
微信麻将Online

设计文档

小组名：THE MISSING FOUR
队员：阎建辉 张 尧 张靖玮

目录

1	简介	2
1.1	软件简介	2
1.1.1	产品概况	2
1.1.2	产品功能	2
1.1.3	用户类和特征	2
1.1.4	运行环境	2
2	系统架构与设计	2
2.1	系统逻辑视图	2
2.2	包图	2
2.3	类设计详图	3
2.3.1	game 包	3
2.3.2	Action 包	3
2.3.3	Tile 包	4
2.3.4	server 包	5
3	UI 设计	5

1 简介

1.1 软件简介

1.1.1 产品概况

棋牌类游戏是在聚会中常见的娱乐项目，但很多情况下聚会地点及其附近没有相应的设施。手机上虽然也有类似斗地主等手机游戏通过 QQ/微信等联机，但绝大多数情况下，这类游戏中在一个聚会团体中安装率很低，更不用说是同一款手游，为一次聚会特意安装游戏的意向一般也不高。而如今微信的几乎是人人安装，通过微信公众号及服务器的配置，创建 H5 游戏，实现在微信内浏览器的联机棋牌游戏，省去了用户安装 native app 的麻烦，开发维护都较为容易，同时由于线下聚会的性质又不会丧失真实棋牌时的热闹气氛。

1.1.2 产品功能

- ✓ 创建游戏房间
- ✓ 加入游戏房间
 - 用户可分享房间号邀请他人参与游戏
- ✓ AI
 - 若人数不够可以选择 AI 开始游戏
- ✓ 玩游戏
 - 与真实麻将游戏规则一致

