# 会议记录

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 会议主题 | | 详细需求描述：功能需求 | | | | |
| 会议时间 | | 2021/6/23 | 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：  需求规格说明书新增：   1. 详细需求描述    1. 功能需求       1. 人物主角移动          1. 特征描述   人物主角能够前、后、左、右、蹲、爬、滑铲、跳跃等移动   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：用户通过按键做出移动动作  响应：根据按键定义做出响应   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 1001 | 人物向前移动 | | 1002 | 人物向后移动 | | 1003 | 人物向左移动 | | 1004 | 人物向右移动 | | 1005 | 人物蹲下 | | 1006 | 人物滑铲（蹲下移动） | | 1007 | 人物跳跃 |  * + 1. 人物主角受击后退        1. 特征描述   人物受到攻击后，可造成后退效果   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：人物对抗  响应：人物主角受击后退   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 2001 | 目标人物受到攻击后造成后退效果 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 人物主角攻击        1. 特征描述   人物主角可以使用道具进行远程或近身攻击能力   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：人物主角遇到对手  响应：人物主角自行选择攻击方式以及攻击模式   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 3001 | 系统允许人物主角攻击对手 | | 3002 | 人物主角攻击对手的有效部位会造成血量下降 | |  |  | |  |  |  * + 1. 人物主角防御        1. 特征描述   人物主角具有防御能力   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：人物主角受到对手攻击  响应：人物主角进行格挡   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 4001 | 人物受到对手攻击，可进行格挡 | | 4002 | 防御生效后，降血量减缓或不受到伤害 | |  |  | |  |  |  * + 1. 人物主角对局获胜        1. 特征描述   人物主角击败并战胜对手   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：对手与人物进行对抗  响应：对局时间之内，人物主角击败对手以致其没有攻击能力   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 5001 | 获得对局胜利 | | 5002 | 人物战胜对手致其血量为0 | |  |  | |  |  |  * + 1. 人物主角对局平局        1. 特征描述   人物主角与对手不分胜负或在规定的时间内并未战胜对手   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：对手与人物进行对抗  响应：对局时间之内，人物主角并未击败对手以致其没有攻击能力   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 6001 | 获得对局平局 | | 6002 | 人物双方在规定时间内不分胜负 | |  |  | |  |  |  * + 1. 人物主角对局失败        1. 特征描述   人物主角被对手打败   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：对手与人物进行对抗  响应：人物主角被对手打败   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 7001 | 获得对局失败 | | 7002 | 人物主角被对手打败致其血量为0 | |  |  | |  |  |  * + 1. 伤害判定        1. 特征描述   通过攻击头部和身体对彼此造成伤害   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：人物对抗  响应：人物主角攻击对手头部或身体以致造成伤害   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 8001 | 对人物的伤害进行判定 | | 8002 | 对头部和身体造成的伤害以致血量下降 | | 8003 | 人物血量为0时以致游戏失败 | |  |  |  * + 1. 技能按键        1. 特征描述  |  |  | | --- | --- | | 按键 | **说明** | | 前进 | W | | 后退 | S | | 向右转 | D | | 向左转 | A | | 捡武器 | = | | 左倾 | Q | | 右倾 | E | | 跳跃 | Space Bar | | 蹲/站立 | C | | 卧倒/站立 | Z | | 普通攻击 | 鼠标左键/J | | **防御** |  |  * + - 1. 刺激响应序列   刺激：通过按键对目标进行控制  响应：根据设置按键做出响应   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 8001 | 通过按键控制目标人物 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 画面场景        1. 特征描述   画面场景的主题选取中国风，场景选取古典建筑   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：画面场景的选择样式  响应：为用户提供不同的场景选择   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 10001 | 选择不同场景 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 音效        1. 特征描述   人物的攻击、防御、行走等移动动作都有响应的动作音效   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：人物发出动作  响应：动作伴随着音效   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 11001 | 人物动作伴随着音效 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 特效        1. 特征描述   人物的攻击、防御、行走等移动动作都有响应的动作特效   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：人物发出动作  响应：动作伴随着特效   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 12001 | 人物动作伴随着特效 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 伤害结算        1. 特征描述   根据人物受到的攻击，计算伤害比例超过人物的血量致其伤亡。人物在防御中，减少伤害。   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：人物进行对抗  响应：对抗过程中计算伤害比例，判断是否致目标人物伤亡   * + - 1. 相关功能需求  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 13001 | 目标人物的伤害结算 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 武器道具        1. 特征描述   对手人物被主角人物打败以及障碍物被破坏后随机掉落   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：对手人物被对手打败  响应：随机掉落武器道具  刺激：障碍物被主角人物破坏  响应：随机掉落武器道具   * + - 1. 相关功能描述  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 14001 | 武器随机掉落 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 模式选择        1. 特征描述   人物1V1对决、主角人物在规定时间内打败多少敌人通过关卡   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：主角人物获得游戏胜利  响应：在规定时间内存活  刺激：主角人物通过关卡  响应：在规定时间内打败多少敌人   * + - 1. 相关功能描述  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 15001 | 获得游戏胜利 | | 15002 | 主角人物通过关卡 | |  |  | |  |  |  * + 1. 帮助        1. 特征描述   帮助用户解决体验过程中所遇到的疑问   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：用户对本游戏有疑问  响应：系统将对用户的问题在帮助页面给予反馈   * + - 1. 相关功能描述  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 16001 | 用户对本游戏有疑问 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 退出游戏        1. 特征描述   用户结束本游戏，退出至桌面   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：用户结束游戏  响应：游戏退出至桌面   * + - 1. 相关功能描述  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 17001 | 用户结束游戏 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 关于游戏        1. 特征描述   关于本游戏的制作相关内容   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：用户欲知关于本游戏的制作相关内容  响应：系统将对用户的问题在关于游戏页面给予反馈   * + - 1. 相关功能描述  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 18001 | 用户想了解与本游戏相关的事情 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 战绩提示        1. 特征描述   在体验游戏过程中，对主角人物击败多少位对手的提示   * + - 1. 刺激响应序列   刺激：人物主角击败对手  响应：战绩中表示战胜对手的增加   * + - 1. 相关功能描述  |  |  | | --- | --- | | **编号** | **需求描述** | | 19001 | 对人物主角击败多少对手给予提示 | |  |  | |  |  | |  |  |  * + 1. 其他暂无 | | | | | | |
| 审核 |  | | | | | |