

植物大战僵尸文档说明

一、游戏规则及游戏描述

本游戏总共设计了三种模式：白天、黑夜、无尽模式



对应于按钮中的冒险模式、迷你游戏、生存模式，其中冒险模式属于闯关模式（即从白天到黑夜到生存模式）。

进入游戏后开始选择植物：



需要注意的是，如果白天种植黑夜的植物，植物会进入休眠状态



选择好植物后点击 go 按钮正式进入游戏，否则点击重置按钮重新选择植物，每位玩家的初始能量值为 50，玩家可通过消耗收集到的阳光种植相应植物抵御僵尸的攻击，每种一个植物，相应卡片进入恢复的倒计时过程中。

游戏中给每位玩家提供了小推车、铲子、随机产生的阳光及进度条四个个工具。小推车能铲除一行内的所有僵尸，铲子能够铲除种错的植物，进度条控制游戏的进程。

如果僵尸入侵玩家的房子，则游戏失败，游戏自动弹回开始界面；如果抵御了所有的僵尸进攻，则获得游戏的胜利并且进入下一关卡，重新选择植物。

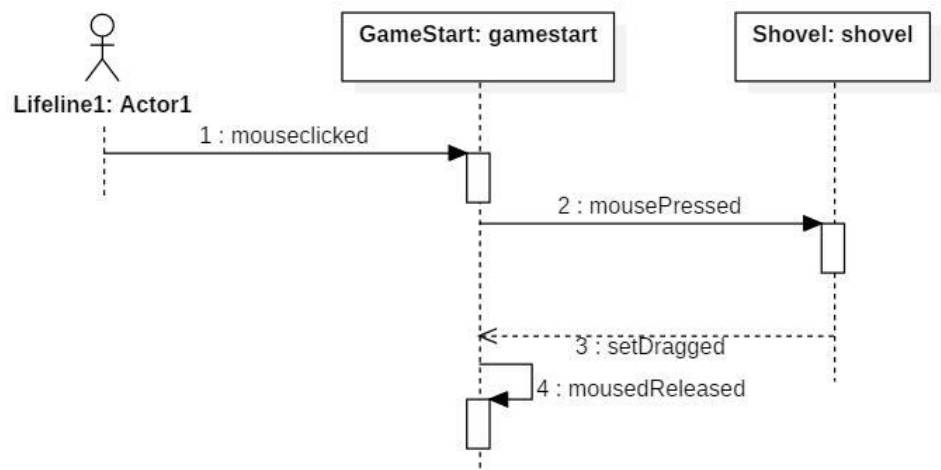
二、成员分工

成员	任务分工
----	------

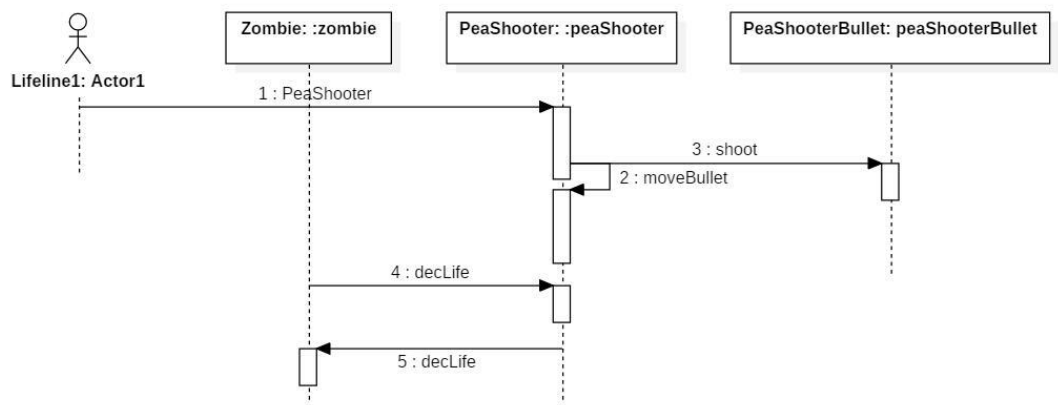
周伟	负责僵尸类（各种僵尸的走、吃、死等状态的判定）、设计不同关卡及完成相关关卡的配置、僵尸与子弹的相关判断
宁鑫	负责植物类及与之聚合的植物物体类（包括阳光、子弹的植物物体）、设计植物选卡功能、完成游戏地图的相关配置
段和霄	负责主界面的设计及背景音乐（包括游戏中各种不同状态的背景音乐）
戈婷、李昱东	游戏工具类（包括铲子、小推车、阳光、进度条的设计）

