作业问题：

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？

本次作业请参见 2.1 2.2 2.3 3.7 和 3.10节

**第一章 引言**

1.1编写目的

本文档为Tsingtopia游戏的软件提供基础需求分析报告。

1.2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。

1.3定义、首字母缩写词和一般缩写词

暂无

1.4本文档的目标使用者为

本软件的开发人员、测试人员、文档编写人员、软件项目管理者

1.5开发版本约定

在1.0正式版本以前，“----” 为待添加的内容

1.6参考文献

[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

[3] Lifeline英文官方网站 http://www.bigfishgames.com/daily/3mingames/lifeline/

[4] Lifeline Wikipedia page https://en.wikipedia.org/wiki/Lifeline\_(mobile\_game)

**第二章 综合描述**

2.1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。

2.2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。

2.3用户特性

10岁~40岁游戏爱好者

2.4总体约束

受开发时限影响，部分功能可能不能如期上线

2.5假设和依赖

用户使用Window XP及更高的操作系统

3~5人以上敏捷开放

**第三章 需求分析**

3.1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

3.2需求源（目标用户）

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

3.3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

3.4系统的操作环境

3.4.1平台信息

Windows

3.4.2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

3.4.3软件依赖性

----

哪些外在的包

3.5业务关系驱动的需求

----

响应速度

UI设计

游戏模式

3.6领域约束

总体约束和特殊约束

3.7需求理由

文字冒险部分

核心需要

在相同工作量和不影响玩家体验下，可以有效增加剧情的容量。

充满科幻和幽默的故事

核心需要

目标玩家在RPG的乐趣主要来源有二：一是紧凑而生动的剧情，这是我们可以做到的；二是精美的画面设计，限于时间和美工能力难以保证。

独特的背景世界设定

核心需要

背景设定决定了内容的合理性，即是否会让玩家感到违和感。

独特的画面风格和2D图形设计

非核心需要

卷轴地图设计

非核心需要

3.8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

----

3.9定义系统边界

预先剔除不必要的需求

----

3.10现有相关软件

3.10.1 Lifeline iOS平台文字冒险游戏

Lifeline（生命线）是一款关于逆境求生的情节分支故事类游戏。玩家可以通过iPhone、iPad或Apple Watch，帮助主人公泰勒做出关乎生死的决定，并共同面对各种结果。

<https://en.wikipedia.org/wiki/Lifeline_(mobile_game)>



(图片来源:

<https://itunes.apple.com/us/app-bundle/lifeline-crisis-line-tarter/id1150048861?mt=8> )

3.10.2 口袋妖怪(ポケットモンスター ルビー・サファイア) 红宝石 蓝宝石

平台：Game Boy / 任天堂DS / 任天堂3DS

是由Game Freak和Creatures株式会社开发，任天堂发行的系列游戏，是精灵宝可梦媒体作品的主要部分。最初的作品是在1996年于日本发行的Game Boy角色扮演游戏。精灵宝可梦系列一直贯穿任天堂的各代掌机之中。精灵宝可梦系列是世界上第二热销的系列电子游戏。

游戏玩法和操作方式与前作基本相同，玩家以鸟瞰的视角操作主角进行游戏。与前作一样，游戏的主要目的是打败四大天王并完成神奇宝贝图鉴，同时挫败敌对组织的计划。本作所新增的元素包括双打对战与神奇宝贝的特性和135只新神奇宝贝。由于GBA的功能较以前的主机有所增强，因此可提供4位玩家的联机对打。

（相关链接：

<http://baike.baidu.com/link?url=GOndZm7L2QHjPDt3EdUMMsRX_JAWa_Fr1dF3QNyh37oaWJ0YYgJiHEKu-Ev6OPSWk4qOnXZQcxP0z-AHtknLpq> ）

3.10.3 Deponia iOS/Windows/Mac OS 2D解密独立游戏

《Deponia》是一款冒险作品，游戏讲述的是玩家扮演的疯癫小男孩Rufus帮助来自Elysium的小女孩重返她的世界Deponia的故事。游戏的画面类似于《无主之地》的卡通风格。鲁弗斯生活并不快乐，他生活在垃圾覆盖的行星德波尼亚的偏僻角落，自信的他梦想着更好的生活，他无意间发现自己与天使谷儿的丈夫长相非常相像，于是很快想出了一个大胆的计划，一场起伏跌宕、神秘莫测的冒险就此开始了。

（相关链接：

<http://game.feng.com/gamenew/read/index-id-1856808.shtml> ）

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 | 产品功能、操作环境和相关软件等 | 马鸿鹏 |

索引