1.1.3 用户类和特征

热衷于打麻将的玩家
凑不齐麻将人数的玩家

1.1.4 运行环境

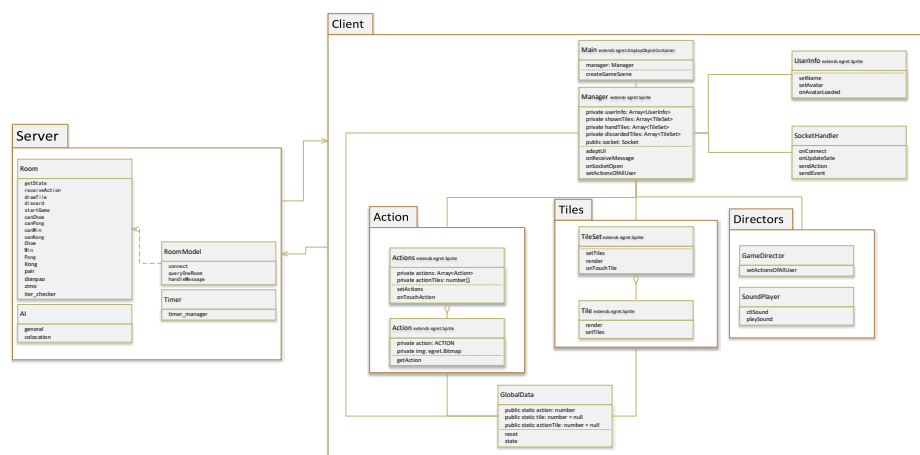
平台：微信
操作系统：iOS， Android， WinPhone， PC

2 系统架构与设计

2.1 系统逻辑视图

2.2 包图

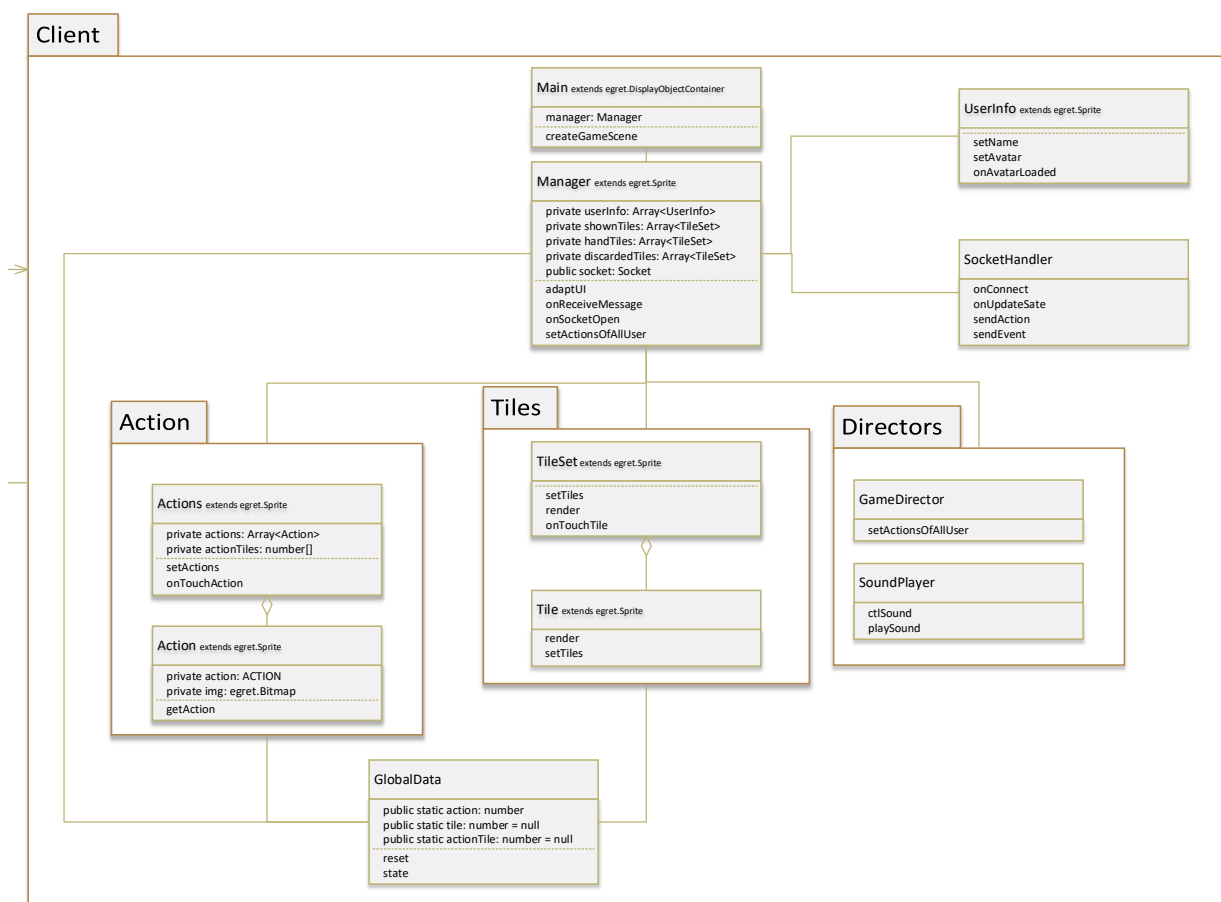
软件包含 Server 和 Client 两个包，分别代表服务器和前端，是典型的 cs 架构。



