**前门3D虚拟购物街**

**接口需求规格说明书**

**编写人：**

**编写日期：** 年 月 日

文档修订记录

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本编号 | 说明 | 日期 | 变更人 | 批准日期 | 批准人 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

目录

[1.项目描述 4](#_Toc263154691)

[1.1 编写目的 4](#_Toc263154692)

[1.2 项目名称 4](#_Toc263154693)

[1.3 名词定义 4](#_Toc263154694)

[2.项目描述 4](#_Toc263154695)

[2.1 功能简介 4](#_Toc263154696)

[2.2 运行环境 5](#_Toc263154697)

[3.接口需求 5](#_Toc263154698)

[3.1 用户接口 5](#_Toc263154699)

[3.1.1 主GUI界面 5](#_Toc263154700)

[3.1.2 子GUI界面 5](#_Toc263154701)

[3.2 硬件接口 6](#_Toc263154702)

[3.3 软件接口 6](#_Toc263154703)

[3.4 通信接口 6](#_Toc263154704)

[4.附录 7](#_Toc263154705)

[4.1 引用文件 7](#_Toc263154706)

[4.2 参考资料 7](#_Toc263154707)

# 1.项目描述

## 1.1 编写目的

项目接口需求规格说明书的编制是为了使用户和项目开发者双方对该项目的初始规定有一个共同的理解，使之成为整个开发工作的基础。

本说明书的预期读者为客户、业务或需求分析人员、测试人员、用户文档编写者。

## 1.2 项目名称

前门3D虚拟购物街

## 1.3 名词定义

# 2.项目描述

## 2.1 功能简介

用户可以通过WEB页面访问三维虚拟前门商业街实景，网站的虚拟消费者形象将会设身处地的进入前门商业街，以了解前门商业街、店铺方位等。消费者可以真实感觉到商铺的实际位置，点击进入该商铺的页面，进行网上购物等。

角色模拟功能在线用户可以设定自身模拟的角色，可以设定性别和基本的外型，人格特质等。在前门大街中可选择自身的职业，平台提供SNS交互设计，使用户在人际脉络中，结识陌生的朋友来获取声望。虚拟世界中，文字交流、动作交流，以及好友间的动态消息，都成为维护和扩展交际圈的方式。

## 2.2 运行环境

硬件环境：

最低配置： CPU：奔腾Ⅲ1G

内存：256M

显卡：32M显存，支持16位真彩显示

推荐配置： CPU：Intel 酷睿 i7

内存：2G DDR3

显卡：1G GDDR5显存

软件环境：

操作系统：简体中文Windows2000/XP/vista/Win7，DirectX 8.1或更高。

浏览器：建议使用IE浏览器（包括IE内核的第三方浏览器）以获得最佳效果。

# 3.接口需求

## 3.1 用户接口

采用图形用户接口(Graphical User Interface，GUI)实现用户接口，方便用户操作。

### 3.1.1 主GUI界面

### 3.1.2 子GUI界面

## 3.2 硬件接口

标准的计算机设备，能够支持DirectX 8.1或更高版本的显示卡设备。

## 3.3 软件接口

采用标准C/S架构，客户端没有访问其他软件的接口，服务器端需要访问MYSQL数据库，进行数据的增、删、查等操作。

## 3.4 通信接口

采用标准C/S架构，客户端与服务器端通过TCP/IP协议进行通信。

# 4.附录

## 4.1 引用文件

《前门3D虚拟购物街项目委包合同》

《前门3D虚拟购物街项目总体技术方案》

## 4.2 参考资料

《软件需求（第2版）》 Karl E.Wiegers著

《网络游戏服务器编程》 （韩）全洪 著

《虚拟现实技术》 胡小强 编著

《SQL完全手册》（荷）范德兰斯　著