

第三次周报报告

会议时间：2025 年 11 月 18 日

参会人员：全组人员

一、上周任务回顾

上周任务是游戏中的基础框架构建，小组成员基本完成了游戏框架的构建，包括 master 主代码的实现，地图 scene 的实现，基础动作模块 JumpAndMove 以及其配套的动作模型，八帧主角模型，射击、跳跃动作动画，射击模块。

任务完成情况：

小组已基本完成了基础框架的建构，游戏测试能够运行，核心功能基本实现，完成了场景的基础要素构建，在测试过程中也遇到很多问题，本次组会主要解决在上周任务中代码问题以及对齐整体进度。

二、项目进展讨论

项目开始进展，小组推进完成分工，开始编写到核心代码，对上周任务进行了汇报，逐步发现代码中大框架的一些问题，主要代码中地图添加替换方面取得进步，确定下一步四幕地图的方向。对于地图衔接方面也制定了计划。

三、问题讨论

1. 框架修改

针对本次团队作业的代码问题，小组成员都提出了自己的建议。

小组讨论了在大框架中函数和类的命名冲突，地图物体，玩家模型设计。在讨论过程中解决了命名的冲突，为后续模块代码编写做了铺垫，解决了在大框架中遇到的小问题。

2. 游戏场景

设计游戏场景，小组认为每一幕场景应该独立，地图设计方面，小组讨论出下一步地图设计方向，敲定了模型角色，主角模型，涂色后的模型。

游戏场景切换，小组在讨论后决定了切换下一幕的跳转方式，在联通方式和跳转方式中选择了跳转方式，同时推进拼接方法幕，理由是考虑到部分玩家电脑配置可能不足，在转移方向添加横向通道。即四幕地图将会以一个整体出现，但切换每一幕会添加检查点，检查点功能将会清除上一幕的怪物以及地图场景，开始下一幕地图生成，这种方法的好处是能大幅减少游戏后期玩家遇到的卡顿，减

少地图中的实体总数。

3. 图像素材

后期游戏开发推进不同章节的色块调节，也是整个游戏提升可玩性的关键一环，小组商讨并且确定红黄蓝三原色将会在横向收集的通道中出现，将会以色块收集的形式，并且隧道中会伴有闪光的特效，代码实现部分和地图代码同步，在基础地图上进行调色修改。

四、本周任务计划

针对下周的立项的工作安排：

1. 游戏横向场景：不同章节横向场景编写，由冉源潮负责。
2. 地图衔接：地图部分不同章节衔接功能由孙翌和曹黎悦完成。
3. 游戏美术：对于后续地图物体模型多幕场景，由李垣毅负责。
4. 游戏退出功能：在对退出游戏功能，由熊子稼负责。

五、其他事项

无。

下次会议时间：2025 年 11 月 25 日（暂定）