

# 第五次周报

会议时间：2025 年 12 月 2 日

参会人员：全组人员

## 一、上周任务回顾

上周主要在各主题中加入了限定怪物、方块及墙体，并调整了色块顺序，做好了每个主题的基色调。同时，我们完善了横向场景，布置成了更像洞穴的样子，对于现在的结尾，小组充分使用制作软件，做了一个寻找小狗、上升的像素视频，毫无违和地进行衔接，视频内容还在调整。但上周选择的通过“name 略过”来防止部分实体变色的函数并未实现，需尝试用其他方法，以及每个主题的具体颜色美工还没调整。地图根据难度层层递进，及加上新的实体，需要重新编写。

## 二、项目进展讨论

项目框架完成，只剩一些优化问题，本周需收尾并进行项目测试。目前各版修改还未合并到一起，需要整合调整。同时项目最终文档需要开始编写，本周完成软件设计文档与测试文档。

## 三、问题讨论

### 1. 美工问题

拾取色块后变色未能跳过一些特定实体，需要考虑其他 UI 美化方法。通过整体颜色调整或设置新 canva。

为了使场景更像在地下，小组打算在两边墙体外加一些“土”进行布置。

### 2. 地图问题

目前的地图可玩性不高，并由于加入了主题限定怪物、方块及墙体，地图需要进一步调整。作为小组游戏的核心板块，我们需要重新思考并精心布置一下随机 chunk，保证每个方块和怪物分布均匀、美观。

## 四、本周任务计划

针对下周的工作安排：

1. 色块变色：冗余代码需要优化，调色跳过特殊实体问题需要重新考虑，由黄心怡负责。
2. 竖向美工：修改参数使变色后的整体颜色需美观，及墙体外添加“土”，

由李垣毅负责。

3. 结尾视频：视频具体内容继续完善，由孙翌负责。
4. 地图编写：后四张张地图 txt 需重新设计，由曹黎悦、冉源潮负责。
5. 软件设计文档：小组成员都写一下自己设计的板块，由黄心怡负责，
6. 测试文档：由熊子稼负责。

## **五、其他事项**

无。

下次会议时间：2025 年 12 月 9 日（暂定）