**积分大作战**

项

目

介

绍

编制：

编制日期：

审核：

批准：

SE2018春——G18

**目录**

[一、 详细介绍 2](#_Toc31412)

[二、 需求分析 3](#_Toc26277)

[三、 可行性分析 3](#_Toc10571)

1. 详细介绍

1：游戏名称：积分大作战

2：游戏类型：休闲，闯关，横版，跑酷

3：运行环境：Android

4：用户分析：主要面对喜欢休闲类游戏的玩家

5：游戏概述：本游戏主要借鉴跑酷类游戏，以左右方向键控制人物移动，通过跳跃来越过障碍物，冲刺键可以让人物迅速移动一段距离。人物可以在跑道上吃到道具，道具分为大积分道具，小积分道具以及功能道具。同时跑道上也有一些陷阱，踩中陷阱会使人物死亡，（此时会提示是否用所获得的积分来换取一次复活）。通关完成后根据通关时间和所获得的积分换算成最终分数最终分数会计入关卡积分排名。

1. 需求分析
2. 功能需求：游戏需要具备的功能——道具类型丰富，关卡至少三关
3. 性能需求：游戏响应及地图读取速度快
4. 可靠性和可用性需求：能在安卓上完美运行
5. 出错处理需求：BUG处理
6. 接口需求：\*\*\*
7. 约束：\*\*\*
8. 逆向需求：\*\*\*
9. 将来可能提出的需求：玩家反馈及建议
10. 可行性分析
11. 技术可行性：软件项目开发过程中，在可以满足系统开发需要、能够适应系统发展、保证开发成本的条件下，应该尽量采用成熟技术。
12. Unity3D是由Unity Technologies开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏引擎。利用Unity3D可以比较轻松的进行游戏编程，建模等操作。同时Unity3D提供C#编程语言，C#是微软公司发布的一种面向对象的高级程序设计语言。
13. Photoshop界面设计是一个新兴的领域，受到很多的软件企业及开发者的重视。在当前还没有用于做界面设计的专业软件，因此绝大多数设计者使用的都是该软件。Photoshop为游戏开发中的界面设计提供了较方便的办法。
14. 3Ds Max拥有强大的角色(Character)动画制作能力，以及可堆叠的建模步骤，使制作模型有非常大的弹性。广泛应用于三维动画、游戏等领域。
15. 操作可行性

三种软件对于新手来说还是比较容易上手的。

比如Unity3D内提供的C#编程语言是一种安全的、稳定的、简单的，由C和C++衍生出来的面向对象的编程语言。它在继承C和C++强大功能的同时去掉了一些它们的复杂特性（例如没有宏以及不允许多重继承）。它包括了诸如单一继承、接口、与Java几乎同样的语法和编译成中间代码再运行的过程。而且在制作手机游戏时，Unity3D可以自动生成双平台（Android和IOS）的代码。

3D MAX的制作流程也非常简洁高效，可以很快的上手。只要操作思路清晰，上手是非常容易的，后续的高版本中操作性也十分的简便，操作的优化更有利于初学者学习。