

**QG工作室——小平科技创新团队**

**趣味单词游戏设计文档**

编写人：禤骏、卢俊廷

当前版本：V.1.0

编写时间：2018.07.17

**版本记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 编写时间 | 编写人 | 编写内容 |
| v.1.0 | 2018.07.17 | 禤骏、卢俊廷 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[1 概述 5](#_Toc519792451)

[1.1 文档目的 5](#_Toc519792452)

[1.2 项目背景 5](#_Toc519792453)

[1.3 项目成员 5](#_Toc519792454)

[1.4 开发环境需求 5](#_Toc519792455)

[2 游戏简介 6](#_Toc519792456)

[2.1 游戏类型 6](#_Toc519792457)

[2.2 游戏名称 6](#_Toc519792458)

[2.3 游戏简要描述 6](#_Toc519792459)

[2.3.1 单词消消乐 6](#_Toc519792460)

[2.4 游戏配置需求 6](#_Toc519792461)

1. 概述
   1. 文档目的

该文档用于记录和整理该项目会议所讨论的内容，帮助开发者对该游戏能够有个清晰的了解，并且需要随着项目的进度和发展不断去完善这份文档。除此之外，开发者必须忠实、遵守该设计文档的内容来进行项目开发。

* 1. 项目背景

在学习英语中，背单词往往是十分枯燥且难以坚持的一个环节。但是，不管是什么年龄段，不管对英语有着怎样的需求（如高考、考研、四六级、出国等），单词量的多少首先决定了你的基底如何，并决定你的英语阅读水平如何。观察了大量的背单词应用程序，绝大多数背单词都是建立在熟悉、忘记这种简单的点击模式，这种模式有他的缺陷：可以通过快速的点击来略过这些单词，以及会出现点击失误或者认知失误（即以为自己知道这个单词，但点击认识后发现弹出来的意思却是不一样的）这两种情况。而四选一模式的缺陷在于：有时候根据词性猜中单词并不代表用户记得这个单词，或者是蒙对的，更或者记得的只是一幅图（参考百词斩）而不是它的含义。这些模式都涉及大量重复的操作，容易产生疲劳感以及枯燥感。

本项目立项于2018年4月，并从7月10日起开始进行设计，为参加大创进行准备。

* 1. 项目成员

本项目的成员如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 名字 | 职位 |
| 禤骏 | 项目开发负责人 |
| 卢俊廷 | 核心开发成员 |
| 周欣辉 | 核心开发成员 |
| 梁仕翘 | 核心开发成员 |
| 林楷 | 后台开发成员 |
| 沈培森 | 设计师 |

* 1. 开发环境需求

游戏引擎：Unity3D 2018.2.0f2

需安装开发包：

* + Unity-Setup-Android-Support-for-Editor-2018.2.0f2
  + Java SE (10.0.2)
  + Android SDK Manager
    - Android SDK Tools (25.2.5)
    - Android SDK Platform-tools (28)
    - Android SDK Build-tools (28.0.1)
    - Android 9(API 28) 所有项
    - Googole USB Driver(11)

1. 游戏简介
   1. 游戏类型

该项目集成了一系列休闲类型的游戏。

* 1. 游戏名称

现在有下述这些游戏：

* 单词消消乐
* 拖字消词
* 纸牌
* 扫雷

后续可能还会有更多游戏加入

* 1. 游戏简要描述
     1. 单词消消乐

在一个7x7的字母矩阵中，用户需要根据现有提示找到隐藏在矩阵中的单词，该单词可以拐弯。随着记忆等级的提升，提示信息量会变少，且寻找、识别出单词的难度会逐渐增加。

用户找到隐藏的单词后，用户需要一次性划出字母矩阵中的单词。

* 1. 游戏配置需求

目标机型：Android手机/平板

最低系统版本：Android 9（API 28）