三、时序图

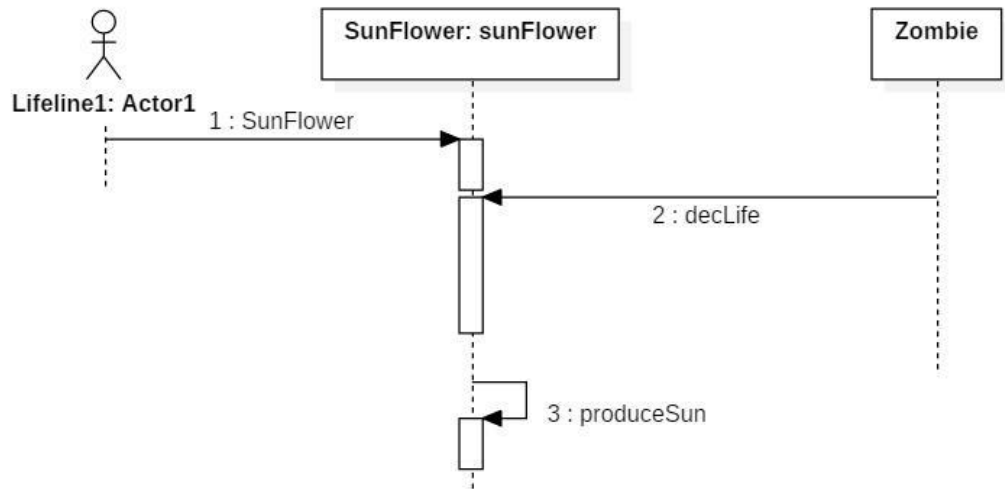
时序图 1-1



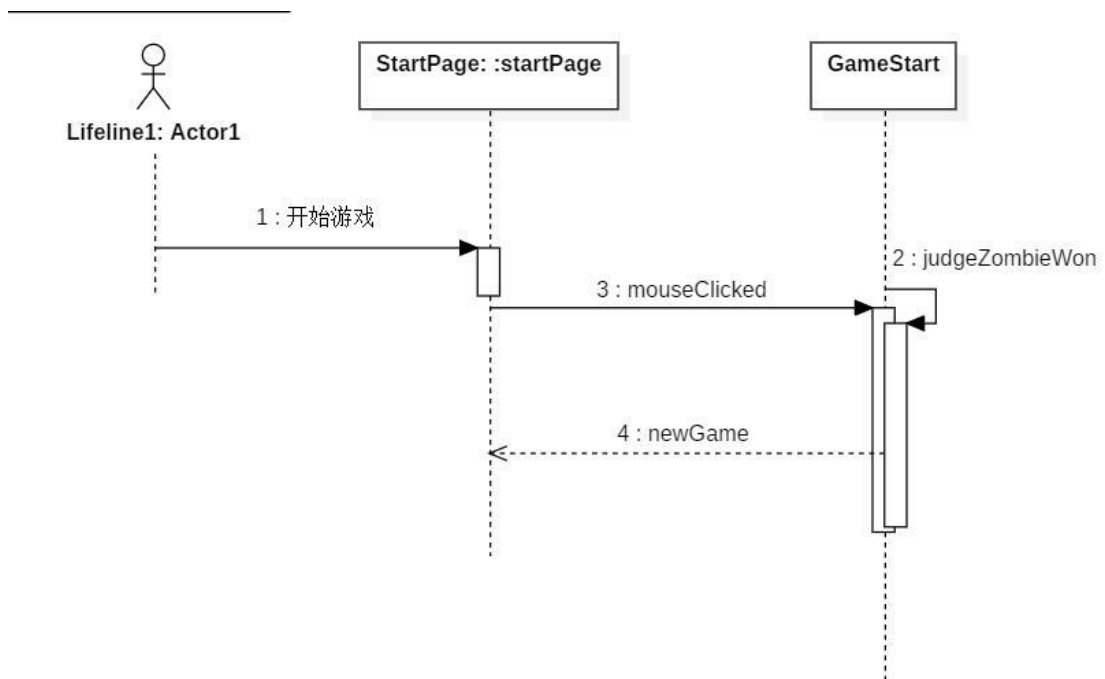
时序图 1-2

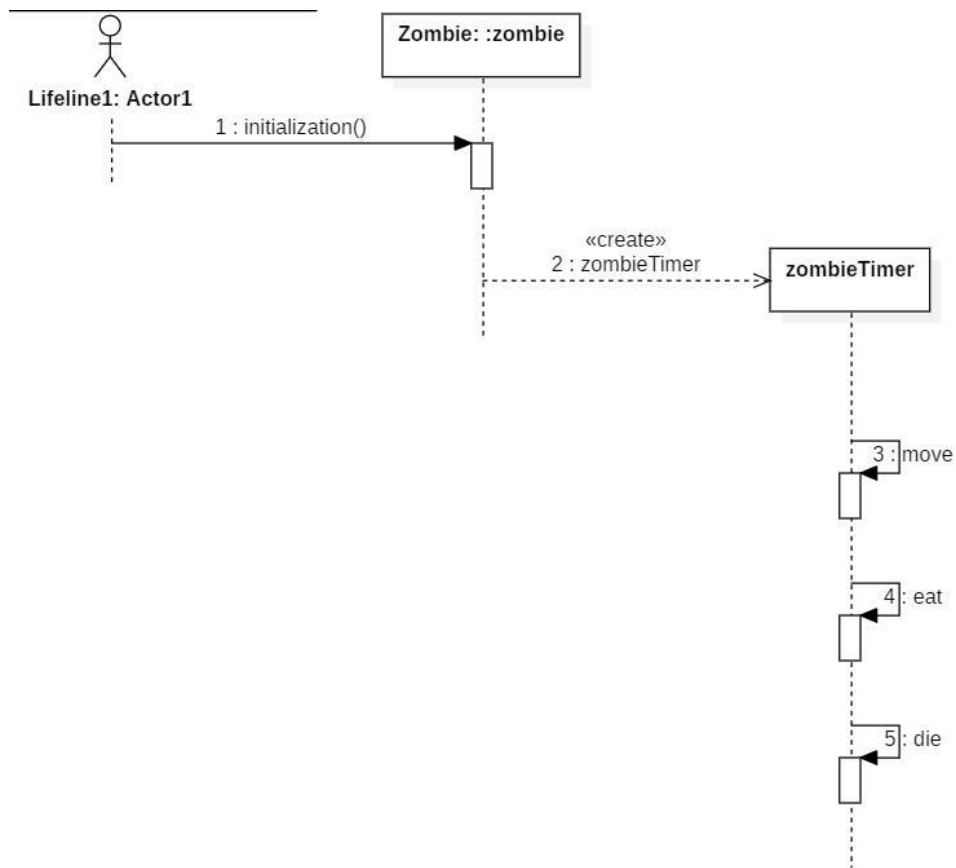


时序图 1-3



