包含的内容

软件解决什么问题？

主要功能是什么？

预期用户是谁？

为什么需要？

现有相关软件是什么？

需求分析

引言

编写目的

本文档为Tsingtopia游戏的软件提供基础需求分析报告。

内容范围

本文档涵盖Tsingtopia游戏的基础需求，并对一些高级需求进行阐述。

定义、首字母缩写词和一般缩写词

参考文献

[1] 骆斌主编; 丁二玉编著 需求工程: 软件建模与分析文档用途（第2版）2015

[2] (德) Christof Ebert著; 洪浪译 需求工程: 实践者之路（原书第4版）2013

本文档的目标使用者为

开发人员

软件测试人员

系统客户

软件项目管理者

总体描述

产品展望

Tsingtopia是一2D卷轴角色扮演游戏。本软件将是一个基于Windows平台的独立游戏，本软件中是将融入解谜、科幻和清华元素。

产品功能

让喜爱科幻和解谜的游戏爱好者能够在工作学习之余得到精神上的放松。

Tsingtopia主要讲述了未来世界发生的科幻奇遇

在公元2038年，一颗小行星逐步接近地球，然而，由于大量UNIX服务器的重启造成应对策略上的失误，引发了月球的爆炸，无数月球碎片落向地球，造成了空前的大灾难。存活下来的人类专注于发展人工智能和机械来改善太空和地球环境。

大灾难过后78年，人类科技高度发达，在地球联邦的北京省世界一流大学，Tsingtopia，世界上第一个强人工智能“嘿，快去学习！”诞生了，用来辅助学生们学习，然而Tsingtopia著名学渣发大条却发现应用了“嘿，快去学习”之后的学习发生了不寻常的变化，随着发大条的逐步探索，原来，人工智能“嘿，快去学习”正在进行着不得了的大计划，游戏主要讲述发大条在不断探索发现“嘿，快去学习”的阴谋和拯救世界的奇遇。

用户特性

10岁~40岁游戏爱好者

假设和依赖

玩家具有对RPG的基本常识，如如何触发剧情等等。

需求分析

需求概要

独特的画面风格和2D图形设计

独特的背景世界设定

充满科幻和幽默的故事

卷轴地图设计

需求源

热衷于解密类与科幻类游戏的玩家

热衷于独立角色扮演的玩家

可行性分析

真正需要这个系统吗

如果没有会有什么影响

必须支持哪些关键过程

不必支持哪些关键过程

技术限制

开发语言：Python/C++

预算内开发的可行性

系统的操作环境

平台信息

Windows

接口信息

用户接口

图形用户界面

软件接口

进度同步接口（待定）

硬件接口

输入设备：鼠标、键盘

输出设备：显示器、音响设备

软件依赖性

哪些外在的包

业务关系驱动的需求

响应速度

UI设计

游戏模式

领域约束

总体约束和特殊约束

需求理由

定义操作过程

对软件支持的过程进行明确的描述

定义这些过程

定义系统边界

预先剔除不必要的需求

网络对战需求

现有相关软件

Lifeline iOS/Android平台文字冒险游戏

Deponia iOS/Windows/Mac OS 2D解密独立游戏

附录

文档历史

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本 | 描述 | 作者 |
| 2016.10.6 | 0 | 需求分析文档框架 | 马鸿鹏 |
| 2016.10.8 | 0.1 |  |  |

索引