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

……………………………………………………………………………

名字：

别名：

描述：

定义：

位置：

……………………………………………………………………………

名字：

别名：

描述：

定义：

位置：

……………………………………………………………………………

名字：

别名：

描述：

定义：

位置：

……………………………………………………………………………

名字：

别名：

描述：

定义：

位置：

……………………………………………………………………………

名字：

别名：

描述：

定义：

位置：

……………………………………………………………………………

名字：

别名：

描述：

定义：

位置：

……………………………………………………………………………

名字：

别名：

描述：

定义：

位置：

……………………………………………………………………………

名字：

别名：

描述：

定义：

位置：

……………………………………………………………………………

名字：

别名：

描述：

定义：

位置：

……………………………………………………………………………