**[软件需求规格说明书](http://www.cnblogs.com/Z-XML/p/3432597.html)**

[**一、概要** 1](#_Toc424942905)

[1.1软件概要 1](#_Toc424942906)

[1.2文档概述 1](#_Toc424942907)

[**二、功能需求** 2](#_Toc424942908)

[2.1 用例模型 2](#_Toc424942909)

[图1：用例图 2](#_Toc424942910)

[2.2用例说明 2](#_Toc424942911)

[2.2.1选择模式 2](#_Toc424942912)

[2.2.2选择角色 3](#_Toc424942913)

[2.2.3选择招式 3](#_Toc424942914)

[2.2.4选择作用对象 3](#_Toc424942915)

[2.2.5结束本回合 4](#_Toc424942916)

[2.2.6重新开始游戏 4](#_Toc424942917)

[2.3数据词典 4](#_Toc424942918)

[**三、非功能需求** 5](#_Toc424942919)

[**四、用户界面需求 5**](#_Toc424942920)

[**五、运行需求 5**](#_Toc424942921)

[5.1 软件环境需求 5](#_Toc424942922)

[5.2硬件环境需求 6](#_Toc424942923)

**一、概要**

**1.1软件概要**

  《Sword&Magic》使用全新的攻防机制以及不一样的角色设计，rpg类型的卡牌游戏，添加全新的野怪设定，将rpg游戏实现在桌游的圆桌之上，它不再是一个三国杀类型的单纯卡牌游戏，它是一个结合了rpg元素的，拥有不同机制，不同玩法，不同乐趣的全新卡牌类型。

## 1.2文档概述

   至二路口团队在广泛调查研究玩家的需求后，撰写了该《软件需求规格说明书》（以下简称说明书）。说明书将从功能需求、数据需求、非功能需求等多个方面尽可能全面地描述用户对软件的需求。

  至二路口团队将会严格按照文档说明，设计项目的功能与结构，使得开发出来的软件能够满足用户的需求，到达一个较高的水准。

**二、功能需求**

## ****2.1**** ****用例模型****

## 用例图.jpg

## 图1：用例图

## ****2.2用例说明****

### ****2.2.1选择模式****

(1)用例名称：选择模式

(2)目标：玩家选择对战模式为1V1还是1V3

(3)描述：在模式选择界面通过左右箭头选择相应模式，点击“确定”后确认所选择的模式

(4)前置条件：玩家点击“开始游戏”

(5)后置条件：玩家进入对应模式

(6)约束条件：无

### ****2.2.2选择角色****

(1)用例名称：选择角色

(2)目标：玩家选择自身角色为战士还是法师

(3)描述：在角色选择界面通过点击相应角色，点击“确定”后确认所选择的角色

(4)前置条件：玩家完成模式选择

(5)后置条件：玩家拥有相应角色的技能

(6)约束条件：无

### ****2.2.3选择招式****

(1)用例名称：选择招式

(2)目标：支持玩家选择卡牌，并发动对应的技能

(3)描述：在每一回合，玩家需在限制的时间内选择若干卡牌来发动技能，选择完毕后结束当前回合

(4)前置条件：完成模式和角色的选择

(5)后置条件：选择招式的作用对象

(6)约束条件：卡牌槽内卡牌数不能为0

### ****2.2.4选择作用对象****

(1)用例名称：选择作用对象

(2)目标：支持玩家选择技能的作用对象

(3)描述：在每一次选择卡牌后，玩家需在限制的时间内选择技能的作用对象，选择完毕后发动技能

(4)前置条件：完成招式的选择

(5)后置条件：技能作用于对象上，产生相应效果（如扣除血量，恢复血量等）

(6)约束条件：无

### ****2.2.5结束本回合****

(1)用例名称：结束本回合

(2)目标：玩家根据自己的需求选择可以结束本回合

(3)描述：在每一回合，玩家都可以在限制的时间内选择结束本回合，交换出牌权利，由对手发动技能

(4)前置条件：玩家能够发动技能

(5)后置条件：当前回合结束，由对手发动技能

(6)约束条件：轮到玩家发动权限

### ****2.2.6重新开始游戏****

(1)用例名称：重新开始游戏

(2)目标：玩家重新开始游戏

(3)描述：在战斗结束后通过点击“返回”，重新开始游戏

(4)前置条件：玩家结束战斗

(5)后置条件：玩家重新选择角色

(6)约束条件：无

## ****2.3数据词典****

**表1：术语表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **术语** | **定义** | **别名** |
| **卡牌游戏** | **桌面游戏的一种，玩家抽取特定主题的卡牌构成自己的卡堆，利用各种卡牌和战略跟对方进行对战的游戏。** |  |
| **Rpg游戏** | **角色扮演游戏（RPG，英文全称Role-Playing Game）是一种游戏，在游戏中，玩家扮演虚拟世界中的一个角色在特定场景下进行游戏。** | **角色扮演游戏** |
| **战士** | **角色的一种，血量为60，初始攻击力为6。职业特技：武器精通，当装备武器时，攻击力+1** |  |
| **法师** | **角色的一种，血量为60，初始攻击力为4。职业特技：火球术,将一张火焰基础牌当做火球丢出，造成等同于攻击力的伤害** |  |
| **招式** | **玩家通过选择卡牌来选择对应的招式，并发动相关技能** |  |
| **卡牌槽** | **每个对象都拥有自己的卡槽，里面存放抽取到的卡牌** | **卡槽** |

**三、非功能需求**

* 功能性：有效实现功能需求中描述的相关内容。
* 可靠性：要求系统能够长时间正常运行；
* 易用性：具有友好易用的用户界面及简单的操作方法，保证玩家上手简单
* 高性能：满足流畅游戏需求，游戏过程中无明显卡顿，延迟秒数量级以下；文件传输迅速。
* 可维护性：能够满足系统管理员对系统维护的需求，能够实现软件开发者对软件的进一步维护；
* 扩展性：能够满足软件开发者对软件功能进一步扩展的需求；
* 可测试性：在需要时，能够通过配置文件来控制内部关键信息的输出，输出目标也可通过配置文件配置。

# ****四、用户界面需求****

* 游戏开始界面
* 模式选择界面
* 角色选择界面
* 对战界面

# ****五、运行需求****

## 5.1 软件环境需求

  软件开发在window操作系统下利用Visual Studio完成。游戏需在Windows操作系统运行。

## 5.2硬件环境需求

目前主流的PC均可运行本游戏。