**大富翁游戏需求说明书**



1. 关于选题

大富翁是一种多人模拟经营类游戏，玩家可控制人物，通过房地产、股票等多种形式赚取资金，并使用特殊的卡片和道具获得更多利益，目的是让其他玩家的金钱数归零破产以获得胜利。本小组通过制作软件来巩固和完善组员对C#的代码构造和逻辑关系的理解

1. 涉及功能

1设定玩家形象

玩家在游戏开始前设定想要使用的替身形象，可以设定的内容有名称，性别，个人标记符号等等

2设定游戏地图

玩家在游戏开始前设定想要使用的游戏地图

3设定游戏模式

玩家在游戏开始前设定游戏的人数，画面水平，使用的功能等等

4 金币系统

玩家在游戏中可以通过随机事件、购买道具、房屋的买卖等方式获取和消耗虚拟的金币

5游戏道具

玩家在游戏中可以获取并使用道具，道具分为地图道具和非地图道具，方法大致相同

6行动

游戏中玩家按回合制行动，每个回合每个玩家行动一次，不能放弃行动。按骰子的点数在地图上移动，移动到目的地后购买土地、支付费用、使用道具或处理随机事件，系统记录状态

7土地系统

玩家行动过后，若所处的方块上的土地没有所有者，玩家可以购买土地，若方块上的徒弟有所有者，则玩家需要支付响应的金币休息，土地还可能跟一些随机事件产生互动

8 随机事件

玩家行动过后可能碰到随机事件，玩家需要根据随机事件内容的不同进行相应的选择和处理

9 游戏结算

当玩家的金币小于等于0时，则会被判出局，当场上只剩下一个玩家时游戏结束，并根据出局顺序结算排名

1. 技术难点

1 游戏的初始设定以及多人在同机对战时对于玩家之间的行动的区分

2 游戏内所有对象之间的交互逻辑关系

3 随机事件出现的概率以及一些其他随机系统的设计与实现，提高游戏的平衡度与娱乐性

4 游戏道具类的设定以及内含对象的功能实现

5 对于金币和房屋所有的存储，使得玩家在处理事件时能正确的显示金币和房屋的变化

6 游戏结束后的初始化设定以及数据处理

1. 人员分工

全部种类:地图设计、Ul、逻辑程序、逻辑与UI绑定、事件设定与实现

闫顺兴：逻辑程序

张文喆：地图设计、事件设定

陈威：逻辑与UI绑定、UI

徐明睿：逻辑程序、逻辑与UI绑定

王浩欢：逻辑程序