****软件使用说明书****

1. 引言

在这个互联网发达的时代，游戏可以说是互联网科技当中更新速度最快的产品。尤其是手机游戏，其种类层出不穷。然而，目前大量的手机游戏app已经不能满足当下手机用户的需求：游戏app占用了手机的存储空间，用户想要玩不同类型的游戏需要安装各类app；用户很多时候想要打发几分钟时间或者休闲几分钟，寻找并打开app很耗时；大型手机游戏虽然体验很好，但不能带来持续的刺激感。目前已有的“微信小游戏平台”已经成功的证明了小游戏的魅力，课间10分钟、茶余饭后、地铁上等等，都是“微信小游戏”的身影，但是其种类十分有限。

因此，“H5小游戏平台”应运而生，其免安装、即时可玩的优势是其它游戏所不能比的；没有了用户设备存储的限制，其拥有海量的游戏种类供用户选择，满足用户的需求。只要用户的设备（手机、电脑等）拥有浏览器功能，便可以体验本平台上的小游戏，用户可以登录账户保存用户习惯、游戏进度、分享成绩等。同时，本游戏平台特别提供“休闲益智”类小游戏，专治各种“不服”，让用户挑战自己的手速，飙升用户的肾上腺，体验游戏的刺激感。

1.1编写目的

编写用户使用手册的目的在于更好地服务广大的使用者，使用户更够更快捷地掌握本游戏平台的各项功能，并且为用户更好地了解此游戏排平台提供了更快捷的条件。

1.2项目背景

1. 待开发软件名称：H5小游戏平台
2. 本项目提出者：周二软件工程课程组
3. 开发者：“我说对谁敢说不”队
4. 预期用户：18-30岁受众，使用此游戏平台的开发人员

1.3定义

“我说对谁敢说不”队：本游戏平台开发团队，是来自软件工程课程的徐友冰（组长）、吴兴超、舒歆、周婳婳、刘哲远组成。刚刚起飞的梦想团队，希望这一段经历能成为每一位组员的美好回忆。

1.4参考资料

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 书名 | 作者 | ISBN | 出版社 |
| J2ME移动软件程序设计 | 卢军、岳系、周辉 | 9787508469317 | 水利水电出版社 |
| java编程语言 | 法瑞尔（美国） (Joyce Farrell) | 9787030329103 | [科学出版社](https://baike.baidu.com/item/%E7%A7%91%E5%AD%A6%E5%87%BA%E7%89%88%E7%A4%BE) |
| java编程思想 | [Bruce Eckel](https://baike.baidu.com/item/Bruce%20Eckel) | 9787111162209 | [机械工业出版社](https://baike.baidu.com/item/%E6%9C%BA%E6%A2%B0%E5%B7%A5%E4%B8%9A%E5%87%BA%E7%89%88%E7%A4%BE) |
| 疯狂java讲义 | 李 | 9787121155796 | 电子工业出版社 |
| javaWeb整合开发王者归来 | [刘京华](https://baike.baidu.com/item/%E5%88%98%E4%BA%AC%E5%8D%8E/9899737) | 9787302209768 | 清华大学出版社 |
| JavaWeb开发详解 | 孙鑫 | 9787121167683 | 电子工业出版社 |
| 敏捷软件开发原则、模式与实践 | Robert C. Martin | Robert C. Martin | 清华大学出版社/Pearson Education |

2.软件概述

H5小游戏平台通过浏览器运行，可以兼容多种类型的设备终端；可以通过API转化为小程序植入其它常用应用当中（针对手机）。

本项目平台的开发，包含小游戏flappy bird进行初始测试。

本项目平台基于H5+CSS+JavaScript进行开发。

3.使用说明

3.1安装和初始化

给出程序的存储形式、操作命令、反馈信息及其含意、表明安装完成的测试实例以及安装所需的软件工具等。

3.2输入给出输入数据或参数的要求。

3.2.1数据背景

说明数据来源、存储媒体、出现频度、限制和质量管理等。

3.2.2数据格式

如：a. 长度；b. 格式基准；c. 标号；d. 顺序；e. 分隔符；f. 词汇表；g. 省略和重复；h. 控制。

3.2.3 输入举例

3.3输出

给出每项输出数据的说明

3.3.1数据背景

说明输出数据的去向使用频度、存放媒体及质量管理等。

3.3.2数据格式

详细阐明每一输出数据的格式，如：首部、主体和尾部的具体形式。