周次：3

日期：3.25

类型：讨论

目的：确定题目。

过程：

（1）林毅认为可以从题目中挑一个来做，人工智能是未来的大方向，可以做客服机器人

（2）楼佳辰认为有自拟题目的选项，可以创新，并且因为已经有一个正在做的APP，完全可以继续做下去。

（3）林毅认为自拟题目不一定能经过老师同意，楼佳辰认为可以试着上报，这个自拟题目本身并不简单。

结论：打算上报题目请求老师意见。

周次：4

日期：3.27

类型：确定题目

内容：

（1）确定了题目为武器之王游戏。

（2）确定了成员的分工。

周次：4

日期：3.28

类型：工作

内容：

（1）楼佳辰初步设计了游戏的基本机制

（2）林毅开始搭建程序基本框架

（3）楼佳辰完成了可行性分析实验报告，并开始撰写工作日志

（4）陈百通开始搜集所需素材

周次：4

日期：3.31

类型：工作

（1）林毅搭建框架过半。

（2）楼佳辰开始设计关卡。

周次：4

日期：4.1

类型：每周小结

（1）本周做了一些开发软件的初步工作

（2）设计、编码、美工三头并进。

周次：5

日期：4.7

类型：工作

1. 楼佳辰完成了需求分析报告前三项
2. 林毅继续码代码罒ω罒。

周次：5

日期：4.8

类型：每周小结

1. 本周代码部分继续有条不紊的进行
2. 文案部分紧跟着老师的指示，需要写啥就写啥
3. 没有什么特殊的节点

周次：6

日期：4.15

类型：每周小结&工作

1. 本周代码部分停工，林毅正在学习算法准备考PET
2. 楼佳辰将剩下的需求分析报告完善完毕，并撰写工作日志提交Github

周次：7

日期：4.21

类型：工作

1. 组内重新对游戏的机制和定义进行了讨论
2. 林毅针对有所修改的部分，修改了框架

周次：7

日期：4.22

类型：每周小结&工作

1. 更加详细地定义了游戏机制，并且各人对游戏内名词解释认知统一了
2. 林毅继续丰富代码内容，楼佳辰写日志（发现需求分析报告上周已做完）

周次：8

日期：4.29

类型：每周小结

1. 代码部分有些许进展
2. UML图已按要求绘制完毕

周次：9

日期：5.6

类型：每周小结

1. 代码中遇到了一些问题，针对不同活动之间的数据交互不知道为什么只有部分成功
2. 工作日志writing

周次：10

日期：5.13

类型：每周小结

1. 解决了上周的问题，然后发现作战单位的类还有属性和方法需要添加。
2. 对比模仿的原游戏，有一些表现没有到位的点进行记录修正。

周次：12

日期：5.24

类型：工作

1. cocos2d是个不错的游戏开发框架，林毅认为其能帮助我们开发这款游戏，但是这样一来之前的代码几乎都要推倒重来，我们经过商量后认为，现在及时推倒重来应该还来得及，于是我们进度条重制了。
2. 楼佳辰完成了系统设计报告