# 会议记录

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 会议主题 | | 前期工作准备 | | | | |
| 会议时间 | | 2021/6/1 | 会议地点 | 博达楼 | 记录人 | 王宇锴 |
| 参加人员 | | 朱弘博、韦浩、陈秋佟、黄芮潼、谢如意、王宇锴 | | | | |
| 会议内容：  需求规格说明书新增：   1. 引言    1. 编写目的   本文档描述了《3D人物主角对战游戏研发》的功能需求和非功能需求，开发人员的软件实现和验证工作都以此为依据。  除特殊说明之外，本文档所包含的需求都是最高优先级需求。   * 1. 范围   《3D人物主角对战游戏研发》是一款为用户提供进行任务对战3D游戏。   * 1. 参考资料      1. 梁正平、毋国庆 需求工程-2版-----北京：机械工业出版社 2013.3（2017.8 重印）  1. 总体描述   2.1项目背景  随着计算机行业与互联网行业的飞速发展。游戏设计是软件产业的重要研究重要方向。本软件将实现一个可玩性高可商业化的一个游戏。随着科技的发展，现在电脑的功能已不仅仅是简单的上网、收发邮件了。更多的电脑用户希望在工作、学习之余可通过电脑进行一些娱乐活动。因此，为了迎合众多用户的需求并适合现在电脑的规模，我们开发出一套适合各阶层人士的具有很强的娱乐性和交互性的3D对战。  虽然现在市面上存在着各种各样的游戏版本，可是3D人物对战其市场相当大的。因为它的特殊在于它能吸引人更深入，爱不释手。它独特的国风风格符合当下时代潮流，即紧跟国潮。其3D的画面效果给人更加真实的游戏体验感和参与感。给人一种视觉的冲击感，让人影响更加深刻。  2.2产品功能   * + 1. 可通过键盘控制左右、上跳、低头等躲避或跳过攻击及障碍物     2. 人物主角有响应动作的骨骼动画     3. 人物主角可进行远程射击或近身攻击     4. 攻击有精确碰撞检测判定攻击的有效性     5. 可延伸为联网游戏   2.3用户特征  根据问卷调查结果分析：   |  |  | | --- | --- | | **涉众** | **特征** | | 用户 | 年龄段主要在18-30岁之间，有游戏经验或对本类游戏感兴趣 | | 平台运营方 | 承担产品的开发 | | 游戏监管部门 | 确保游戏合法 | |  |  |     2.4约束  LI-1:未成年的人群不可以玩本游戏  LI-2:对本游戏不喜欢并给予抹黑的用户，不允许再次注册  LI-3:系统将发布到IOS 和 Android 平台用户访问  LI-4:如有盈利要求，则需要和第三方支付平台进行集成，需要接口调用  LI-5:在开发过程中，开发者就要提交设计描述文档和测试报告  2.5依赖于假设  AS-1:用户会使用键盘操作人物主角  AS-2:用户需要安装本系统，以便用户的游戏体验以及评论讨论  AS-3:用户有对键盘基础操作功能  AS-4:用户对支付平台有操作经验   1. 附录   3.1调查问卷具体数据.xlsx  3.2调查问卷图表              详细计划说明书 ：  1.引言  1.1目的  此说明在概要设计的基础上，对基于3D人物对战游戏终端各个模块、程序分别进行了实现层面上的要求和说明。在以下的详细设计报告中将对在本阶段中对系统所做的所有详细设计进行说明。  主要工作包括：根据软件需求说明书所描述的数据，功能，运行，性能，需求，并依照概要设计说明书所确定的处理流程、总体设计、软件系统的结构设计，逐个模块的程序描述（包括各模块功能、性能、程序逻辑、接口等）。  软件开发小组的产品实现成员应该阅读和参考此说明书，从而进行代码的实现和编写、测试。  1.2背景  随着科技的发展，现在电脑的功能已不仅仅是简单的上网、收发邮件了。更多的电脑用户希望在工作、学习之余可通过电脑进行一些娱乐活动。因此，为了迎合众多用户的需求并适合现在电脑的规模，我们开发出一套适合各阶层人士的具有很强的娱乐性和交互性的3D对战。  虽然现在市面上存在着各种各样的游戏版本，可是3D人物对战其市场相当大的。因为它的特殊在于它能吸引人更深入，爱不释手。它独特的国风风格符合当下时代潮流，即紧跟国潮。其3D的画面效果给人更加真实的游戏体验感和参与感。给人一种视觉的冲击感，让人影响更加深刻。  1.3游戏简介  3D人物对战游戏是一款对战游戏，是一款基于3D平面的对战游戏，这款游戏可有人机闯关对打模式以及联机对打模式。 | | | | | | |
| 审核 |  | | | | | |
| 报： | | | | | | |
| 送： | | | | | | |