



# 【千古江山】

## 软件需求说明书

文档拟稿：软件1610 范天明

建立日期：2017 年 7 月

文档审核：【审核人员】

审核日期：

文档页数：

当前版本：1.0

讯飞教育

更新记录

审核记录

## 目录

1.概述.....	2
1.1 目标.....	2
1.2 范围.....	2
1.3 定义、首字母缩写词和缩略语.....	2
1.4 参考资料.....	2
2. 千古江山系统功能概述.....	3
2.1 用例模型.....	3
2.2 应用系统角色和用户.....	3
3. 千古江山游戏系统包括以下功能模块.....	4
3.1 千古江山界面模块.....	6
3.1.0登录界面.....	6
3.1.1 主页面显示页面.....	6
3.1.2 帝国选择倒计时页面.....	8
3.1.3 经典游戏（战斗）页面.....	9
3.1.4 游戏结束（战绩）页面.....	11
3.1.5 游戏设置页面.....	12
3.1.6 自定义创建帝国页面.....	13
3.1.7 关于页面.....	14

# 1.概述

千古江山是一个即时策略类的PC游戏。

## 1.1 目标

随着科技的发展，游戏也成为了大多数人生活的一部分，然而许多游戏中真正的经典游戏却很少，所以本着这种想法，用所学的 C++知识开发一款游戏“千古江山”，同时在开发的过程中能锻炼开发技能，把所学的知识融会贯通，并且通过实践更加掌握 C++开发的过的过程。

## 1.2 范围

千古江山游戏系统功能设计范围包括：

1. 游戏的所有界面；
2. 游戏的经典模式（从官方提供的帝国中选择一个帝国进行游戏）；
3. 游戏的随机模式（随机选择一个帝国进行游戏）；
4. 游戏的自定义模式（用户自行创建一个帝国进行游戏）；
5. 战斗界面，技能提示，用户自定义创建界面。

