# Java大作业文档

---- FireboyandWatergirl Game

## 一、Java设计方案综述

### （一）总体设计概述

本程序为Java实现的森林冰火人小游戏，这是一款非常考验操作敏捷与配合精神的AVG类游戏，其基于基Swing工具包之下的JFrame 等类联合构建，可以实现多线程处理事件，两人同时操控等实用性功能。

### （二）关键模块定义

#### 1. GRF

（可使用表格进行端口说明）

#### 2. DM

#### 3. ALU

#### 4. ……

### （三）重要机制实现方法

#### 1. 跳转

NPC模块和ALU模块协同工作支持指令x的跳转机制。

NPC模块内置了判定单元和计算单元来独立支持指令y的跳转机制。

#### 2. 流水线延迟槽

……

#### 3. 转发

……

#### 4. 进入中断处理程序

……

## 二、测试方案

### （一）典型测试样例

#### 1. ALU功能测试

……

#### 2. DM功能测试

……

#### 3. 暂停测试

……

### （二）自动测试工具

#### 1. 测试样例生成器

#### 2. 自动执行脚本

#### 3. 正确性判定脚本

## 三、思考题

### （一）

题目描述 + 解答。