该体系结构是模块化的、结构良好的、易于理解的吗？

我们可以从文档中看到，整个体系结构分为主角类、敌人类、道具类等较为清晰易懂的类别，且功能上并未发现太大的冗余，我们认为符合标准。

该体系结构的结构和易理解性有无可改进之处？

在类图上不是很明确各个类之间的关系，主角类名雪球让人迷惑，建议更名为主角类。

该体系结构能够移植到其他平台上吗？

从文档来看该体系结构逻辑简洁正确，并没有阻碍移植的要素。

该体系结构支持易测试性吗？

整个实现较为复杂，似乎并不支持易测试性。

该体系结构最大限度地考虑了性能么？什么方面比较合适？

通过文档我们可以看出，本设计比较注重响应时间方面的性能问题，作为一个手动控制的游戏且是单机游戏来讲对于吞吐量与负载均没有什么要求。因此在性能方面不必做太多考量。

该体系结构是否使用了适当的技术处理故障并防止失效？

可以看到文档中有故障树和割集树，有对故障进行考量与防范。

该体系结构可以适应文档中所有预料的设计改变和扩展吗？

通过阅读类图我们可以看到本体系结构虽然类的种类较多、类内所有的数据种类也较为丰富，但是类与类之间的关系并不复杂，具有较好的扩展性，面对文档中所预料的改变应当可以进行修改与适应。