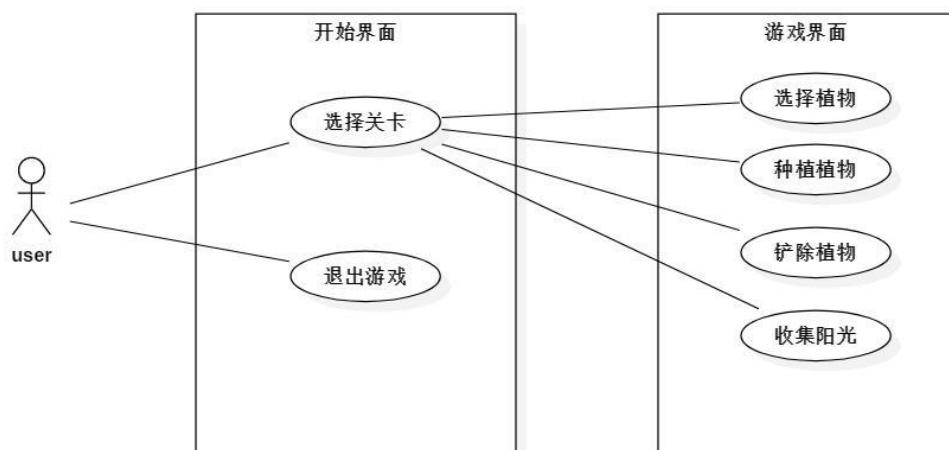
时序图 1-4





时序图 1-5

四、用例图



用例图 2-1

用例描述

用例：选择关卡,退出游戏

UC1 选择关卡 用例描述 用户选择自己想要进入的关卡，进入相应的关卡界面,在游戏界面内用户能够选择自己想要使用的植物并开始游戏,游戏开始后,用户可以种植植物,铲除植物以及收集阳光.

