名字：游戏内界面

别名：

描述：游戏用户在进行游戏时的界面

定义：游戏内界面=用户名称+当前关卡号+菜单+地图

位置：输出到显示界面

……………………………………………………………………………

名字：用户名称

别名：

描述：用户的名称

定义：用户名称=String

位置：游戏内界面

……………………………………………………………………………

名字：当前关卡

别名：

描述：当前进行的关卡名称

定义：当前关卡=String

位置：游戏内界面，菜单

……………………………………………………………………………

名字：菜单

别名：暂停

描述：游戏进行中，暂停进行相关设置

定义：菜单=本关怪物信息+音量设置

位置：游戏内界面

……………………………………………………………………………

名字：音量控制

别名：

描述：对游戏音量进行控制

定义：音量控制=VOICE LEVEL

位置：菜单

……………………………………………………………………………

名字：本关怪物信息

别名：

描述：用户可查看本关卡怪物相关信息

定义：本关怪物信息=TEXT

位置：菜单

……………………………………………………………………………

名字：地图

别名：

描述：当前关卡所对应的地图信息

定义：地图=地图名称+路径+怪物出生位置+基地位置

位置：界面内

……………………………………………………………………………

名字：地图名称

别名：

描述：当前地图名称

定义：地图名称=String

位置：地图

……………………………………………………………………………

名字：路径

别名：

描述：怪物行进的路径

定义：路径=若干段直线

位置：地图

……………………………………………………………………………

名字：怪物出生位置

别名：

描述：怪物的起始出发位置，不断有新怪物从该点出现

定义：怪物出生位置：若干个POINT（位置）

位置：地图

……………………………………………………………………………

名字：基地位置

别名：

描述：基地的位置，怪物抵达该位置视为怪物攻击成功

定义：基地位置=一个POINT

位置：地图

……………………………………………………………………………

名字：当前金钱

别名：

描述：当前可以用来建造或升级防御塔的金钱，击杀怪物或过关得到

定义：当前金钱=Interger

位置：游戏内界面

……………………………………………………………………………

名字：基地

别名：

描述：用户需要守卫的目标

定义：基地=基地位置+基地血量

位置：地图

……………………………………………………………………………

名字：基地血量

别名：

描述：基地当前的剩余血量，受到怪物攻击后减少，小于等于0后游戏失败

定义：基地血量=Interger

位置：基地

……………………………………………………………………………

名字：防御塔

别名：

描述：用户用于消灭怪兽的唯一手段，可以建造及升级

定义：防御塔=防御塔名称+建造价格+当前等级+升级价格+防御塔攻击力+攻击速度+攻击范围

位置：游戏内界面，地图

……………………………………………………………………………

名字：防御塔名称

别名：

描述：防御塔的名称

定义：防御塔名称=String

位置：防御塔

……………………………………………………………………………

名字：建造价格

别名：

描述：建造该防御塔需要消耗的金钱，建造成功后金钱减去该值

定义：建造价格=Interger

位置：防御塔

……………………………………………………………………………

名字：当前等级

别名：

描述：该防御塔当前的等级，等级越高，防御塔各项属性越高

定义：当前等级=LEVEL（1-5）

位置：防御塔

……………………………………………………………………………

名字：升级价格

别名：

描述：该防御塔在当前等级下升级需要的金钱

定义：升级价格=Integer

位置：防御塔，当前等级

……………………………………………………………………………

名字：防御塔攻击力

别名：

描述：该防御塔在当前状态下每次攻击对怪物造成的伤害

定义：防御塔攻击力=FLOAT

位置：防御塔

……………………………………………………………………………

名字：防御塔攻击速度

别名：

描述：该防御塔在当前状态下每秒进行攻击的次数

定义：防御塔攻击速度=FLOAT

位置：防御塔

……………………………………………………………………………

名字：防御塔攻击范围

别名：

描述：该防御塔在当前状态下能够攻击到距离小于本数值的怪物

定义：防御塔攻击方位=FLOAT(半径为R）

位置：防御塔

……………………………………………………………………………

名字：怪物

别名：

描述：对基地发起攻击的对象，沿路径向基地前进。

定义：怪物=怪物名称+怪物血量+移动速度+击杀金钱+怪物攻击力

位置：当前关卡

……………………………………………………………………………

名字：怪物名称

别名：

描述：怪物的名字

定义：怪物名称=String

位置：怪物

……………………………………………………………………………

名字：怪物血量

别名：

描述：怪物的持久程度，承受防御塔攻击后减少，小于等于0后怪物消灭

定义：怪物血量=Interger

位置：怪物

……………………………………………………………………………

名字：移动速度

别名：

描述：怪物沿着路径每秒能够前进的距离

定义：移动速度=FLOAT （X米/S）

位置：怪物

……………………………………………………………………………

名字：击杀金钱

别名：

描述：怪物被击杀后用户能获得的金钱

定义：击杀金钱=Interger

位置：怪物

……………………………………………………………………………

名字：怪物攻击力

别名：

描述：怪物抵达基地后基地减少的生命值

定义：怪物攻击力=Interger

位置：怪物

……………………………………………………………………………