# 会议记录

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 会议主题 | | 设计原则、系统功能模块详细设计 | | | | |
| 会议时间 | | 2021/6/17 | 会议地点 | 逸夫楼605 | 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：  详细设计说明书新增：   1. 系统功能模块详细设计    1. 模块简介   系统功能模块图如下图所示     1. 系统功能模块设计    1. 登录模块       1. 表现层   登录模块的表现层主要完成用户的登录功能，登录页面时要求用户输入账号密码的基本信息，确认后页面给出响应消息，提示登录成功或失败的提示。  登录的流程图如下图所示    如有界面代码可贴上   * + 1. 控制层   登录模块的控制层负责接受来自登录页的用户输入，同时调用登录模块的业务逻辑接口，将用户名与密码等用户关键信息传递到业务逻辑层进行判定。等到业务逻辑处理完成之后，将来自业务逻辑层的相应信息传到表现层，并显示主页面。  在控制层中登录页的描述如下（java）：   * + 1. 业务逻辑层   登录模块的业务逻辑层主要完成对用户登录逻辑的判定，同时调用登录模块的业务逻辑接口。比如：用户到登录是输入的用户名是否存在、密码是否正确，同时在对用户的身份进行判定。  在登录模块的业务逻辑层是调用了公用的----接口同时实现接口。----接口主要方法如下：（代码）   * 1. 主页面模块      1. 表现层   主页面模块的表现层主要是显示出关于游戏的一些功能，用户可根据需要选择点击不同的功能，点击后页面给出响应信息，即跳转至相应功能的页面。  主页面的流程图如下图所示：     * + 1. 控制层   主页面的控制层负责接受用户的选择，同时调用主页面模块业务逻辑接口，将用户选择的关键信息传递给业务逻辑层进行处理，等到业务逻辑处理完成之后，将来自业务逻辑层的相应信息传到表现层，并决定显示的页面。  在控制层中代码描述如下所示：   * + 1. 业务逻辑层   主页面的业务逻辑层主要完成对用户所选择功能的判定，同时调用主页面的业务逻辑接口。  在主页面的业务逻辑层是调用了----接口，同时在实现该接口。---接口主要方法如下图   * 1. 模式选择      1. 表现层   模式选择模块的表现层主要完成对游戏模式（即人机对战或联机对战）和游戏场景的选择。确定模式之后便可开始游戏。  模式选择的流程图如下图所示：     * + 1. 控制层   模式选择的控制层负责接受来自模式选择页面的选择，同时调用模块选择模块的业务逻辑接口，将用户选择的关键信息传递到业务逻辑层  在控制层中------代码的描述如下所示：   * + 1. 业务逻辑层   模式选择的业务逻辑层主要完成对用户模式选择逻辑的判定，同时调用模式选择的业务逻辑接口。  在模式选择模块的业务逻辑层是调用了公用的----接口，同时在实现该接口。---接口主要方法。   * 1. 退出游戏      1. 表现层   退出游戏的表现层主要是完成退出游戏界面。  退出游戏的流程图如下所示：     * + 1. 控制层   退出游戏的控制层负责接受用户退出游戏的选择，同时调用退出游戏模块的业务逻辑接口，将退出游戏的信息传递给业务逻辑层，并由业务逻辑层处理完成之后，将来自业务逻辑层的相应信息传到表现层，并决定显示页面。  在控制层中------代码的描述如下所示：   * + 1. 业务逻辑层   退出游戏的业务逻辑层主要完成对用户退出游戏的选择进行下一步操作，同时调用退出游戏模块的业务逻辑接口。  在退出游戏模块的业务逻辑层是调用了公用的----接口，同时在实现该接口。  ---接口主要方法。   * 1. 游戏帮助      1. 表现层   游戏帮助的表现层主要完成显示游戏帮助给用户。  游戏帮助的流程图如下图所示：     * + 1. 控制层   游戏帮助的控制层负责接受用户游戏帮助的选择，同时调用游戏帮助模块的业务逻辑接口，将选择游戏帮助的信息传递给业务逻辑层，并由业务逻辑层处理完成之后，将来自业务逻辑层的相应信息传到表现层，并决定显示页面。  在控制层中------代码的描述如下所示：   * + 1. 业务逻辑层   游戏帮助的业务逻辑层主要完成对用户游戏帮助的选择进行下一步操作，同时调用游戏帮助模块的业务逻辑接口。  在游戏帮助模块的业务逻辑层是调用了公用的----接口，同时在实现该接口。---接口主要方法。   * 1. 关于游戏      1. 表现层   关于游戏的表现层主要是完成向用户显示关于游戏的相关内容、信息的界面  关于游戏的流程图如下图所示：     * + 1. 控制层   关于游戏的控制层负责接受用户关于游戏的选择，同时调用关于游戏模块的业务逻辑接口，将关于游戏的信息传递给业务逻辑层，并由业务逻辑层处理完成之后，将来自业务逻辑层的相应信息传到表现层，并决定显示页面。  在控制层中------代码的描述如下所示：   * + 1. 业务逻辑层   游戏帮助的业务逻辑层主要完成对用户游戏帮助的选择进行下一步操作，同时调用游戏帮助模块的业务逻辑接口。  在游戏帮助模块的业务逻辑层是调用了公用的----接口，同时在实现该接口。---接口主要方法。   * 1. 战绩结算      1. 表现层   战绩提示的表现层主要是完成向用户提示本局游戏的输赢战况等信息。  战绩提示的流程图如下图所示：     * + 1. 控制层   战绩提示的控制层负责在游戏结束后提示战绩，同时调用战绩提示模块的业务逻辑接口，将游戏提示的信息传递给业务逻辑层，并由业务逻辑层处理完成之后，将来自业务逻辑层的相应信息传到表现层，并决定显示页面。  在控制层中------代码的描述如下所示：   * + 1. 业务逻辑层   战绩提示的业务逻辑层主要完成提示用户战绩情况的操作，同时调用战绩提示模块的业务逻辑接口。  在战绩提示模块的业务逻辑层是调用了公用的----接口，同时在实现该接口。---接口主要方法。  2.设计原则  人机对战模式中，玩家需要在指定的环境内从每一关的起始位置开始逐级闯关，每一关的难度逐渐增加，会处在一对一、一对多人机的形式。联机对战模式即两个人物进行对打，在对局时间内将敌人击败直至血量为零时即可获胜，若超过规定的时间，人物之间并未分出胜负即为平局。游戏开始后，人物可在环境内寻找攻击武器进行攻击。通过逐渐增加游戏的难度来提升玩家对游戏的兴趣，使玩家的能力能够在游戏中体现出来。 | | | | | | |
| 审核 |  | | | | | |