## 1.3 定义、首字母缩写词和缩略语

千古江山：千古江山游戏的窗体程序。

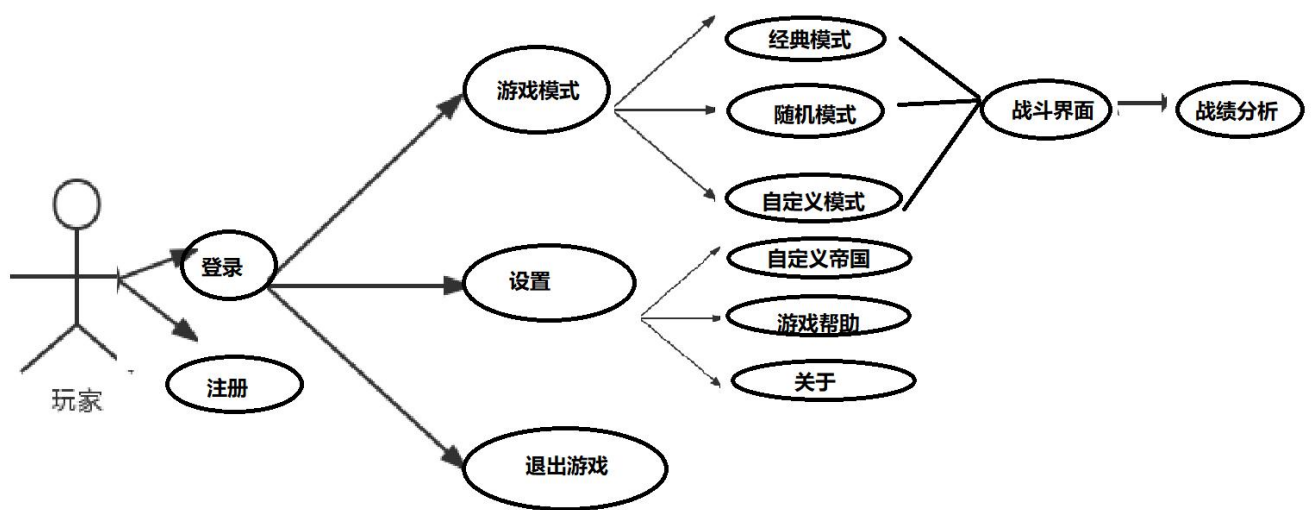
## 1.4 参考资料

无

## 2. 千古江山系统功能概述

千古江山游戏通过不同模式让用户选择一个古代帝国，与另一个帝国进行战争。用户可以通过普通进攻和一系列有趣的技能如“俄罗斯之冬”，“火烧赤壁”，“细细的红线”等技能挑战敌方帝国。玩家拥有领土面积、军事、守备、民心等多个属性。若敌国领土面积为0，己方胜利。