参与者 玩游戏的人

前置条件 用户打开游戏

后置条件 无

基本路径

1. 用户选择相应的关卡进入相应的关卡界面
2. 用户选择想要使用的植物
3. 用户种植植物,或者铲除植物,或者收集阳光
4. 胜利进入下一关,失败返回主界面,用例结束

扩展点 无

补充说明 无

UC2 退出游戏 用例描述 用户选择退出游戏按钮,游戏结束

参与者 玩游戏的人

前置条件 用户打开游戏

后置条件 无

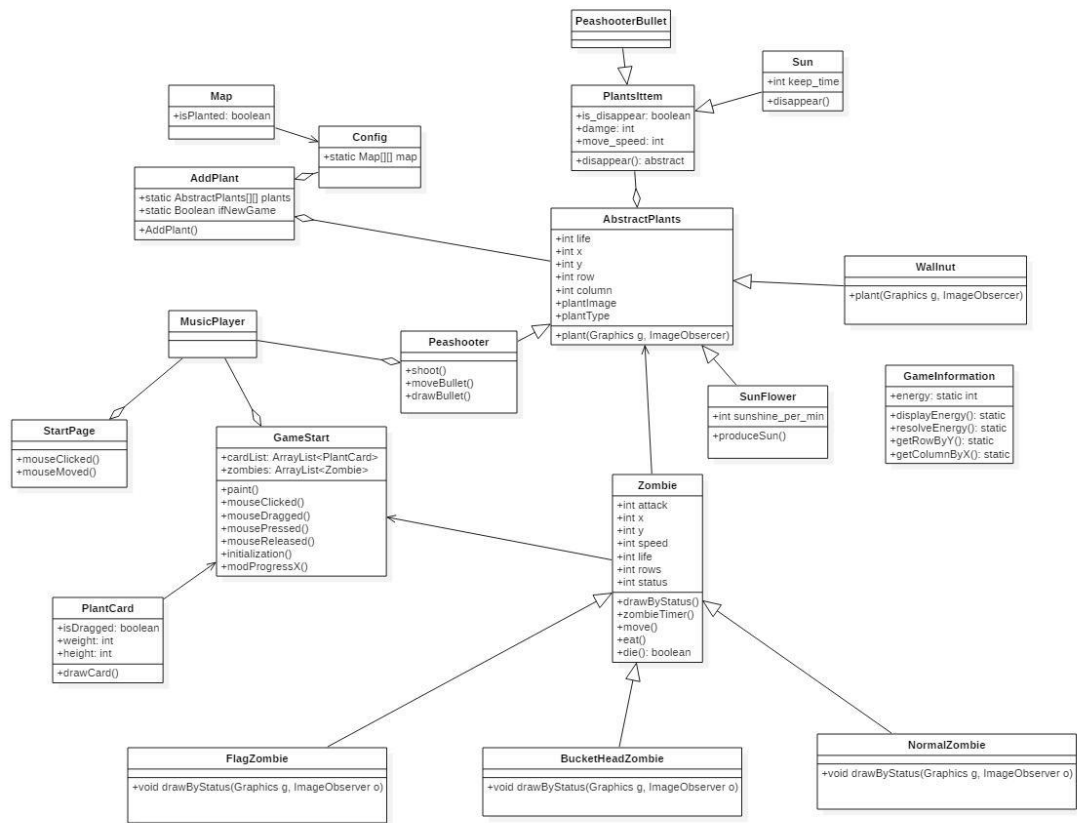
基本路径

1. 用户选择退出游戏按钮,程序关闭,用例结束

扩展点 无

补充说明 无

五、类图



类图 3-1