去拯救世界吧少年游戏需求分析文档

现在是2222年的某一天，地球忽然遭受来自外太空生物的攻击，世界正面临着巨大的危机，而你，恰恰是被世界人民选中的具有超能力的未来英雄！

为了拯救地球，你需要通过不断的战斗来提升自己的等级和学会新的技能，时间不等人，抓紧时间操练起来吧！

为了世界和平！加油啊，少年！

功能描述：

1. 游戏开始后，英雄自身等级默认从1级开始。

英雄的基本属性：ID，姓名，种族，级别，HP，MP，攻击力，防御力，技能列表。

技能类：ID，名称，消耗MP数，结果，冷却回合数。

1. 系统会自动生成5种怪物，每个怪物的等级分别从低到高（lv1, lv5,lv10, lv30, lv50）,其中等级为50的怪物为最终大BOSS，英雄只需要战胜一次大BOSS，即认为游戏胜利！

怪物的基本属性：ID，姓名，种族，级别，HP，攻击力，防御力。

1. 英雄每次可以从5种怪物中进行选择挑战，如果挑战胜利，则英雄增加的等级数和怪物的等级数持平，例如英雄当前等级为7级，挑战10级怪兽成功后，则英雄等级更新为17级；反之，如果英雄挑战失败，则等级数降1，如果英雄等级数降为0，则认为英雄死亡，游戏失败！

挑战成功：英雄级别+=怪物级别。

挑战失败：英雄级别-=1；

if 英雄级别==0 ExitGame;

1. 随着英雄等级的提升或降低，英雄的攻击力也随之提升或降低，且英雄所对应的技能也不一样，但是每个技能都有冷却次数，例如某一个攻击技能使用一次后需要冷却3次攻击才可以继续使用。

升级：英雄攻击力\*=1+(当前级别-上次级别)/10 [小数部分四舍五入]

英雄HP+=1000;

降级：英雄攻击力/=1+(上次级别-当前级别)/10 [小数部分四舍五入]

英雄HP-=1000;

默认技能：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 名称 | 消耗MP数 | 结果 | 冷却回合数 |
| 0 | 击打 | 0 | 10\*当前级别 | 0 |
| 1 | 加血 | 1 | 5\*当前级别回血 | 1 |
| 2 | 普通魔法攻击 | 5 | 15\*当前级别 | 3 |

1. 英雄和怪兽在每一局的比赛中都有各自的生命值，该生命值和自身的等级相关，无论是英雄还是怪兽在当局比赛中如果生命值小于等于0，则认为该局死亡。如果当局英雄生命值为0，则英雄当局挑战失败，等级降1级；反之如果当局怪兽生命值为0，则英雄挑战成功，等级增加怪兽的等级数。

初始生命值：

|  |  |
| --- | --- |
| 英雄 | 2000 |
| 怪兽 | 1000\*级别 |

1. 其他工具类：

场景类：

提供用户选择对战什么怪兽，计算轮次，自动进行每轮攻击，并由用户选择如何攻击，并刷新所有的技能冷却次数。

1. 备注