<脚痛之旅>

软件需求规约

版本 <3.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 2021/7/13 | 1.0 | 初稿 | 小组 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

1. 简介 4

1.1 目的 4

1.2 定义、首字母缩写词和缩略语 4

1.3 参考资料 4

2. 整体说明 4

3. 具体需求 4

3.1 功能 5

3.2 易用性 5

3.3 可靠性 5

3.4 性能 5

3.5 可支持性 5

3.6 设计约束 5

3.7 联机用户文档和帮助系统需求 5

3.8 接口 5

3.8.1 用户界面 5

3.8.2 硬件接口 5

3.8.3 软件接口 6

3.8.4 通信接口 6

3.9 适用的标准 6

软件需求规约

# 简介

## 目的

此需求规约目的在于阐述Phantasie的基本流程，创新特点，以及非功能性需求、设计约束以及提供完整、综合的软件需求说明所需的其他因素。

## 定义、首字母缩写词和缩略语

本游戏：指Phantasie

## 参考资料

无

# 整体说明

产品总体效果：本游戏是类Roguelike的回合制战斗游戏。采用Client/Server架构，玩家通过安卓操作系统的移动设备运行前端，前端与后端进行数据交互。游戏主要有剧情模式和多人对战的竞技场模式。

产品功能： **客户支持系统**

|  |  |
| --- | --- |
| **客户利益** | **支持特性** |
| 新的使用者能够很快地上手。 | 游戏内置游戏教程、帮助系统。 |
| 允许两个使用者联机进行同一局游戏。 | 游戏进度运行在服务器上，游戏动作在服务器上的后端进行验证。 |
| 符合中国对于游戏的法律要求。 | 不公开发布。 |

用户特征：多为青少年

约束：

游戏需要Android 操作系统。

游戏所需要的硬件需要达到最低配置要求。

游戏中需要存储的数据类型必须被数据库支持。

假设与依赖关系：

假定最终使用者使用Android操作系统的移动设备进行游戏。

假定同时使用此产品的客户不会超过100人。

需求子集：易用性需求，环境需求，系统需求，维护性需求

# 具体需求

**[SRS** 的这一节应包含所有的软件需求，其详细程度应使设计人员能够设计出可以满足这些需求的系统，并使测试人员能够测试该系统是否满足这些需求。 当利用用例建模时，这些需求在用例和适用的补充规约中记录。如果没有利用用例建模，则可以将补充规约的概要直接插入此节。如下所示。]

## 功能

剧情模式。双人对战模式。帮助。

## 易用性

完全没有接触过本游戏的玩家可以在5局战斗内（约20分钟）了解游戏的基本玩法。游戏的进阶玩法具有较高的可拓展性和深度。

## 可靠性

游戏系统可以全天24小时运行

平均故障间隔时间：1月

平均修复时间：5-10小时

最高错误率：2/1000行

## 性能

对事务的响应时间：平均0.5s，最长1.5s

吞吐量：1000次/s

容量：100个玩家

降级模式：无

资源利用情况：利用websocket需要占用端口，内存占用小，磁盘占用小

## 可支持性

无

## 设计约束

开发语言：Java，Javascript , C#

软件流程：多界面，多阶段操作

前端采用Unity游戏引擎,Spring框架用于前后端通信，后端用websocket实现

B/S架构

## 联机用户文档和帮助系统需求

游戏内置有游戏帮助文档

## 接口

无。

### 用户界面

。

### 硬件接口

无。

### 软件接口

无。

### 通信接口

WebSocket 和 HTTP

## 适用的标准

通讯协议：HTTP