文档编号：

**概要设计说明书**

版本号：

受控编号：

编写部门：

编写人：

审核人：

审核日期：2018年6月2日

批准人：

日期：

**目 录**

[1．引言](#Index1)……………………………………………………………………….. 1

[编写目的](#Index1_1)

[背景](#Index1_2)

[定义](#Index1_3)

[参考资料](#Index1_4)

[2．总体设计](#Index2)………………………………………………………………….. 1

[需求规定](#Index2_1)

[运行环境](#Index2_2)

[基本设计概念和处理流程](#Index2_3)

[结构](#Index2_4)

[功能需求与程序的关系](#Index2_5)

[人工处理过程](#Index2_6)

[尚未解决的问题](#Index2_7)

[3．接口设计](#Index3)………………………………………………………………….. 1

[用户接口](#Index3_1)

[外部接口](#Index3_2)

[内部接口](#Index3_3)

[4．运行设计](#Index4)………………………………………………………………….. 1

[运行模块组合](#Index4_1)

[运行控制](#Index4_2)

[运行时间](#Index4_3)

[5．数据结构设计](#Index5)…………………………………………………………….. 1

[逻辑结构设计要点](#Index5_1)

[物理结构设计要点](#Index5_2)

[数据结构与程序的关系](#Index5_3)

[6．错误处理设计](#Index6)…………………………………………………………….. 1

[出错信息](#Index6_1)

[补救措施](#Index6_2)

[系统维护设计](#Index6_3)

[7．附录](#Index7)……………………………………………………………………….. 1

**1．引言**

1.1）编写目的

连连看旨在用于休闲、娱乐，在享受乐趣的同时体验图形用户界面与相应算法融合的效果。概要设计文档旨在呈现项目主要功能和逻辑思维的设计和实现过程。

1.2）背景

本系统名称为：连连看

本系统由提出向朝柱 ， 费秀清、金明杰、龙灏天、盛永坤开发。

本系统将在win10系统下运行，为游戏玩家提供登录、积分、连连看游戏和拓展功能服务。

1.3）定义

以下是本文中使用的部分专业词语和外文缩写的说明：

：

1.4）参考资料

本文使用的参考文件：

01-1调研报告

01-2可行性研究报告

02立项报告

**2．总体设计**

2.1）需求规定

连连看.exe

性能满足连连看基本功能，实现用户登录，动画效果，游戏道具等。

2.2）运行环境

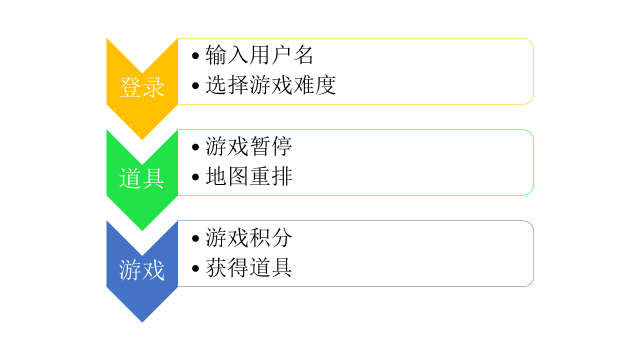
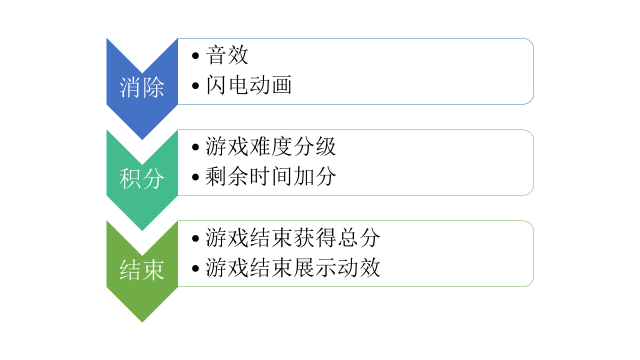
win10系统以上电脑

2.3）基本设计概念和处理流程

设计概念：

基于Qt的图形用户界面，可以登录的游戏优质界面，可以进行难易度选择及暂停功能、游戏道具功能的高体验感的连连看游戏

处理流程：



2.4）结构

界面

算法

消除图案

时间条

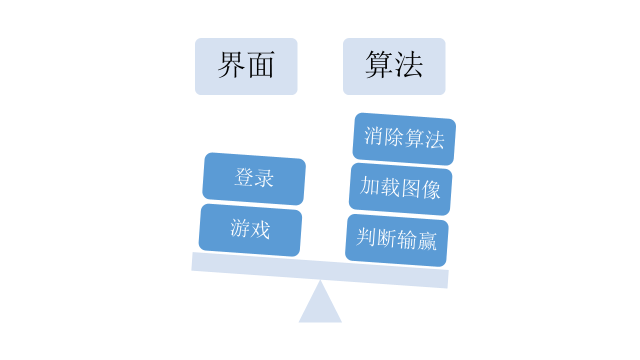
功能按钮

道具

2.5）功能需求与程序的关系

|  |  |
| --- | --- |
| 图形界面 | Lianliankan.cpp |
| 动态效果 | Lighting.cpp boomeffect.cpp |
| 核心判断 | Map.cpp |

2.6）人工处理过程

2.7）尚未解决的问题

**3．接口设计**

3.1) 用户接口

3.2) 外部接口

3.3) 内部接口

**4．运行设计**

4.1) 运行模块组合

4.2) 运行控制

4.3) 运行时间

**5．系统数据结构设计**

5.1) 逻辑结构设计要点

逻辑关系

游戏界面—底层算法

游戏开始、结束、点击—音效、动效

图形界面—地图设计

5.2) 物理结构设计要点

5.3) 数据结构与程序的关系

**6．系统出错处理设计**

6.1) 出错信息

由于未预料的问题引发的游戏中断

6.2) 补救措施

重启游戏

6.3) 系统维护设计

**7．附录**