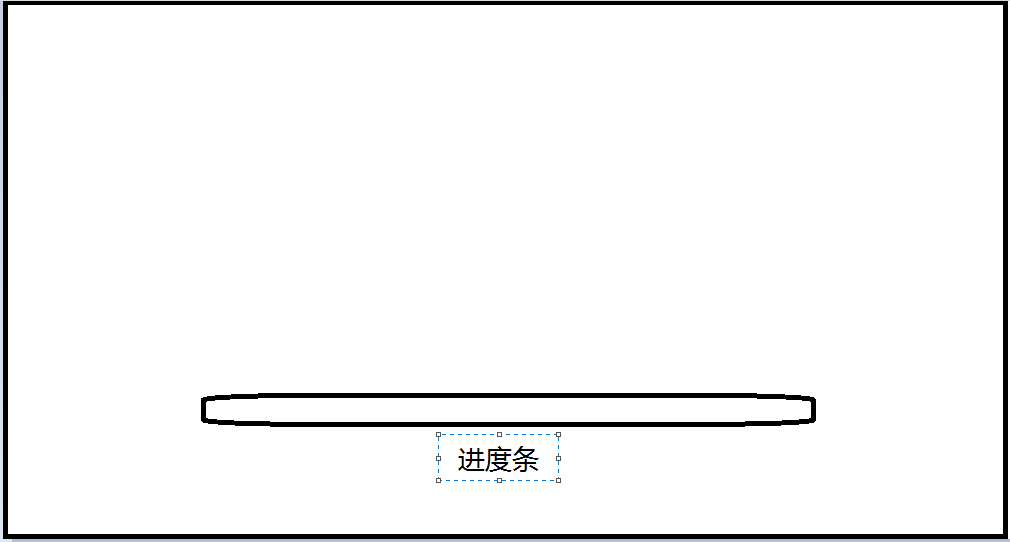
**1.界面草图**

横屏，分3个界面，开始界面，加载界面，游戏主界面。

1. 开始界面



1. 加载界面

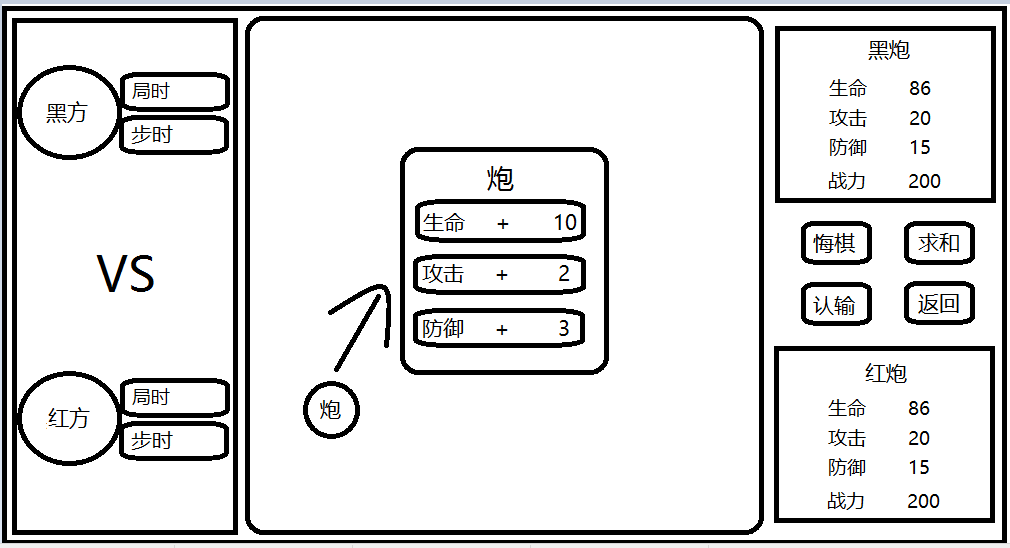


1. 游戏主界面

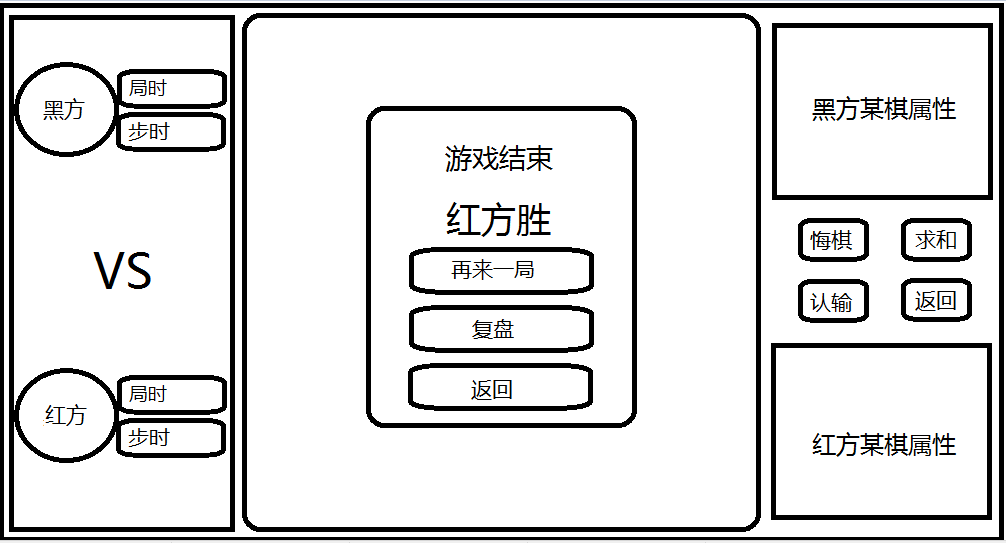
游戏进行时的界面1走棋



游戏进行时的界面2 选择加属性



游戏结束时的界面



复盘时的界面



**2.功能**

一. 开始界面

开始游戏按钮：进入加载界面。

二. 加载界面

进度条追踪第三个界面加载进度。

进度条满后，自动进入游戏主界面

三.游戏主界面

(游戏进行时界面)

1. 局时：本局总剩余用时
2. 步时：当前这一步限定用时
3. 棋子：点击己方棋子时，在棋盘上会显示出可走点，根据行走规则，第二次点击有效可走点时会进行走步。第二次点击原棋子会取消选择。第二次点击其他己方棋子会更换选择。
4. 棋子属性：点击己方棋子时，右侧会显示本棋子具体属性，包括生命，攻击，防御，战力
5. 悔棋按钮
6. 求和按钮
7. 认输按钮
8. 返回按钮
9. 加生命属性按钮
10. 加攻击属性按钮
11. 加防御属性按钮

(复盘时界面)

1. 返回按钮
2. 开局按钮：使棋盘步数置为0的状态
3. 终局按钮：使棋盘步数置为最终步数的状态
4. 某棋损失生命显示文本：吃子时，胜方显示丢失血量
5. 某棋加属性显示文本：显示每回合双方加属性情况
6. 上一步按钮：使棋盘进入上一步数的状态
7. 下一步按钮：使棋盘进入下一步数的状态
8. 总步数显示文本

**3.状态**

1. 整体
2. 游戏未开始
3. 游戏进行中
4. 游戏暂停
5. 游戏复盘
6. 游戏结束
7. 游戏进行时
8. 轮到红方走棋
9. 轮到黑方走棋
10. 轮到红方加属性
11. 轮到黑方加属性
12. 棋子交互状态
13. 未被选择
14. 被选中
15. 正在移动
16. 棋子所处棋局状态
17. 安然无恙
18. 攻击状态（将军）
19. 被攻击（被将军）
20. 被称为目标，敌人可吃
