3D虚拟购物街详细设计说明书

一、 当前漫游系统

实现玩家可以自由的在虚拟的前门大街漫游，可以互相看见对方，实现网络的联机。

移动方式：键盘控制，ASDW键和小键盘的方向键控制。

动画播放：美工建立动画模型，导出FBX格式的动画，程序导入Unity3D中。

网络连接：虚拟前门大街是一个网络社区，大家可以互相看见，因此用户登录后，必须将自己的地址信息不断发送给服务器，服务器再以广播的方式发送给所有联机用户，同时还应该有脚本实现监听服务器发来的别的用户消息，这样实现网络的互联。

1. GUI设计

不牵涉到GUI的设计

1. 客户端设计

用户登录后，应该通过脚本函数不断发送自己的位置信息给服务器，同时脚本函数不停监听服务器发送来的数据。

1. 传输设计传输数据形式等

消息发送格式依据服务器端程序的要求，应该是个封装包，里面有当前的地址信息，发送者的标识，时间等。

1. 服务端设计数据发送与接收，数据处理方法，读写数据库等

服务器建立数据池，不需要保存客户端发送过来的数据，也不需要访问数据库。仅仅只是对收到的消息进行广播发送除了发送者外。

1. 数据库设计

数据库读写控制这些都不需要。

1. 数据库表设计

数据表关联等都不需要。

Made by 熊亮

2010年5月1日