### 2.1 用例模型



### 2.2 应用系统角色和用户

本系统角色为普通用户。普通用户具有注册登录、选择模式，开始、存档、独挡、自定义创建角色、设置、查看帮助、退出等功能。

### 3. 千古江山游戏系统包括以下功能模块

模块如下：

#### 开始游戏

---

1. 模式选择
2. 帝国选择
3. 开始游戏
4. 战绩分析

#### 游戏设置

---

1. 声音设置
2. 保存进度，读取存档

#### 如何游戏

---

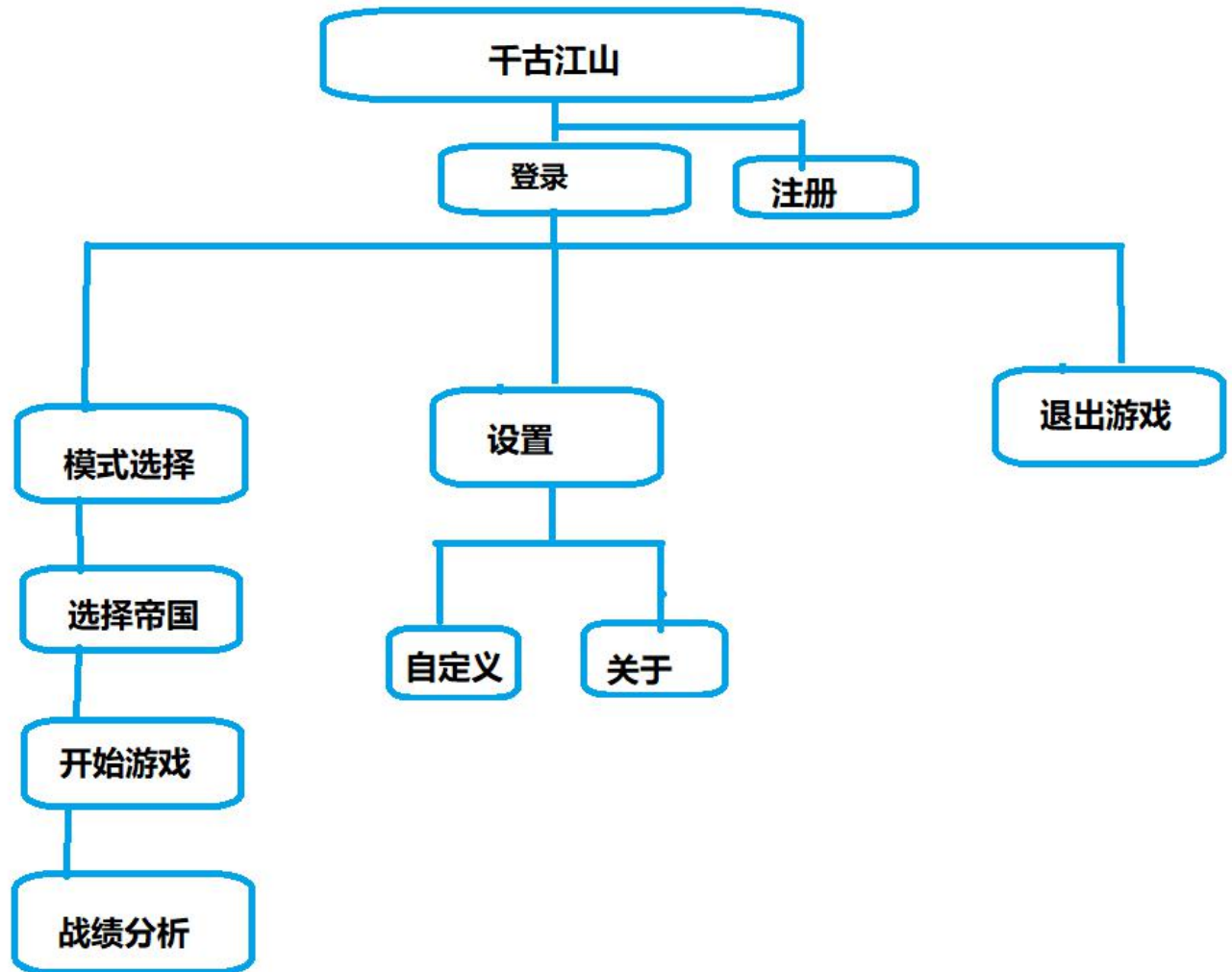
1. 游戏帮助

#### 退出

---

1. 退出页面

前台功能模块如下图所示。



## 3.1 千古江山界面模块

### 3.0.1 登录界面



（图片并不是最终效果，最终将加入“注册”和“免注册试玩”）

### 3.1.1 主页面显示页面

#### 3.1.1.1 页面布局





图一 菜单界面布局

（图片并不是最终效果，最终将加入“背景图片”和“按钮图标”）

原型页面说明：

- ◆ 页面结构布局：
  - 页面结构：页面采用传统的分类显示方式。每一类代表一个功能模块，点击进入模块相应的功能页面。
- ◆ 功能关联说明：
  - 无

---

### 3.1.1.2 业务逻辑

1. 点击“千古江山”，进入帝国选择倒计时，选择后进行经典模式游戏页面倒计时，开始游戏。
2. 点击“快战一场”，进入倒计时（随机模式不能选择帝国），选择后进行随机模式游戏页面，开始游戏，与经典模式相似。
3. 点击“沙盘点兵”，进入创建帝国页面，选择后进行经典模式游戏页面，开始游戏，与经典模式相似。
4. 点击“设置”，进入游戏设置页面，可设置帝国属性、游戏帮助、关于。
5. 点击“退出”，直接退出该主页面。

