功能细化

游戏共划分为以下几个部分

一·主角

二·小怪

三·地形

四·boss

五·ui

一 主角

主角需要实现如下几个功能。一生成主角最与基本的跑跳。（无依赖）二释放技能。（无依赖）。三拥有血量与蓝条无依赖。四在受伤或释放技能使自身血量蓝量下降（依赖于怪物攻击功能）。五对怪物造成伤害（依赖于小怪的生成）。六吃到金币或者道具提升属性。（依赖于地形生成金币与小怪掉落道具）

二 小怪

小怪需要实现如下几个功能。一生成小怪在地图上移动。（无依赖）二攻击（无以来）。三造成伤害（依赖于主角能受伤）四被击杀会掉落道具（依赖于主角能对小怪造成伤害）。五每过一段时间怪物属性增强（无依赖）。

三 地形

地形需要实现如下几个功能。一生成地形（无依赖）。二生成坑（无依赖）。三多种地形随机循环出现（无依赖）。四生成金币（无依赖）。

四 boss

Boss需要实现如下功能。一生成boss（无）。二在镜头右上方漂浮移动（无）。三释放远程技能（无）。四每过固定事件近身攻击主角（依赖于主角跑跳）。五对主角造成伤害（依赖于主角受伤功能）。

五 ui

Ui需要实现以下功能。一。血条蓝条显示于屏幕左上角（依赖于主角血量蓝量）。二技能键摆放与按键触发技能（依赖于主角能实现释放技能）。三主角攻击小怪与boss时怪物血量扣减数字提示（依赖于主角能造成伤害）。四游戏失败时的各种功能。（依赖于主角能够输到伤害）。

所以功能优先级整理如下

优先级一级：不存在其他功能依赖的的功能或依赖于同一模块其他功能部分。

主角部分：一生成主角最与基本的跑跳。（无依赖）二释放技能。（无依赖）。三拥有血量与蓝条无依赖。

小怪部分：一生成小怪在地图上移动。（无依赖）二攻击（无以来）。五每过一段时间怪物属性增强（无依赖）。

地形部分：全部功能。

Boss部分：一生成boss（无）。二在镜头右上方漂浮移动（无）。三释放远程技能（无）。

优先级二级：依赖于优先级一级的功能实现的功能

主角部分：四在受伤或释放技能使自身血量蓝量下降（依赖于怪物攻击功能）。五对怪物造成伤害（依赖于小怪的生成）。

小怪部分：三造成伤害（依赖于主角能受伤）四被击杀会掉落道具（依赖于主角能对小怪造成伤害）。

地形部分：无

Boss部分：四每过固定事件近身攻击主角（依赖于主角跑跳）。五对主角造成伤害（依赖于主角受伤功能）。

Ui部分：一。血条蓝条显示于屏幕左上角（依赖于主角血量蓝量）。二技能键摆放与按键触发技能（依赖于主角能实现释放技能）。

优先级三级：依赖于优先级二级功能实现的功能

主角部分：六吃到金币或者道具提升属性。（依赖于地形生成金币与小怪掉落道具）

小怪部分：无

地形部分：无

Boss部分：无

Ui部分：三主角攻击小怪与boss时怪物血量扣减数字提示（依赖于主角能造成伤害）。四游戏失败时的各种功能。（依赖于主角能够输到伤害）。