**BOMB!  
——基于汇编语言的益智游戏**

***Version 1.0***

**编写者**

**Prepared by**

**团队：王陈陈**

**Group Name: wcc**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **王肖佑** | **2011013273** | **wxyyxw09090@sina.com** |
| **陈璐** | **2011013249** | **chenlu11@mails.tsinghua.edu.cn** |
| **陈华榕** | **2011013236** | **chenhuarongzp@gmail.com** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Instructor:** | **王朝坤** |
| **Course:** | **计算机网络体系结构（2）** |
| **Teaching Assistant:** | **陈俊** |
| **Date:** | **2014/04/09** |

目录

[文档修订 iii](#_Toc384852102)

[1 开发概况 1](#_Toc384852103)

[1.1 开发团队 1](#_Toc384852104)

[1.2 开发时间轴 1](#_Toc384852105)

[1.3 开发成果 1](#_Toc384852106)

[2 游戏规则 1](#_Toc384852107)

[2.1 游戏背景 1](#_Toc384852108)

[2.2 操作方式 1](#_Toc384852109)

[2.3 操作规则 1](#_Toc384852110)

[2.4 胜利条件 2](#_Toc384852111)

[2.5 失败条件 2](#_Toc384852112)

[3 程序模块 2](#_Toc384852113)

[3.1 Win32入口 2](#_Toc384852114)

[3.2 数据与逻辑 2](#_Toc384852115)

[3.3 文件存取 2](#_Toc384852116)

[4 总结 3](#_Toc384852117)

# 文档修订

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本号  Version | 主要作者  Primary Author(s) | 简述  Description of Version | 完成时间  Date Completed |
| 1.0 | 王肖佑、陈璐、陈华榕 | 本文档撰写完成。 | 2014/04/09 |

# 开发概况

## 开发团队

【肖佑】介绍团队成员，可用幽默的语言。

## 开发时间轴

【nunu】简单说说开发进度与时间的关系，简单说就是表明我们启动早、肯投入、效率高。

## 开发成果

我们经过这段时间的开发，设计并用汇编语言在Windows平台实现了一款名为BOMB!的游戏。

该游戏基于Win32汇编，操作简单，规则有趣，具有较高的可玩性，我们开发人员在测试过程中发现，这个游戏一玩就“根本停不下来”。

# 游戏规则

## 游戏背景

火药由中国人发明，距今已有超过一千年了。最近几年由于科技进步，人类掌握了通过信息技术合成炸弹的方法，若能推广使用，将大大减少炸弹制作过程中的资源消耗以及引爆后的环境污染。

这看似不可能的研究成果正是在清华大学软件学院某实验室诞生的，但由于该技术严重影响火药生产商的利益，在推广过程中受到了很大阻碍（也因为此，现在甚至连软院的同学都几乎不知道这个能震惊世界的成果）。该实验室希望通过事实证明这项技术是切实可行、可靠的，然后将该成果公之于众。你被该实验室招募为一名终身测试人员，将参与未来对炸弹合成技术的测试。

WCC团队在该实验室的委托下，开发了BOMB!游戏，以此模拟炸弹合成、引爆等过程，并加入游戏化元素。这样，测试人员只需要通过玩BOMB!游戏就能在悄然间完成一次次的测试工作。

您可以将BOMB!游戏分享给亲朋好友，那将大大加快测试进度，但请切记不要将涉及的炸弹合成技术测试相关背景透露给任何人。为了保证您的人身安全，也请不要透露您是该技术的终身测试人员这一身份。

由于涉及的逻辑分支非常之多而且必须通过人力驱动，因此我们初步推算，即使全球能有10亿人不间断地参与，该实验室要完成完整的测试也大约要到2222年。

## 操作方式

【nunu】介绍鼠标、键盘在本游戏中的作用。说得简单些，大概就是哪些键用到了，一句话说明用来干嘛，比如方向键只需要介绍是将所有方块整体向某方向移动，具体移动规则在下一节说。

## 操作规则

【nunu】说明游戏的核心规则。让人看完能明白怎么玩，能理解所有游戏元素与游戏表现即可。

### 游戏元素

墙、炸弹、数字、空白区域等。

### 变化规则

按方向键后的移动规则、数字的合成规则、炸弹的合成规则、炸弹的爆炸效果等

## 胜利条件

【nunu】

## 失败条件

【nunu】

# 程序模块

这里可以说明各个模块的具体实现。可根据需要调整各级标题。

## Win32入口

【肖佑和nunu】

### 程序入口

### 界面交互

### 附加交互

比如音乐什么的，除界面视觉交互外的其他交互。

### 游戏动画

### 按键队列

## 数据与逻辑

【sb】

### 地图与基本数据

### 结果队列

### 方向逻辑

## 文件存取

【sb】

### 序列化

### 文件保存

### 文件读取

# 总结