### 3.1.2 帝国选择倒计时页面

#### 3.1.2.1 页面布局



图二 关卡选择页面

原型页面说明：

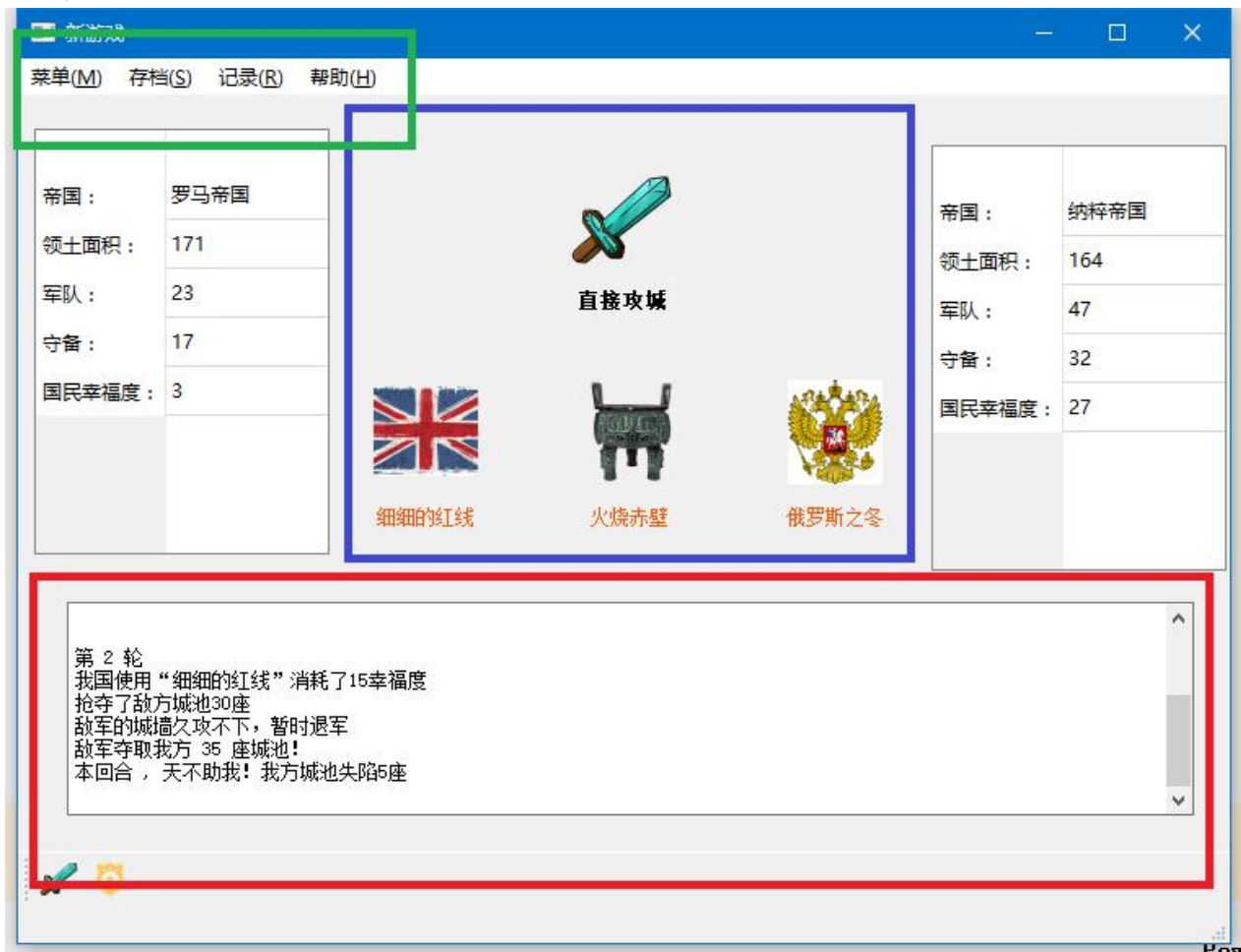
- ◆ 页面操作说明：
  - 该页面为帝国选择页面
  - 同时伴随倒计时

#### 3.1.2.2 业务逻辑

1. 在倒计时结束前选择一个帝国，进入战斗界面。
2. 否则退出游戏，返回主菜单。

### 3.1.3 游戏页面（战斗界面）

点击帝国，页面跳转到游戏界面






#### 3.1.3.1 页面布局

（图片并不是最终效果，最终将加入“领土地图”和“场景动画”）

图三 游戏界面

原型页面说明：

- ◆ 页面操作说明：
  -  上方绿粗线为菜单，可以保存进度，读取进度，退出游戏，退出到Windows
  - ◆  下粗红线为此回合战斗的提示，真正成品将以地图和动画的形式展现出来
  -  粗蓝色为普通进攻及技能页面

### 3.1.3.2 业务逻辑

1. 本页面为游戏界面，显示敌我国家情况和战斗情况。
2. 可以通过菜单栏保存或者读取游戏进度。
3. 用户可以点击领土地图，进行攻击和使用技能  
(技能属性可以购买，并且能够升级)
4. 随机模式和自定义模式的战斗场景和经典模式相同。

