXX行修复XXXBug。

（3）暑假期间，只允许休息不超过7天时间。