21+49+7天

阶段1. 开发一个demo

迭代开发（7D）

{

场景编辑器

完善场景数据结构

场景物体定义：物体+物体类型

}

声音系统

迭代开发

{

自行车定义（二选一）：

1. 自行车+自行车类型
2. 可改造式（部件组合）。包括预置组合方式（款式）。

UI开发

地图的选择

比赛/锻炼情况分析

选项

玩家状态显示

游戏逻辑：

自行车模拟和场景交互

实现游戏逻辑处理器，通过使用不同处理器处理不同的游戏模式。

硬件交互

声音系统进一步开发

图形引擎的完善

更多种动画。粒子系统。特效

周期目标

1. 可漫游场景的基本框架（14D）
2. 可自由骑行（有声音）（35D）
3. 图形引擎完善。游戏逻辑模块。（14D）
4. 差不多了，尽力完善

}

阶段2.

AI

UI控件库

编辑器界面美工：

起始画面

视角旋转：左，右，上，下