详细设计说明书

### 1.引言

**1.1编写目的**

编写这份软件需求说明书的目的是给开发人员提供设计的依据，同时为开发及再开发提供依据和支持。

预期读者：

设计员：对需求进行分析，并设计出系统，包括数据库的设计。

程序员：了解系统功能，编写《用户手册》。

测试员：根据本文档对软件产品进行功能性测试和非功能性测试。

用户：了解预期产品的功能和性能，并与分析人员一起对整个需求进行讨论和协商。

**1.2背景**

系统名称：《崩坏三》游戏系统

提出者：游戏公司

开发者：程序员

用户：玩家

**1.3参考资料**

《崩坏3》百度百科

### 2. 系统的结构

　　[给出系统的结构框图，包括软件结构、硬件结构框图。用一系列图表列出系统内的每个模块的名称、标识符和它们之间的层次结构关系。]

### 3．设计说明

**3.1模块描述**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块名称** | **功能** | **性能** | **输入项** | **输出项** |
| **登录模块** | **用户注册登录** | **用户操作在0.5s内响应** | **用户点击** | **对应按钮实现操作** |
| **主界面模块** | **搭载其他游戏模块** |
| **作战模块** | **用户选择关卡、角色、装备及相关强化** |
| **任务模块** | **显示每日及活动任务** |
| **设置模块** | **用户自定义设置** |
| **信息模块** | **显示用户信息** |

**3.2接口**

　作战模块、任务模块、设置模块、信息模块包含于主界面模块

**3.3限制条件**

**各类操作均需要网络**

### 模块设计说明

各个模块美术设计应采用相同风格，简洁大方，整体美观清爽；长时间运行数据冗余少，各个模块切换时间要快。