{七毛之路}

产品设计说明书

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [√] 草稿  [ ] 正式发布  [ ] 正在修改 | 文件标识： | Company-Project-RD-PRS |
| 当前版本： | 1.0 |
| 作 者： | 王燕 |
| 完成日期： | 2020-5-16 |

机构公开信息

目录

[0.引言 3](#_Toc42256101)

[0.1编写目的 3](#_Toc42256102)

[0.2项目背景 3](#_Toc42256103)

[0.3读者对象 3](#_Toc42256104)

[0.4参考资料 3](#_Toc42256105)

[1.概述 3](#_Toc42256106)

[1.1产品介绍 3](#_Toc42256107)

[1.2需求概述 4](#_Toc42256108)

[1.3详细设计方法和工具 4](#_Toc42256109)

[2.总体设计 4](#_Toc42256110)

[2.1游戏流程 4](#_Toc42256111)

[2.2运行模块的组合 4](#_Toc42256112)

[2.3总体结构 5](#_Toc42256113)

[2.4接口设计 6](#_Toc42256114)

[2.3.1用户接口 6](#_Toc42256115)

[2.3.2内部接口 6](#_Toc42256116)

[2.3.3外部接口 6](#_Toc42256117)

[3.UI设计 6](#_Toc42256118)

[3.1界面风格 6](#_Toc42256119)

[3.2界面布局 6](#_Toc42256120)

[3.3用户界面 7](#_Toc42256121)

# 0.引言

## 0.1编写目的

对本产品的总体设计做一说明，具体阐述一下本产品的设计背景，结构设计以及界面设计风格。

## 0.2项目背景

产品名称：七毛之路

产品类型：微信小程序，基于微信客户端，无需下载安装。

开发类型：学生作业

运行环境：微信开发者工具、微信小程序。

开发团队：七毛小组：韩亚楠（组长）、易慧婕、李悦、李涢摇、王佳妮、

胡雅婷、王燕。

## 0.3读者对象

产品开发人员，管理人员以及老师和助教。

## 0.4参考资料

《产品需求规格说明书》—李悦

# 1.概述

## 1.1产品介绍

七毛之路作为一个微信小程序，是一款界面简洁流畅、游戏方式简单、面向所有人的休闲闯关小游戏。本游戏是一款基于剧情的闯关小游戏,以主人公外卖员七毛的一天的送外卖的工作。

## 1.2需求概述

本产品面向的用户群体不分年龄，适用于用零碎时间来休闲放松的人群。因此本产品应该做到休闲有趣，便于下载，可随时使用。

## 1.3详细设计方法和工具

编程环境：微信开发者工具。

UI设计工具：procreat。

# 2.总体设计

## 2.1游戏流程

游戏主页

选择关卡

游戏剧情(每一关页面不同)

游戏操作(每一关页面不同)

游戏结束

过关成功或过关失败

开始

选择相应关卡

跳过剧情

进入下一关或者重玩本关

用户操作

结果

返回选择关卡页面

播放结束

## 2.2运行模块的组合

由于本产品为一款关卡制度的小游戏，因此每一个关卡为一个单独的运行模块，通过游戏的主页面和关卡页面将各个模块组合起来，构成游戏整体。

## 2.3总体结构

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **页面** | **结构** | **具体设计** |
| **主页面** | 开始按钮→关卡页面 |  |
| **选择关卡页面** | 关卡按钮→开始对应关卡游戏  带锁关卡按钮→提示不可以打开，玩到相应关卡，关卡按钮解锁 |  |
| **游戏关卡页面** | 菜单按钮→返回主页面  →重玩本关  →提示→过关提示  →背景音乐设置  跳过按钮→跳到游戏操作页面 |  |
| **游戏操作页面** | 响应关卡游戏操作  菜单按钮→返回主页面  →重玩本关  →提示→过关提示  →背景音乐设置 |  |
| **游戏结束页面** | **失败页面：**  主页面按钮→返回主页面  重玩按钮→跳到本关开始页面重玩本关  **成功页面：**  主页面按钮→返回主页面  下一关按钮→进入下一关 |  |

