**1·设计内容及要求**

**1.1·游戏部分的基本要求**

游戏部分主要采用Java语言编写，适合windows10以上的系统，以notepad++为平台。具体要求如下：

1.1.1权限管理

需要包括：“查询所有权限”，“查询每类信息权限”（多条权限），“只能查询自己的信息”对应的接口。

1.1.2默认权限

服务器默认OP拥有“查询所有权限”权限，default玩家默认无所有权限。

1.1.3查询命令

查询不同内容时，可以在对话框通过不同的命令来查询。同时可使用简单的筛选命令来筛选所查询的信息。同时可使用查询某类信息排行榜的命令。使用/states命令，可以查看一组自身的可自定义类型的信息。

1.1.4提示窗口

输入疑问或介绍命令时，列出所有可用的查询信息种类及说明。

1.1.5交互回复

玩家输入命令后，返回交互结果至对话框。

1.1.6 如果用户喜欢有提示音，可以选择开启对应的音效选项。在收到交互回复时，就会听到对应的音效。

1.1.7 记录玩家与生物的交互和玩家与方块的交互和其他交互信息。

**1.2 需求实现的主要功能**

（1） 玩家在拥有权限时，可以查询对应的信息。

（2） 在对话框输入命令并得到交互回复。

（3） 玩家可以自定义提示音效。

（4） 玩家通过指令可筛选查询信息。

（5） 玩家通过指令可查询某类信息的排行榜。

（6） 记录玩家与生物的交互和玩家与方块的交互和其他交互信息。

……

**2·需求分析**

**2.1 权限的设计**

**2.1.1 总权限**

**2.1.2 查询每类权限**

**2.1.3只能查询自己**

**2.2命令的设计**

**2.2.1 查询命令**

**2.2.2 筛选命令**

**2.2.3 排行榜命令**

**2.2.4查询一组自身命令**

**2.3 交互回复的设计**

**2.3.1提示窗口**

**2.3.2交互回复**

**2.4音效的设计**

**2.5 记录**

**2.5.1玩家**

1.时间

①登录次数

当天登录次数，本周在线时长，本月登录次数，本季登录次数，本年在线时长，历史累计登录次数，

②在线时长

当天在线时长，本周在线时长，本月在线时长，本季在线时长，本年在线时长，历史累计在线时长，

③生存时长

主世界生存时长，末地生存时长，下届生存生存时长

④登录时间

初次登录时间，上次登录时间，最后登录时间，

2.信息

UUID,ID,Skin，历史skin（保存多个）

3.消息

①发送消息

当天发送消息数，本周发送消息数，本月发送消息数，本季发送消息数，本年发送消息数，历史累计发送消息数

②命令使用

当天命令使用数，本周命令使用数，本月命令使用数，本季命令使用数，本年发送消息数，历史累计发送消息数

4.其他

①左键使用数

一分钟内左键使用数，一小时内左键使用数，当天左键使用数，本周左键使用数，本月左键使用数，本季左键使用数，本年左键使用数，历史累计左键使用数

②右键使用数

一分钟内右键使用数，一小时内右键使用数，当天右键使用数，本周右键使用数，本月右键使用数，本季右键使用数，本年右键使用数，历史累计右键使用数

**2.5.2 玩家与方块**

破坏，放置，存入，取出，时间相关，矿车相关，船相关，门相关，

**2.5.3 玩家与生物**

击杀，繁衍，乘骑，驯化，