软件设计文档

1. 开发规划

1.1开发计划

|  |  |
| --- | --- |
| 日期 | 任务进度 |
| 4月20日 | 团队组建，并确定项目题目 |
| 4月23日 | 需求分析会议，任务分工安排 |
| 4月28日 | 项目总体设计 |
| 5月8日 | 第一轮开发总结会议 |
| 6月10日 | 第二轮开发总结会议 |
| 6月23日 | 成品提交 |

1.2开发环境和工具

1.3开发规范

1. 总体设计

2.1概念术语描述

2.2基本设计描述

2.3主要界面流程描述

2.4模块列表

1. 功能设计

3.1支持用户与好友线上PK对战

已登录的用户可以跟已经添加的好友，进行线上对战游戏。

3.2支持社区交流功能

已登录的用户可以在社区发布消息，同时也可以查看社区其他用户发布的消息，并支持评论消息功能。

3.3用户可查看好友成绩排行榜

用户可以在“好友排行榜”页面查看好友战绩，查看成绩排行版

3.4用户可查看自己的历史成绩

用户可以在“我的成绩”页面查看自己的个人历史战绩

3.5支持用户添加好友功能

用户可以通过搜索功能查找并添加好友，或者直接向社区其他用户发出添加好友申请。

1. 接口规范（陈梓麟）
2. 模块设计

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | 解释 |
| 服务端模块 | 负责与客户端和Web端进行通信，控制棋局的开始和结束，进行棋局的逻辑判断 |
| PC端模块 | 负责在PC客户端的页面布局与对战 |
| Web端首页与个人中心模块 | 负责登录注册和个人信息的展示和修改完善 |
| Web端游戏大厅与对战模块 | 负责展示在线玩家列表，提供玩家对局服务。 |

1. 软件设计技术

|  |  |
| --- | --- |
| 软件设计技术 | 在源代码中的位置 |
| 单例模式 | 项目中很多地方用到了单例模式，如PC客户端模块中的light.h和Camera.h |
| 面向对象编程 | 棋盘，状态，光源，落位判断等模型都使用面向对象编程，封装成了类 |
| Socket编程 | 客户端与服务端之间的通信使用了socket编程 |
| Vue+webpack | Web端使用了Vue+webpack架构 |