

**G16组号：G16**

**代 码 清 单**



课 程 名 称 软件工程基础

项 目 名 称 模拟三国

小 组 名 称 明德1-518

指 导 老 师 杨枨



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 代码版本号 | 更新内容 | 更新日期 |
| 1 | V0.0.0 | 最初的代码框架 | 2019.5.14 |
| 2 | V0.0.1 | 框架细化 | 2019.5.24 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

注：红色标注为当前文档版本。

# 引言

## 编写目的

1. 开发时，帮助内部人员（指设计人员和实现人员）理清代码层次和关系，确认自身的工作完成情况，使工作按照设计完成。
2. 测试时，帮助测试人员确认实际代码是否按照设计来编写。
3. 评审时，为评审人员提供评审对象。

## 阅读对象

设计人员，实现人员，测试人员和评审人员。

## 注意事项

注意1：本文档仅供内部人员查阅！！如给他人借阅，请通报全组成员！

注意2：每次更新时需要在文档第2页更新文档版本，记得改变红色字体颜色。

注意3：当出现代码清单和实际设计矛盾时，应先组内通报并讨论，再决定修改实际代码还是代码清单。

## 参考模板

<https://wenku.baidu.com/view/853c9869453610661ed9f463.html>

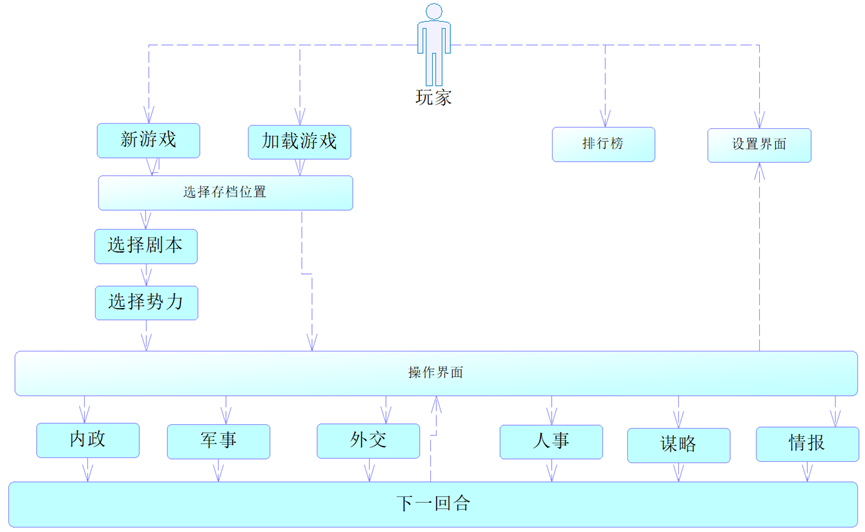
百度文库.源代码清单模板.2018-07-01

<https://wenku.baidu.com/view/fd41a46cf5335a8102d2207d.html>

百度文库.源代码清单模板.2018-06-30

# 系统简述

## 系统流程



## 功能模块

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **一级模块** | **二级模块** | **三级模块** | **模块描述** |
| 新游戏 | 存档选择 | 空白新增 | 在未有存档的地方新增存档 |
| 覆盖原有 | 在已有存档的地方覆盖存档 |
| 剧本选择 | | 选择游玩的剧本 |
| 势力选择 | | 选择游玩的势力 |
| 加载游戏 | 存档选择 | 存档读取 | 读取选择的存档 |
| 存档删除 | 删除选择的存档 |
| 游戏界面 | 军事 | | 出征，输送，征兵 |
| 经济 | | 开发农田，开发商业，粮草买卖，提高民忠 |
| 人事 | | 任命，褒奖，移动，流放，登庸 |
| 谋略 | | 驱虎吞狼，离间武将，策反武将，蛊惑民众 |
| 情报 | | 显示总体的情报，例如武将、城池、势力、外交关系等 |
| 设置 | | 同下【设置】模块 |
| 下一回合 | | 进行下一回合的推演 |
| 排行榜 | | | 查看本人在好友和全局的排名和分数 |
| 设置 | | | 对音量，字体等进行设置 |

## 代码分工

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 一级分类 | 二级分类 | 三级分类 | 最终分类 | 分工 |
| 前端 | UI用户界面设计 | 界面 | 界面设计 | 王华怿 |
| 界面实现 | 王仕杰 |
| 逻辑 | 逻辑设计 |
| 逻辑实现 |
| 美工 | 美工设计 |
| 美工实现 |
| 美工素材 | 可自制素材 | 素材制作 |
| 不可自制素材 | 素材寻找 | 王华怿 |
| 素材加工 | 吴帅毅 |
| 后端 | 数据库交互 | 本地数据库 | 本地数据库设计 | 王华怿 |
| 本地数据库实现 | 吴帅毅 |
| 云服务器数据库 | 云服务器数据库连接 | 王华怿 |
| 云服务器数据库设计 |
| 云服务器数据库实现 | 吴帅毅 |
| 游戏运行逻辑 | 前后端对接 | 前后端对接设计 | 王华怿 |
| 前后端对接实现 | 吴帅毅 |
| 核心运行 | 游戏运行逻辑设计 | 王华怿 |
| 游戏运行函数实现 | 吴帅毅 |
| 类设计及实现 | 常量 | 常量设计 | 王华怿 |
| 类常量实现 | 吴帅毅 |
| 函数 | 函数设计 | 王华怿 |
| 类函数实现 | 吴帅毅 |

# 详细代码