**面向家庭的俄罗斯方块娱乐系统**

**EPIC &**

**User Sstory &**

**Acceptance Criteria .**

**组长：苗子建**

**组员：毕浥尘**

**刘宇航**

**李鸿祺**

**许阳**

目录

[0.项目Github仓库地址 3](#_Toc37250782)

[1.需求集合——EPIC 3](#_Toc37250783)

[1.1模块划分 3](#_Toc37250784)

[1.2模块内容 3](#_Toc37250785)

[1.2.1游戏内容模块 3](#_Toc37250786)

[1.2.2数据库管理模块 3](#_Toc37250787)

[1.2.3界面设计模块 3](#_Toc37250788)

[1.2.4网络通信模块 3](#_Toc37250789)

[2.用户故事——User Story 3](#_Toc37250790)

[2.1游戏内容模块 3](#_Toc37250791)

[2.2数据库管理模块 4](#_Toc37250792)

[2.3界面设计模块 5](#_Toc37250793)

[2.4网络联机模块 5](#_Toc37250794)

[3.验收标准——Acceptance Criteria 5](#_Toc37250795)

[3.1游戏内容模块 5](#_Toc37250796)

[3.2数据库管理模块 6](#_Toc37250797)

[3.3界面设计模块 6](#_Toc37250798)

[3.4网络联机模块 6](#_Toc37250799)

