|  |
| --- |
| 训练营手游组 |
| 黄杰铭-《问鼎中原》-1.0 |
| 游戏 |

|  |
| --- |
| 黄杰铭  2018-4-25 |

目录

[1游戏 1](#_Toc512384758)

[1.1 游戏介绍 1](#_Toc512384759)

[1.2 项目开发计划 1](#_Toc512384760)

[1.3 可行性分析报告 1](#_Toc512384761)

[1.4 软件需求说明书 1](#_Toc512384762)

[1.5 概要设计说明书 2](#_Toc512384763)

[1.6 详细设计说明书 2](#_Toc512384764)

[1.7 用户操作手册 3](#_Toc512384765)

[1.8 测试计划 3](#_Toc512384766)

[1.9 测试分析报告 3](#_Toc512384767)

[1.10 项目开发总结报告 4](#_Toc512384768)

[1.11 软件维护手册 4](#_Toc512384769)

[1.12 软件问题报告 4](#_Toc512384770)

[1.13 软件修改报告 4](#_Toc512384771)

# 1游戏

## 游戏介绍

本款游戏经历1-2周的构思开发，大体上已满足一款三国经营类游戏的基本功能，在功能模块细分上因开发时间的关系以及本人是第一次使用C++与EasyX编写游戏，可能会出现体验没有其他游戏好，请多多包涵。

## 项目开发计划

现已初步完成，后续若有时间必将更新。

## 1.3 可行性分析报告

该游戏采用了EasyX库进行编译，利用到的图片不过20张左右。整个游戏大小不过10M-20M左右，能在任何电脑中进行。

## 软件需求说明书

如今的3D乃至体感游戏早已成为主流，古色古香的画质成为怀旧者另一种抒情方式。

## 概要设计说明书

打开游戏，最先见到的是读取系统，又称还原之前保存状态。若是第一次进入，则会要求玩家输入基础信息。若之前保存过，则读取进入游戏界面。当进入游戏主界面时，粮草的生产自动开始。玩家在游戏主界面里，有7个功能模块可供其选择。包括显示当前势力、征兵、出征、征收粮草、存档、退出、注销；选择显示势力，则从存放信息的结构体得到玩家所有信息。征兵通过计算粮草的多少获得。征收粮草由打开游戏算起的时间按一定比例收取。存档则是将信息存入外部txt文件。退出则是结束循环的操作。注销则是将文件中存储的任何信息删除、再退出的过程。

## 详细设计说明书

程序的开始为初始化图形界面initgraph，通过setbkmode，setbkcolor，settextcolor，LOGFRONT等来对输出字体进行设置。再通过ifstream打开文件获取文件中的数据（即使为空），之后通过对ifstream打开的文件内容是否为空分为两种情况。空则表示没有玩家数据，需要通过结构体（链表）新建玩家信息以及游戏的初始化话。非空则直接读取信息进入主界面。

但判定完是否有存档信息后，通过loadimage为界面贴上美观的图像。对于小块的图像可以声明一个IMAGE变量并设置其大小，再通过坐标的计算用putimage贴到界面上。本游戏第一个界面包含登录成功界面以及通过drawtext定区域输出描述文字（文字推动了请假情节的发展）。通过gcontinue()函数来判断玩家是否点击特殊IMAGE图像已确定是否进入下一步（gcontinue函数是通过MouseMsgHit来判断是否有鼠标信息。若有则用MOUSEMSG变量通过GetMouseMsg函数来接收鼠标所返回的信息。信息可通过if语句判断位置来确定是否点击该图像区域）。进入了主界面，同样是通过鼠标位置的识别判定来获得玩家的想法，以此作为进入7大功能的。

推动游戏的进程是根据玩家所获得的势力执行。显示当前势力能让玩家深深了解到自己的不足与向上的雄心壮志。而引发这些的来源是那表示各个城池的图像（IMAGE图像通过for语句进行相关运算确定坐标贴入）以及那些代表能力的数字（人口数、城池数等）。通过IMAGE图像让玩家仿佛身临其境。出征与征收粮草都是通过IMAGE图像来让玩家更形象了解其真的在做这些事。将获得的数据暂时存入代表玩家数据的链表中，待玩家点击存储时方存储。

注销通过ifstream以ios：：trunc形式打开即可删除所有存档。退出只需将循环退出即可。

若已攻下则出现一副身居该城池的画面（有标识），若无则起兵出征。通过IMAGE图像的按时播放来象征着攻打剧情的进行。攻打时，我设计了行军这一过程，对于城池之间的远近也进行了行军时间设定。行军的路线为通过坐标的计算以及对移动路线处的图像获取，图像粘贴，图像覆盖来让行军动了起来，让身临其境感更为真实。

## 1.7 用户操作手册

1. 新玩家进入游戏要先根据指引来完成基础信息的填写，老玩家只需进入即可开始游戏
2. 进入游戏后，全程只需要鼠标即可体验游戏的全过程
3. 通过主界面点击各个功能进入各个功能所对应的游戏场景
4. 当前势力反映玩家的水平
5. 收割粮食与征兵能获得大量士兵与粮草来为出征做准备
6. 出征时需通过各个城池之间的强弱差距以及自身的城池与所攻打的城池对比来判断兵力是否足以攻克，这些都需要玩家思考取得。
7. 出征时，会根据双方兵力差距来对结果与剩余兵力进行计算
8. 当要下线时记得及时保存
9. 一键即可在主界面注销，不过要谨慎操作，一面造成不必要的损失。

## 测试计划

通过从新手玩起，发掘游戏的可玩性以及需要优化与改造的空间。

## 测试分析报告

比起cmd界面来说可玩性有所提高，但操作还是略微简单了些

## 项目开发总结报告

不断突破自我的过程

## 软件维护手册

每个功能都封装在各个函数中，若不顺眼即可重构

## 软件问题报告

无

## 1.13 软件修改报告 无

**修改记录：**

暂无；