# 项目启动报告

项目名称：宝石迷阵

项目组成员：郑宇煊 王兆翔 吴子岳 杨静森 张胤麟

项目启动日期：12月8日

项目完成期限：12月29日

## 一、项目背景与目标

随着科技的不断发展，人们对游戏的体验需求日益增长，宝石迷阵项目应运而生。该项目旨在通过宝石的组合与消除，为玩家带来刺激与乐趣，同时培养其逻辑思维与反应能力。本项目目标是在三周内完成宝石迷阵游戏的设计、开发和测试。

## 二、项目任务与范围

本次项目的核心任务包括：

1. 游戏规则与玩法的制定与实现；
2. 游戏界面的设计与开发；
3. 游戏逻辑与算法的编写与优化；
4. 数据库与登录、注册及rank；
5. 游戏的测试与调试。

项目的范围包括：

1. 仅限于PC平台的游戏开发；
2. 游戏支持的语言为中文和英文。

## 三、项目组织与人员分工

项目组将采取扁平化组织结构，以提高沟通效率。具体人员分工如下：

1. 郑宇煊：负责游戏界面的设计，游戏逻辑编写，连接操作数据库；
2. 王兆翔：负责游戏逻辑与算法的编写，完成注册登录模块；
3. 吴子岳：负责游戏测试与调试；
4. 杨静森：负责游戏文档的编写与维护；
5. 张胤麟：负责项目进度的管理与资源协调。

## 四、项目时间表与里程碑计划

第一周：完成游戏规则与玩法的制定，并进行初步的实现；完成游戏界面的设计，并开始开发。

第二周：完成游戏逻辑与算法的编写，并进行优化；同时进行游戏的测试与调试。

第三周：管理合并各分支，对游戏进行全面的测试与调试，确保游戏的稳定与质量；整理项目文档，为项目的交付做准备。

## 五、项目资源需求与预算

项目所需资源主要包括：开发人员的时间、开发工具、测试工具以及服务器资源等。根据预算，我们将合理分配资源，以确保项目的顺利进行。具体的资源需求与预算将在后续的项目执行过程中进行详细规划。

## 六、项目的风险评估：

1. 技术风险：由于项目组成员技能和经验的限制，可能存在技术上的挑战和风险。解决方案：进行充分的技术准备和培训，以及寻求外部技术支持和咨询。定期评估和调整技术策略，以确保技术路线的正确性和可行性。
2. 时间风险：由于项目时间紧迫，可能存在无法按时完成的风险。解决方案：制定详细的项目计划和时间表，并密切监控项目进度。如有必要，及时调整工作计划和资源分配，以确保按时交付。
3. 团队协作风险：由于团队成员间可能存在沟通障碍或合作问题，可能影响项目的进展和质量。解决方案：建立有效的沟通机制和协作平台，促进团队成员间的交流和合作。定期进行团队建设活动，增强团队凝聚力和合作精神。同时，明确各成员的职责和角色，确保分工明确和协同工作。
4. 市场需求风险：由于市场变化或需求不明确，可能导致项目的成果不符合预期或市场需求。解决方案：在项目开始阶段进行充分的市场调研和分析，了解目标用户的需求和喜好。同时，保持对市场动态的关注和敏感度，及时调整和优化项目内容和方向。在项目过程中积极收集用户反馈和建议，以便更好地满足市场需求和提升用户体验。