

刺激精英游戏信息管理系统 需求分析

小组成员：乔翱、杨捷、张璇、白阜玉、赵晓晴

目 录

1. 概述.....	4
1.1 编写目的.....	4
1.2 项目背景.....	4
2. 需求规定.....	5
2.1 功能描述.....	5
2.1.1 系统功能层次模块.....	5
2.2 功能实现.....	5
3. 各模块功能描述.....	6
3.1 普通用户模块.....	6
3.2 管理员模块.....	6
3.3 商城模块.....	6
3.4 仓库模块.....	6
3.5 活动模块.....	6
4.可行性分析.....	7
4.1 技术可行性分析.....	7
4.2 组织可行性分析.....	7
4.3 经济可行性分析.....	7
4.4 时间可行性分析.....	7
4.5 运行环境可行性分析.....	8
5.运行环境.....	9
5.1 软件环境.....	9
5.2 硬件环境.....	9

绪论

如今生活快速，人们与好友休闲娱乐放松心情的时间越来越好，而刺激精英这个游戏媒体不仅让人们能够与生活中的好友又更多的交流，更能够认识新的朋友。而且刺激精英有利于锻炼人们的反应能力，团结能力，与他人沟通的能力，更甚之能够找到幸福。而对于游戏的一些活动以及游戏的武器等有时不能全部了解，而刺激精英就能够让我们对自己在这个游戏当中的信息以及游戏活动以及商品的信息进行了概括，让用户能够更加了解以及喜爱刺激精英。

本项目是一个游戏信息管理系统，方便用户对于自己的游戏信息进行管理。用户可以注册登录进入本系统，在本系统中用户可以在商城购买商品，购买的商品可以在用户自己的仓库中查看，用户可以在首页参加活动，参加活动可以获得游戏币奖励。用户还可以在个人中心查看个人信息并且可以对个人信息就行管理。

总体分析，本项目有着很广泛的应用场景，可以方便用户对自己的游戏信息进行管理。

1. 概述

1.1 编写目的

本项目需求说明书详细地描述了刺激精英预期实现的各项功能，并且简要介绍了各个功能以及预期成果，通过本项目需求说明书可以了解本项目的预期效果以及各个功能的预期成果。

1.2 项目背景

近年类似“吃鸡”一类的游戏火遍全球，不少玩家都参与到了这些游戏之中，而玩家如果想要对自己的个人信息进行修改、购买一些商品或者查看自己的仓库都需要先登录游戏再进行查看，不少玩家反应需要一个快捷的网站来进行以上等操作，我们项目便是对这个要求的满足。

目前市场上还没有此类的游戏信息管理系统对某个游戏的信息进行管理，有的一些功能也不是很完善，而本项目除了实现简单的信息查看、修改的功能，还增加了很多的附加功能，例如：在商城中购买商品、在活动页面参与活动等。

2. 需求规定

2.1 功能描述

2.1.1 系统功能层次模块

通过小组讨论、调查、分析，确定本项目大致分为以下几个模块：普通用户模块、管理员模块、商城模块、仓库模块和活动模块。

每一个模块都有自己具体的功能，每一个模块都利用了传统的对数据库的增删改查的技术进行实现。对于本项目的功能，在本小组进行商量确定后大致确定，后期可以根据具体的实际情况进行一定的调整。

2.2 功能实现

本项目的前端采取 bootstrap 框架进行开发，后端采取传统的 servlet、jsp 进行开发，通过 jdbc 技术实现对 mysql 数据库的操作，进行开发整个系统。

对于各个功能的实现，本项目采取传统的对数据库的增删改查都可以实现，采取 MVC 的设计思想进行开发，一步步实现本项目的所有功能。

3. 各模块功能描述

3.1 普通用户模块

普通用户可以通过注册、登录进入到本系统，普通用户可以在个人信息页面查看个人的信息，例如查看自己的游戏币等信息。普通用户还可以进行对自己的信息的修改，例如修改自己的密码。

3.2 管理员模块

管理员可以进入到后台管理的界面，进行对用户信息、商品信息、活动信息的管理，例如添加活动、修改商品信息等操作。

3.3 商城模块

用户可以在商城进行购买商品，其中的商品有服装以及武器皮肤等，用户购买的商品需要花费一定的游戏币。

3.4 仓库模块

用户在仓库中可以查看自己的物品，购买的商品会发送到仓库中，用户拥有起始物品。

3.5 活动模块

用户可以查看活动信息，并且可以参与活动，通过参与活动用户可以赚取一定数量的游戏币。

4.可行性分析

4.1 技术可行性分析

通过采用 JAVAWeb 项目开发和 MySQL 对数据库的操作技术来进行系统功能的实现，对数据的处理高效，准确，后续的维护也比较方便。对于前端采用 bootstrap 框架进行开发，而后端功能的开发则是采用传统的 servlet+jsp 进行开发，对于数据库的操作采用 jdbc 技术，在开发时利用 jstl 标签库简化代码。

4.2 组织可行性分析

我们团队共 5 人，通过在腾讯会议上进行分析讨论，组长制定了合理的实施进度计划，并且合理进行任务分工，团队成员通过相互配合，遇到问题大家一起攻克以及老师的帮助，能确保项目的顺利完成。

4.3 经济可行性分析

随着科技的发展，通过计算机软件进行管理，公司通过该系统能够大大提高销售效率，增加收益，减少公司的开支，因此该系统具有一定的市场需求，在一定的时间内，可以收回开发成本，具有经济可行性。

4.4 时间可行性分析

经过讨论分析，制定项目的进度以及计划，本项目需要完成如下

步骤:

- 1、界面的设计编写
- 2、数据库操作层、业务逻辑层以及 servlet 层的编写
- 3、前后端代码的连接，各个模块代码的连接，代码的整合
- 4、PPT、报告的编写。

组长对任务进行了合理的分配，合理的安排了时间，确保每天能完成当天的任务，保证能在规定时间内完成项目。

4.5 运行环境可行性分析

本系统兼容 windows XP 及当前主流操作系统，通过 MySQL 数据库平台进行实现，能够在低配置的环境下进行，可以让使用者减少开支。

5.运行环境

5.1 软件环境

	名称	版本	语种
操作系统	Window XP, window 10 等	Professional	简体中文
操作系统的附加功能	office	2010	简体中文
数据库平台	MySQL	5.6	简体中文
代码编写软件	Eclipse	2019	英文
代码环境	Jdk	1.8	英文

5.2 硬件环境

服务器	最低配置	推荐配置
应用和数据库服务器	CPU: P4 2.0G	CPU: P4 2.8G
	Mem: 512M	Mem: 2G
	HD: 40G	HD: 120G