# 0.项目Github仓库地址

<https://github.com/GeniusMiaozz/Tetris-entertainment-system-for-family>

# 1.需求集合——EPIC

## 1.1模块划分

系统划分为四个模块：游戏内容模块、数据库管理模块、界面设计模块、网络通信模块

## 1.2模块内容

### 1.2.1游戏内容模块

本模块主要包含具体游戏内容的设计需求，对游戏内容应达到的标准作出规划。

### 1.2.2数据库管理模块

本模块主要包含游戏数据存取方式的设计需求，对游戏过程中产生的所有数据的处理方式作出规划。

### 1.2.3界面设计模块

本模块主要包含游戏界面的设计需求，对游戏的界面应达到的标准做出规划。

### 1.2.4网络通信模块

本模块主要包含游戏内多人联机的设计需求，对多人联机应达到的标准作出规划。

# 2.用户故事——User Story

## 2.1游戏内容模块

1.作为一名游戏玩家，我想要游戏能够完善流畅的运行，不会容易崩溃，以便于保证我的游戏体验。

2.作为一名游戏玩家，我想要游戏有基础的帮助提示功能，能够令我快速入门游戏。

3.作为一名游戏玩家，我希望游戏有完善的开始/暂停/继续/结束这一时序上的控制功能，以便使我在必要时去处理优先级更高的事情。

4.作为一名游戏玩家，我希望游戏的操作充分人性化、符合大众认知，能够使我在操作过程中感到舒适。

5.作为一名游戏玩家，我想要游戏内容在合理的基础上尽可能的丰富多彩、有趣味性，以便于给我带来感情上的愉悦。

6.作为一名游戏玩家，我想要游戏内容能让我感受到一定的挑战性，能够时常激起我的斗志。

7.作为一名游戏玩家，我希望游戏内容能够给我一定的代入感，增加我的游戏体验。

8.作为家庭中的一员，我希望游戏内容能够尽可能地符合所有家庭成员的审美、兴趣，能够更好地使我们融入其中。

## 2.2数据库管理模块

1.作为一名游戏玩家，我希望在每次游戏结束后看到我本局的得分和好友排名，使我得知我此局游戏完成状况。

2.作为一名游戏玩家，我希望能够查看我的历史成绩，可以使我了解我过去的游戏状况。

3.作为一名游戏玩家，我希望能够查询我的好友列表，并查看好友的最近登录时间以及最高成绩，便于我了解好友的游戏状况。

4.作为一名游戏玩家，我希望能够了解我的游戏总时长以及近期在游戏上的花费时间。

5.作为一名游戏玩家，我希望能够了解我近期登录的时间地点，便于掌握我玩游戏的频率。

6.作为一名游戏玩家，我希望在个人界面能看到我的基本信息，包括用户名，头像，个性签名等等，同时可以对基本信息进行修改。

## 2.3界面设计模块

1.作为一个游戏玩家，我想要登录界面操作方便快速。

2.作为一个游戏玩家，我希望模式选择界面直观，可以一眼就看出各个模式的特点。

3.作为一名游戏玩家，我希望游戏界面美观舒适。

4.作为一名玩家，我希望可以更改游戏画面的相关设置。

## 2.4网络联机模块

1.作为一个游戏玩家，我希望能和好友联机对战。

2.作为一个游戏玩家，我想要在联机时不卡顿不影响我的正常竞技体验。

3.作为一个游戏玩家，我希望联机时可以建立房间邀请别人加入或者加入别人建立的房间

4.作为一个游戏玩家，我希望有一些道具以便于快速消除方块，提高自己的积分来击败对手，提高游戏体验。

5.作为一个游戏玩家，我希望能看到和我联机的人他的相关信息。

6.作为一个游戏玩家，我希望能够通过搜索游戏名称或者ID号来添加好友。

# 3.验收标准——Acceptance Criteria

## 3.1游戏内容模块

1.当我正在玩俄罗斯方块，我应该能时刻看到我的当前分数信息及下一个落下方块的形状信息。

2.当我正在玩俄罗斯方块，我每合理操作一次能看到游戏界面中迅速出现的变化，每非法操作一次能看到游戏程序抛弃非法操作未处理的无变化表现或是得到非法操作的提示。

3.如果游戏过程中我成功的填充满了一行，应出现一种提示（可以通过声音的形式）来提示我这一次小成功，并能让我看到分数上的改变。

4.当我正在玩俄罗斯方块，如果我因突发事件暂停了游戏，待继续游戏之后应正确恢复至暂停前的游戏状态，一切未发生改变。

5.每当我完成一局游戏后，我能看到此局游戏我获得的分数及在好友中的名次。

6.当我想要与家人进行联机游戏，我能看到有谁在线、可以对他们发出邀请，当他们接受邀请之后可以迅速加入我的组队。

7.当我正在与家人进行联机游戏，我和家人能够进行的操作与游戏描述的一致，操作带来的结果也反馈正确，并且对于一些必要的信息有着明显提示。

8.当我与家人正在组队游戏，我可以与他进行很好的线上通信，我能够看到他的角色信息。

## 3.2数据库管理模块

1.当我登录之后，可以查看自己的基本信息，在需要的时候可以对基本信息进行更改，更改之后自动更新信息。

2.每当我完成一局游戏后，会显示自己此局游戏的分数以及在好友中名次。

3.当我查看历史成绩时，可以看到我近期进行的每一局游戏的相关记录。

4.当我查看好友列表时，可以看到好友近期登录时间以及好友的最高记录。

5.当我查看游戏状况时，可以看到我的游戏总时长以及近期登录游戏的时间地点和游戏时长。

## 3.3界面设计模块

1.当我第一次登陆时，我应该被提示如何进行注册。

2.当我进入游戏模式选择界面时，我能够快速找到我想要进行的模式或者是修改设置。

3.当我进行游戏时，可以通过颜色判断不同的方块。

4.当我进行游戏时，可以通过界面色调或颜色的变化判断自己目前的速度以及距离游戏失败的距离。

5.当我进行竞技时，可以看到对手使用道具或者到达某个得分的提示。

6.当我登录后，我可以随时更改分辨率，界面大小等画质的设置。

## 3.4网络联机模块

1.当我邀请好友时，我应该能看到好友列表以及好友的状态。

2.如果我进行匹配竞技的话，我应该能看到对手的信息例如匹配场次，段位，获得第一的频率。

3.假设我在竞技时，我应该可以使用道具干扰对手或者给自己增益让自己获得的积分增加或者让自己更容易获得积分。

4.假设我在游戏结束后，结算信息应该显示我和对手的积分和排名。