# 简介

本文档为游戏开发核心技术课程的技术设计文档TDD（Technical Design Document）要求说明。

学生应按本文档要求撰写TDD文档，TDD文档应按序包含以下所有提及的章节。

本文档应当在EngineProof里程碑结束前完成，GDD文档提交后，应着手开始本文档的撰写。文档所描写的技术仅涉及EngineProof里程碑提交的程序版本，建议篇幅：5-13页**。**

尽量将技术限制在引擎部分，游戏逻辑部分可以不涉及。

# 封面

* 游戏名称
* “技术设计文档”字样
* 学期和学年（2017年春季)
* 团队名称
* 团队成员及角色 ：
  + 成员姓名
  + 角色

# 目录

建议使用word自动生成的目录。注意提交前确保目录已根据最新内容更新。

**TDD文档结构**

## 概要

项目整体架构描述。列出项目主要功能组成，如图形、物理、AI、人机界面、文件输入输出、音频管理等。

## 图形

描述与绘图相关的部分，如使用了Alpha引擎绘图，绘制资源如何载入？如背景、Sprite纹理、动画等

## 多角色

多角色游戏使用了那些关键技术？

## 编码

编码约定：文件名命名约定，文件位置（那一类文件在哪个子目录下），编码格式，编码文档。

使用的版本控制系统描述以及使用时的约定。

## 调试

描述调试支持技术。至少有一个简单的输出（到外部文件）调试机制，比较好的系统则会有in-game调试控制台。

## 工具

第三方工具，如C编译器（GNU, Visual Studio），地图编辑器，图像处理工具，声音处理工具等等。

自己编写的工具也需要描述。如格式转换程序等。

## 脚本语言

如果使用了自己编写的脚本语言。

## 技术风险

描述2-3个技术风险，如功能过多，计划使用的算法太复杂等；每一个风险必须给出可能的对策。

# 附录

## 附录A: 界面流程

### 流程图

总体界面流程图。包括：欢迎画面，主菜单，设置界面，关卡或角色选择界面，过场界面，胜利界面等等。

### 实物模型

可视化的界面设计，手绘或线条式的框架描述均可。

## 目录B: 美工资源描述

资源文件的命名约定、文件格式等等。

## 目录C: 音频资源描述

资源文件的命名约定、文件格式等等。