**大炉石-魔兽英雄传**

**系统设计说明书**

**版本:** V1.0

**发行日期:2017/12/14**

**作者：周盈坤、王重熙、杨丰远**

**修改情况一览表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本  Version | 出版日期  Issue Date | 修订章节  Section  Changed | 修订原因  Reason for Issue | 修订者  Modifier |
| 1.0 | 2017/12/14 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Catalog

目 录

[1 Introduction 简介 7](#_Toc354589083)

[1.1 Purpose 编写目的 7](#_Toc354589084)

[1.2 Scope 范围 7](#_Toc354589085)

[1.2.1 Name 桌游名称 7](#_Toc354589086)

[1.2.2 Functions 桌游功能 7](#_Toc354589087)

[1.2.3 Applications桌游应用 7](#_Toc354589088)

[2 system design系统总体设计 7](#_Toc354589089)

[2.1 Interaction with user玩家与桌游的交互 7](#_Toc354589090)

[2.2 Design Considerations设计思路 8](#_Toc354589091)

[2.2.1 Design Alternatives 设计可选方案 8](#_Toc354589092)

[2.2.2 Design Constraints 设计约束 8](#_Toc354589093)

[2.2.3 Other Design Considerations 其他 8](#_Toc354589094)

[2.3 System Architecture系统结构 8](#_Toc354589095)

[2.3.1 Description of the Architecture系统结构描述 9](#_Toc354589096)

[2.3.2 Representation of the Game Flow游戏流程说明 9](#_Toc354589097)

[2.4 Decomposition Description分解描述 9](#_Toc354589098)

[2.4.1 GamePlayer package Description用户包描述 10](#_Toc354589099)

[2.4.2 Resource Library package Description资料库包描述 10](#_Toc354589100)

[2.4.3 System Manager package Description系统管理包描述 10](#_Toc354589100)

[2.5 Dependency Description依赖性描述 10](#_Toc354589101)

[3 Class Description类详细设计 8](#_Toc355436870)

[3.1 Class1 CLASS的设计 8](#_Toc355436871)

[3.1.1 Overview简介 8](#_Toc355436872)

[3.1.2 Class Diagram类图 9](#_Toc355436873)

[3.1.3 Status Design状态设计 9](#_Toc355436874)

[3.1.4 Attributes属性 9](#_Toc355436875)

[3.1.5 Methods方法 9](#_Toc355436876)

[3.2 Class2 CLASS的设计 10](#_Toc355436877)

# Introduction 简介

## Purpose 目的

本文档是规定大炉石魔兽英雄传桌游系统项目的概要设计说明书，描述了系统的总体设计、总体结构模块和接口。目的是为该系统的设计、开发和测试提供指导。

读者：设计人员、开发人员

## Scope 范围

### Name 桌游名称

大炉石魔兽英雄传

### Functions 桌游功能

融合炉石和大富翁中被广大玩家所喜欢接受的元素，是玩家休闲娱乐的上佳选择。

具体参考大炉石魔兽英雄传-需求规格说明书v1.0

### Applications桌游应用

老少皆宜，适用于四个玩家组成的group在闲暇时光里消遣娱乐

# System Design系统总体设计

## Interaction with users玩家与桌游的交互

本款游戏采用桌游常见的轮和回合制，四个玩家在每一轮中都有自己的回合，也即四个

玩家的回合组成了一轮。玩家首先点击确认进入游戏，系统会提示玩家进行相应的初始化，如选择英雄，组件牌库。正式游戏时，每一轮玩家在自己的回合做出相应的操作。最后当桌上仅剩下一名玩家的时候，该名玩家成为胜者，同时游戏结束，具体的游戏流程以及玩家操作详见2.3.2游戏流程说明

## Design Considerations设计思路

### Design Alternatives 设计可选方案

这里我们就采用轮和回合制+server端、client端模式

### Design Constraints 设计约束

#### Standards compliance 遵循标准

桌游最重要的就是讲求不同玩家的制衡关系，事实上炉石和大富翁之所以风靡全球就是

因为其不同玩家之间的平衡关系设计的好，所以本款游戏也将依次为约束来设计自己的游戏。

#### Technology Limitations 技术限制

桌游的类和client server端均使用Java来实现，为此还要遵循java编程规范及其开发标

准来设计该款桌游。

### Other Design Considerations 其他设计考虑

每一个好的设计都是要求高内聚低耦合的。在我们的这款游戏中也是如此，设计应该考

考虑到类之间的易于重构，为此我们需要一个自顶向下的设计思路，逐层封装。详见2.3，2.4，2.5以及整个第三部分类的描述。

## System Architecture系统结构

### Description of the Architecture系统结构描述



### Representation of the Game Flow游戏流程说明



## Decomposition Description分解描述

### GamePlayer package Description用户包描述

### Resource Library package Description资料库包描述

### System Manager package Description系统管理包描述

## Dependency Description依赖性描述

# Class Description类详细描述