### 3.1.4 游戏结束页面（战绩页面）

#### 3.1.4.1 页面布局



图四 战绩页面

原型页面说明：

◆ 页面操作说明：

- 显示战胜还是战败
- 显示坚持的回合数，对敌军造成的总伤害，承受的伤害
- 最终得分和评级

#### 3.1.4.2 业务逻辑

1. 最终得分根据四个数据分析。
2. 点击“确定”，返回主页面。

### 3.1.5 设置页面

从主页面中的“设置”进入

#### 3.1.5.1 页面布局



图五 帮助界面

原型页面说明：

- ◆ 页面操作说明：
  - 通过按钮进入“自定义帝国属性”和“关于游戏”

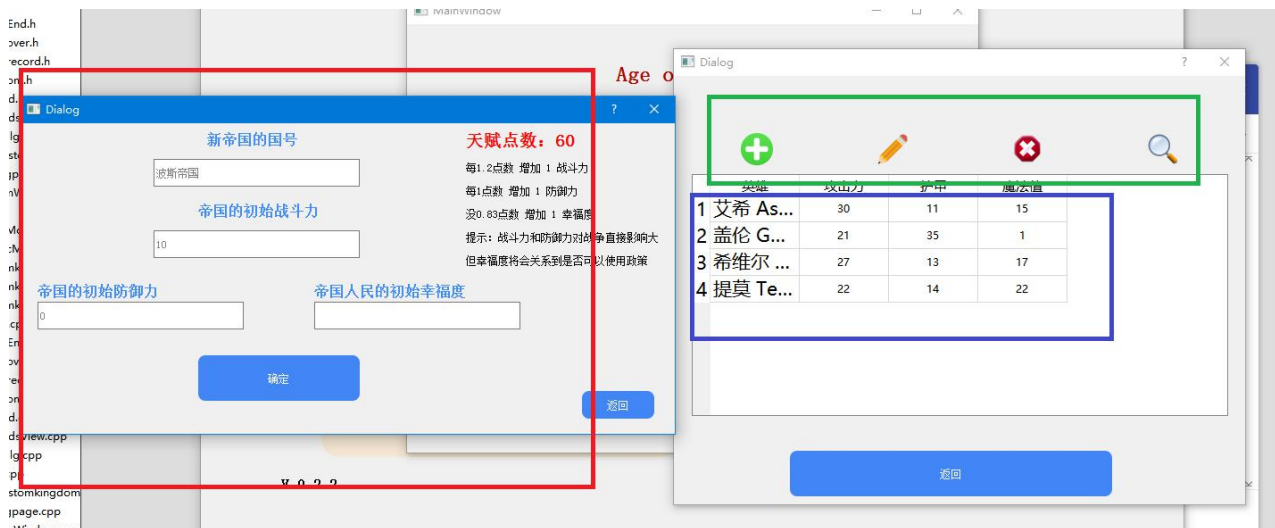
#### 3.1.5.2 业务逻辑

1. 点击“返回”，回到主页面。

## 自定义创建帝国页面




点击主页面的“选项”模块，进入自定义创建帝国页面

### 3.1.6.1 页面布局



原型页面说明：

◆ 页面操作说明：

-  左侧粗红色对新帝国的创建或修改页面
-  粗蓝色为帝国的列表
- ◆  粗绿色线为对帝国列表的增加，修改，删除，查找

### 3.1.6.2 业务逻辑

1. 点击“增加”（或者修改）按钮可以进入增加（修改）页面。
2. 在“增加页面”下的可以输入文字创建帝国。
3. 选择后点击“确定”保存，点击“取消”则不保存。
4. 点击删除去掉选中的帝国
5. 点击查找，可以通过帝国国号定位到帝国

图六 设置界面

### 3.1.7 关于页面

点击主页面的“设置”模块，再点击“关于模块”，进入关于页面

**业务逻辑：**展示软件开发的作者，游戏帮助，联系我们 等信息

