

迭代一功能需求文档:

一、主体框架

1.界面层: ACG 运行的基本框架(对话框,文字改变,选项分支, cg 移动功能,背景);登陆界面设计,鼠标功能和键盘监听功能;【张诗琦,王嘉琛】

// 存档点设置和存档功能的实现;

2.数据层: 游戏的剧情文本,脚本文件和 AVGSCRIPT 编写【余旻晨】

3.逻辑层: command 类的实现【陈自强】

二、界面层职责分析:

一、玩家登录开始游戏:参与者:玩家,游戏登陆界面;

事件流: 1. 玩家需要开始游戏,他首先进入游戏开始界面;【界面的背景图片,布局设置,游戏主窗口设计】

2. 玩家在登录界面需要调整音量大小,点击开始游戏按钮开始游戏【实现鼠标监听功能】;

二、ACG 运行中的人物属性,对话脚本及条件分支的设定;

三、cg 的移动功能【先用同一张图片进行代替,所有变换代码要写好】;

四、对话框设计;【图片切割】

五、全屏鼠标监听的实现【玩家点击界面的任何一个位置即可以进入下一页】;

六、背景音乐的播放界面,需要有音量调节按钮和选择是否关闭背景音乐按钮【事件监听】;

七、自动弹窗询问时候需要存档,玩家自主选择要或者不要,存档功能的实现进行单独封装放存档点的设置【参与者:玩家和游戏界面,事件流:游戏自动弹窗询问是否需要存档,玩家进行自主选择是否需要存档。】

备注:所有的监听区域都用图片实现

三、逻辑层职责分析:

四、数据层职责分析:

五、

数据分析:一、图片数据:界面背景图片, ACG 各种场景的图片;

二、人物对话内容数据;

三、需要进行存档的数据;

四、背景音乐数据;

五、人物属性数据;

六、脚本文件, AVGSCRIPT

封装: 1. 将所有的人物属性设置为私有变量封装;

2. 将所有图片封装,将所有音乐封装;

3. 将存档数据和存档操作封装;

4. 将所有对话内容和对话场景的变化操作封装,其中包括各种鼠标监听的实现