飞机大战需求分析

**一.产品说明**

**1.1产品介绍**

飞机大战是一款打飞机游戏，通过移动飞机使飞机的子弹命中敌方飞机并击毁获得分数。

**1.2用户人群**

喜欢娱乐.动作类的适龄人群：学生，休闲人群等。

**二.需求**

**2.1项目角色**

|  |  |
| --- | --- |
| 对象 | 活动 |
| 玩家 | 通过键盘操作控制飞机，发射子弹攻击敌方飞机 |
| 敌机 | 由程序控制，自上而下飞行，拥有不同的血量 |
| 子弹 | 由玩家控制的飞机发出，用来攻击敌机 |

**2.2基础需求**

1）游戏要有可操作性，并且简单易上手

2）碰撞检测要求探测精准

**2.3功能需求**

1) 用户进入游戏开始菜单可以选择开始游戏、退出游戏；

2) 玩家飞机以一定速度自下而上飞行，用户可以控制飞机上下左右移动；

3) 玩家飞机一直发射子弹，用户通过操控飞机位置来扫射敌机；

4) 不同种类敌机会以一定速度随机出现；

5) 玩家飞机发射的子弹击中敌机后，敌机生命值减少，当生命值变为零时敌机

坠毁，子弹击中敌机后消失；

6) 玩家飞机若与敌机相撞，玩家飞机则坠毁，游戏失败；

7) 玩家飞机游戏失败后失败界面会显示用户达到的分数，用户可以选择重新游

戏和退出游戏；

8) 进行游戏时，屏幕左上角会显示用户达到的分数；

**2.4声乐需求**

1）玩家发射子弹，坠毁，击败敌机，敌方大型飞机飞行时，要有音效

**2.5 性能需求**

1) 游戏随着时间进行难度加深

2）实时性：本应用为手机游戏因此对于用户的操作必须做出立即响应，否则本游戏即为失败；