## 2.4接口设计

### 2.3.1用户接口

本产品用户入口为微信端，通过微信小程序和图形界面的方式展现给用户，用户可以通过操作手机屏幕来使用本产品。

### 2.3.2内部接口（此部分为韩亚楠编写）

本产品内部关卡选择界面通过按键实现向各游戏界面的跳转。

通过全局变量方式使各游戏成功界面向关卡选择界面传递数据，通过判断全局变量使关卡选择界面有不同的显示。

### 2.3.3外部接口（此部分为韩亚楠编写）

本产品运行于手机端，利用微信自身的API响应触屏操作和手机晃动操作，并通过游戏内的设定给出正确而响应，如页面跳转、关闭/播放声音、显示/收回菜单或提示框等。

# 3.UI设计

## 3.1界面风格

本产品界面采用简笔画风格，页面中所有的剧情、按钮以及操作图标均为人工设计，整个页面色彩除主人公的头发（七毛—拥有七根彩虹色的秀发）外，其余均为黑、白、灰风格。画面简洁易懂，又不失趣味，极具特色。

## 3.2界面布局

主页面开始按钮放在页面正中，关卡页面按钮依次排列。其余页面按钮根据剧情需要放在页面的四个角落，游戏内容部分布局根据游戏需要自由，无具体规则。

## 3.3用户界面

本产品界面主要分非游戏部分和游戏部分。

* **非游戏部分界面**

|  |  |
| --- | --- |
| 主页面 |  |
| 关卡页面 |  |
| 菜单栏 |  |
| 按钮 |  |

* **游戏部分界面**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | **关卡1** | | **剧情：** | | 引入主人公七毛，魅力无限、才华横溢、上得厅堂、下得厨房、跑得过恶狗、过得了独木桥、飞得出迷宫。一个朴实无华而又光芒万丈的外卖员。主要游戏内容为选择第一单外卖顾客选的是哪一家店。 | | **通关操作：** | | 点击“玖玖麻辣烫”选项。关键为注意订单页面的订单内容。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡2** | | **剧情：** | | 七毛来到店里来取2号订单。但由于这一单外卖的地址信息被隐藏在了一首诗里，需要根据诗里面的内容来猜出地址信息。 | | **通关操作：** | | 点击“江正小区”选项。四句诗中每一句诗代表一个字。四个字对应的正好是江正小区四个字。 | |  |
| 关卡3   |  | | --- | | **关卡3** | | **剧情：** | | 七毛取了三号订单，并顺利送到了顾客手中，但是这是顾客以差评要挟七毛，让七毛帮他家小孩做题。 | | **通关操作：** | | 根据题目内容，正确答案应该为“4”。解题方法可参考百度。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡4** | | **剧情：** | | 七毛又接到了一单，顾客要求又是帮他家小孩做题。 | | **通关操作：** | | 正确答案为“1”，因为，运气好的话，一次就能称出来。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡5** | | **剧情：** | | 七毛到店里去取5号订单，但是5号订单的店家做得很，七毛催老板快一点也不管用。因此七毛只好自己动手来做5号订单。 | | **通关操作：** | | 根据菜品提示将相应的菜品点击放入锅中，其中盐罐子需要点击筷子“尝一尝”才可以发现。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡6** | | **剧情：** | | 七毛接到6号订单，他发现6号订单的地址就在马路对面，过马路的话要绕很远的路，于是他决定横穿马路。 | | **通关操作：** | | 看准时机在车辆较少时操作按键，连续点击按键，不要点击着不放开。不被车辆撞到，成功穿过马路即为成功过关。 | |  |
| 关卡7   |  | | --- | | 关卡1 | | 剧情： | | 7号订单和6号订单都是同一个小姑娘点的外卖，都在马路对面，这次小姑娘特意提醒注意安全，不着急。七毛这次会怎么做呢？ | | 通关操作：车流太密集啦，不能横穿马路了。顺着马路向右走，点击向右的按键。会发现不远处其实是有斑马线的，但是需要点击绿灯才可以过马路，必须要遵守交通规则。通过马路后订单就送成功啦。 | |  | |  |