21. 无路可走
22. 阵亡
23. 其他分类

**4.战斗计算**

计算方式

Combat 战斗力

Hp 生命

Attack 攻击

Defence 防御

Combat = Hp\*0.4 + Defence\*10 + Attack\*10

A,B双方决斗，生死计算如下：

假设：

a\_Hp = 100, a\_Attack = 4, a\_Defence = 2

b\_Hp = 120, b\_Attack = 6, b\_Defence = 1

按最小回合数为准，生命最先低于0的死亡，胜出方 扣除 最小回合数\*(对方伤害-自 身防御)的生命值

a对b造成的伤害 a\_demage = a\_Attack-b\_Defence，若相减是负数，那么 a\_demage=1。

b对a造成的伤害 b\_demage = b\_Attack-a\_Defence，若相减是负数，那么 b\_demage=1。

a攻击：b\_Hp/ a\_demage = 40 （回合)

b攻击：a\_Hp/ b\_demage = 25 （回合)

因此，b最先把a打死。

若a为进攻方，b为防守方，那么b用了25回合，a用了25回合，a阵亡。

minTimes = 25

b剩余血量：hp = b\_Hp - (a\_Attack-b\_Defence) \* minTimes = 120 - 75 = 45

若b为进攻方，a为防守方，那么b用了25回合，a用了24回合，a阵亡。

minTimes = 24

b剩余血量：hp = b\_Hp - (a\_Attack-b\_Defence) \* minTimes = 120 - 72 = 48

**5.游戏规则**

1. 每人每回合操作有两步骤，分别是走步与加属性。
2. 各棋子走法遵循普通中国象棋的各棋子行走规则。
3. 每人走完步后，除自己的将帅之外，可以给其他棋子加一定属性。
4. 当完成走步和加属性操作后，计时才会停止，对方才开始计时。
5. 吃子行为属于战斗行为，胜败之分参考战斗计算方式。
6. 将帅无视战斗计算方式，可以无损吃子。
7. 棋局胜负判定遵循普通中国象棋规则。