|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **项目范围文档**  **“项目目标”模块：**   |  |  | | --- | --- | | **内容** | **说明** | | **目标** | 娱乐休闲性的社区型消除游戏 | | **业务要求** | 丰富业余生活，锻炼手脑协调能力 | | **度量指标** | 项目完成时，能得到一个较高的评价，分数达到90以上 | | **合理性** | 对比开发该项目所花的精力和老师对项目的满意度 | | **可行性** | 游戏是否具有足够的吸引力？  既定目标团队可以完成么？ |   **“项目相关人员和用户”模块：**  **Rd1：**六毛软糖对“天天爱消除”的相关人员进行了归纳整理，其中关于“ 《软件工程3》 任课老师”这一角色的描述见下表：   |  |  | | --- | --- | | **内容** | **说明** | | **代表** | 《软件工程3》 任课老师 | | **说明** | 项目重要相关人员，影响项目目标 | | **职责** | 项目发起和验收的负责人 | | **成功标准（关注点）** | 1. 项目实施是否能达到既定的目标 2. 不能延期交付 | | **参与方式** | 不直接参与项目 | | **可交付工件** | 无 | | **意见/问题** | 1. 以局域网作为网络环境 2. 不需要完成当前腾讯版天天爱消除所有功能 3. 面向18-60岁的大众群体 |   **RD2：**其中关于“南京大学软件学院大二学生”这一角色的描述见下表：   |  |  | | --- | --- | | **内容** | **说明** | | **代表** | 南京大学软件学院大二学生 | | **说明** | 项目用户， | | **职责** | 无 | | **成功标准（关注点）** | 1. 该游戏是否具有乐趣 | | **参与方式** | 直接使用该项目的制品 | | **可交付工件** | 无 | | **意见/问题** | 1. 该游戏需要排行榜功能 2. 需要能够多人协作完成一局游戏 |   **RD3：**其中关于“六毛软糖”这一角色的描述见下表：   |  |  | | --- | --- | | **内容** | **说明** | | **代表** | “六毛软糖”团队 | | **说明** | 项目开发者 | | **职责** | 项目的设计/开发/维护 | | **成功标准（关注点）** | 1. 项目实施是否能达到既定的目标 2. 不能延期交付 3. 项目是否让项目验收者满意 | | **参与方式** | 直接参与项目的所有既定工作 | | **可交付工件** | 项目的部署文件 | | **意见/问题** | 无 |   **“相关事实和假定”模块：**   |  |  | | --- | --- | | **相关事实列表** | **说明** | | 该游戏软件能通过局域网连接，使不同玩家进行即时的协作或对战模式下的游戏 | 需要保证玩家在多人游戏时通信的即时性 | | 消除图片应该满足大多数人的审美需求 | 使得游戏玩家对游戏产生的印象很好 | | 消除规则应满足当下大多数消除游戏的基本规则 | 如果与当前大多数同类游戏的基本规则相悖会引起玩家的不满情绪 |  |  |  | | --- | --- | | **相关假设列表** | **说明** | | 假设软件使用平台为windows7或以上版本 | 游戏需要满足系统平台要求 | | 假设系统管理员具有对所有游戏用户数据的操作权限 | 游戏玩家数据能够得到管理 | | 假定该游戏的玩家同时在线人数不会超过300 | 游戏要能满足网络要求 |   **“项目边界和范围界定”模块：**  **系统范围用例图：** |