| |  | | --- | | **关卡8** | | **剧情：** | | 8号订单有点远，七毛决定骑着自己的小电驴去送外卖。但是此时七毛发现车钥匙不见了，他必须找到车钥匙才能去送外卖。 | | **通关操作：** | | 点开柜子，柜子里面有一个毛线球，小猫看到毛线球之后开始玩了起来，然后七毛发现钥匙被小猫压在身子底下了。找钥匙后，订单成功送到，成功过关。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡9** | | **剧情：** | | 七毛在外面接到了9号订单，但是这一单地址很远，小电驴又在家里，于是他决定开着自己的小三轮去送外卖。但是到了停车场七毛发现自己的三轮车被大大小小的车辆堵住了，他很生气，但又没办法，只好一辆一辆的把车辆挪开。 | | **通关操作：** | | 移动其他车辆，上下左右都可以，最主要的关键是要把大卡车挪到下面，这样七毛的三轮车才可以开出来，开出三轮车后，订单就可以按时送达。过关成功。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡10** | | **剧情：** | | 10号订单很长，有二十多但单，老板说买家是他们店vip，需要七毛多跑跑。送达之后会给给七毛加奖金。 | | **通关操作：** | | 七毛是通过贪吃蛇的方式去接订单的，需要吃够二十个外卖才可以通关。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡11** | | **剧情：** | | 七毛要将11号订单送达过桥是必经之路，但是他发现桥上人很多，根本过不去。七毛又发现旁边有一个小小的独木桥。于是他决定过独木桥。 | | **通关操作：** | | 过独木桥需要平衡力，而平衡力是通过摇晃手机来掌控的。而通过桥的关键是不要晃手机，放平手机.这样自然就过去了。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡12** | | **剧情：** | | 七毛要将12号订单成功送达的必经之路又来了，是必须要过一条小河，而过河有两条路径，第一条是绕很远过桥，虽然安全，但很费时，极大可能超时。第二条是通过踩河里的小石头过河，很快但也极有可能掉到河里。七毛决定选第二种。 | | **通关操作：** | | 点击石块，让七毛踩着石块过河，总共有100个石块，精准无误踩到才能过河，才能过关。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡13** | | **剧情：** | | 七毛在送单的的过程中遇到了恶狗，为了躲开恶狗，他不知不觉走到了一个迷宫面。 | | **通关操作：** | | 通过操作七毛，让七毛通过迷宫，成功将订单送达。仔细看，迷宫中有一朵小花，是可以通过的。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡14** | | **剧情：** | | 14号订单和13号的地址一样，这次七毛为了避免上次的情况决定直接走迷宫这条路，一回生，二回熟。 | | **通关操作：** | | 这次通关不能再走老路了，因为这次那朵花花是通不过的，迷宫是不可能走出来的。需要绕道迷宫外面走到出口处，才可以过关。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡57** | | **剧情：** | | 七毛要送今天的最后一单外卖了，到楼道里之后，他发现灯坏了，看不清门牌号，， | | **通关操作：** | | 这时候你肯定要看提示啦，提示说需要一个光源，这是后点一下提示小灯泡，楼道就有灯了，然后成功过关。 | |  |
| |  | | --- | | **关卡58** | | **剧情：** | | 今天的外卖终于送完了，七毛终于可以回家了，但是由于忙了一整天了，以至于他都忘记他家长什么样子了。你还记得七毛的家吗？ | | **通关操作：** | | 点击月牙顶的房子，月牙顶的房子就是七毛的家。要是实在记不得就回到第一关再看一看。完成本关后，游戏便通关了。这是你就可以看到我们七毛的真面目了。还是很帅的。 | |  |