2.3 类设计详图

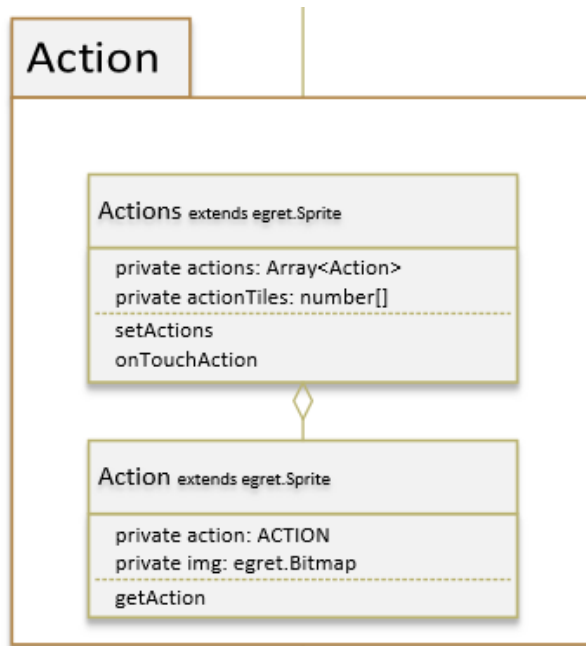
2.3.1 CLIENT 包

Client 包包含了操作、显示、管理等类



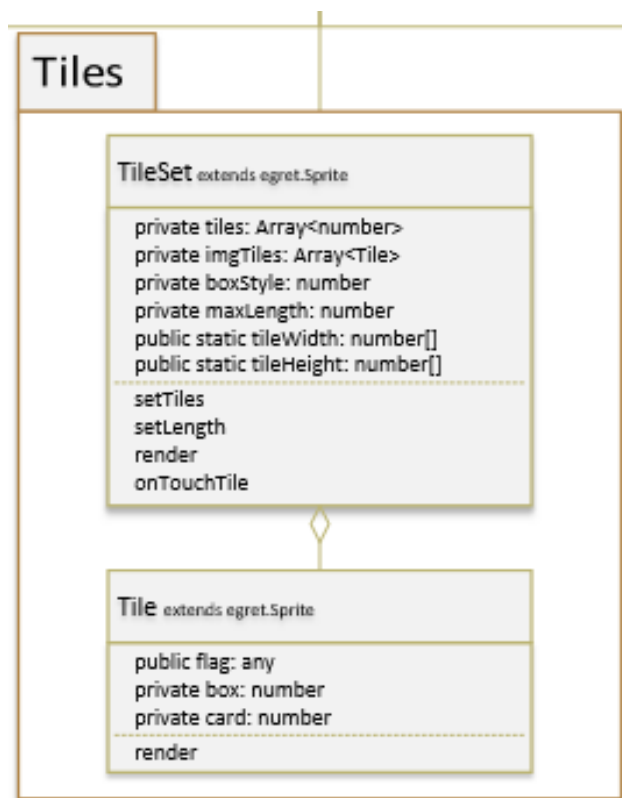
2.3.2 ACTION 包

Action 包包含了操作和操作的集合



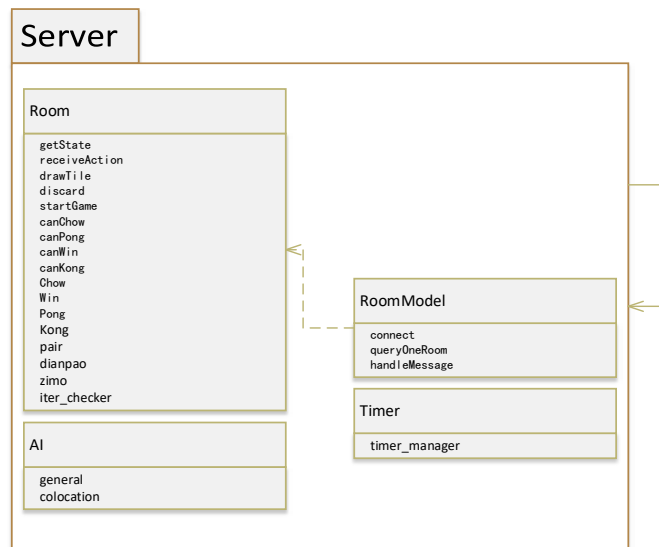
2.3.3 TILE 包

Tile 包包含了手牌和手牌的集合



2.3.4 SERVER 包

Server 包包含 Room 和 RoomModel 两个类，分别用于



3 UI 设计

舞台如下图所示，由背景、手牌、时间提示、操作组成



手牌元素及音频来自网络并修改得到。Tilesset 类表示每个人的一组手牌，类内部控制手牌的相对坐标和不同 user 的牌面不同方向，Manage 类控制一组手牌在舞台上的坐标。



牌面与白板组合成一张麻将牌，将牌面与各种样式的白板合成为一个 SpriteSheet (json+jpg) 再引用。