



学生可行性报告书

组号 ： G07

学号1： 32001072

姓名1： 张津衔

学号2： 32001091

姓名2： 沈浩一

学号3： 32001098

姓名3： 石武杰

报告日期： 2022 年 10 月 12 日

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态： | 文件标识 | 文件标识 |
| [ ]:草稿 | 当前版本 | 1 |
| [ ]:正式发布 | 作者 | 张津衔 |
| [√ ]:正在修改 | 完成日期 | 2022/10/12 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本/状态 | 作者 | 参与者 | 起止日期 | 备注 |
| 1 | 张津衔 | 张津衔，沈浩一，石武杰 | 2022/10/12  2022/10/12 | 基本完成 |

目录

[1. 引言 3](#_Toc16642476)

[一. 背景 3](#_Toc1547432282)

[二. 项目概述 3](#_Toc2135200882)

[三. 文档概述 3](#_Toc2053099214)

[2. 引用文件 4](#_Toc1272839153)

[3. 可行性分析的前提 4](#_Toc48892686)

[一. 项目的要求 4](#_Toc935094732)

[二. 项目的目标 4](#_Toc367810700)

[4. 经济可行性 4](#_Toc2053021848)

[5. 法律可行性 4](#_Toc1809258351)

# 1. 引言

### 背景

我们计划把我们正在开发的这款软件称为弹幕飞机大战。我们计划使用unity编写。写明子弹，敌人，物品以及自己四类实体，通过实体碰撞进行判断从而产生各种效果。同时，通过跟随控件实现部分子弹追踪效果和自己的移动效果，从而达到躲避弹幕的方式。这点与大多数弹幕射击游戏都相同。

### 项目概述

在unity编程软件的支持下，我们可以将飞机多样化，并且创造出多样的技能特效。我们计划将这个项目应用于安卓系统中，但可以兼容于多个系统，暂定网页安卓互通。

### 文档概述

本文用于说明本小组将要制作的内容与所包含内容，为完全公开文档（反正没什么价值）

# 2. 引用文件

[GB/T 8568-2006 可行性分析（研究）报告](http://c.gb688.cn/bzgk/gb/showGb?type=online&hcno=84C42B6277D2714B7176B10C6E6B1A44)

[GB 8566-2007标准说明](https://max.book118.com/html/2019/0404/7031156102002016.shtm)

# 3. 可行性分析的前提

### 项目的要求

实现单人闯关，无尽以及多人联机闯关，无尽的游戏模式。同时游戏内拥有不同的 道具以及各种不同的敌人，与敌人对战时有着各种不同的交互效果。

### 项目的目标

1：游戏能够正常、稳定地运行，实现联机功能，并在多数环境下均能够运行

2：项目如期完成。

3：推广给同学游玩，得到他们的游玩兴趣与认可。

# 4. 经济可行性

由于unity引擎等关键软件可免费使用，因而在项目开发这方面的经济支出极小，经济上负担较小，具有可行性。

# 5. 法律可行性

我们项目计划借鉴了其他的弹幕射击游戏，拥有创新的部分，同时没有采用收费的模式而是计划免费给同学，好友下载游玩，因而法律上没有其他担忧。