**APP架构文档**

**项目名称：PPTOY**

**项目成员：翁丽清、王琨、林碧华、周婷**

**1、概述：**

1.1目的

我们这款app可以锻炼孩子的认物能力，让孩子知道某种物品的用途是什么，使孩子可以在玩乐的同时加深对世界的认识。

1.2对象与范围

我们小组的app主要面向2至4岁婴幼儿。由于这个时期的孩子逐渐开始有自己的意识，但对事物的辨识度不高，并且对很多的物品不知道其用途是什么，

**2、总体结构的分析和设计**

2.1设计目标与原则

设计目标是为了让孩子玩起来很容易，更方便理解和操作

原则是简洁明了，结构清晰

2.2设计策略

参考了很多游戏APP，集合很多优点完成的

**3、总体功能的分析与设计**

3.1设计目标与原则

设计目标是为了让孩子产生趣味性，让孩子学到知识

原则是产生趣味性的同时不要让孩子沉迷与游戏本身

3.2设计策略

参考了很多游戏APP，集合很多优点完成的

**4、APP模版说明**

4.1模版关系图



4.2模块一：父母模版



4.3模块二：孩子模块



**附录1：参考文献：**

Android应用开发实战(机械工程出版社）

android项目开发详解(机械工程出版社）

android app界面设计(电子工业出版社)

android游戏从零开始(电子工业出版社)