|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文档状态 | 保密级别 |  |
| [ √ ]草稿  [ ]修订  [ ]发布 | 文档编号 |  |
| 管理部门 |  |
| 修订年月 |  |
| 版本号 |  |

**Steam游戏平台**

**需求规格说明书**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **修订人签字** | **审核人签字** | **批准人签字** |
| 日期： | 日期： | 日期： |

变更履历

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **变更日期** | **版本** | **变更位置** | **变更原因** | **修订人** | **审核人** | **批准人** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

说明：“变更原因”主要是分为：

1. 建立初稿
2. 内容修订
3. 正式发布

目录

[1. 文档介绍 4](#_Toc369854456)

[1.1. 编写目的 4](#_Toc369854457)

[1.2. 文档范围 4](#_Toc369854458)

[1.3. 读者对象 4](#_Toc369854459)

[1.4. 术语与缩写解释 4](#_Toc369854460)

[1.5. 参考资料 4](#_Toc369854461)

[2. 项目介绍 4](#_Toc369854462)

[2.1. 项目说明 4](#_Toc369854463)

[2.2. 项目背景 4](#_Toc369854464)

[2.3. 项目目标 5](#_Toc369854465)

[2.4. 项目用户 5](#_Toc369854466)

[3. 需求说明 5](#_Toc369854467)

[3.1. 整体需求 5](#_Toc369854468)

[3.2. 功能需求 5](#_Toc369854469)

[3.2.1. 需求编号规则 5](#_Toc369854470)

[3.2.2. 总体模块划分 5](#_Toc369854471)

[4. 功能性需求 5](#_Toc369854472)

[4.1. 模块1编号 5](#_Toc369854473)

[4.1.1. 一级功能1编号 6](#_Toc369854474)

[4.1.2. 二级功能2编号 6](#_Toc369854475)

[4.2. 模块2编号 6](#_Toc369854476)

[4.2.1. 一级功能1编号 7](#_Toc369854477)

[4.2.2. 二级功能2编号 7](#_Toc369854478)

# 文档介绍

## 编写目的

本文档旨在对Steam游戏平台进行产品需求分析，并做出相应规格说明，文档目的是：

1. 定义Stema游戏平台的软件总体要求，作为用户和软件开发人员之间相互了解的基础；
2. 提供性能要求、初步设计和用户影响的信息，作为软件人员进行软件结构设计和编码的基础；
3. 作为软件总体测试的依据。

## 文档范围

Steam游戏平台需求规格说明书主要包含了该系统整体需求及功能性需求的详细介绍。

## 读者对象

编写详细设计人员及程序开发人员。

## 术语与缩写解释

|  |  |
| --- | --- |
| 缩写、术语及符号 | 解释 |
| SOA架构 | 面向服务的体系结构。 |
| 元数据 Metadata | 描述数据的内容、质量、状况和其他有关特征的数据。 |
| 数据中心 Data Center | 以各类数据为核心，依托成熟的存储、数据库、GIS、网络等技术，按照统一标准，建立的具有信息管理、分析、查询、统计及服务的一体化数据管理体系。 |
| 数据管理 Data Management | 利用数据库、数据仓库、元数据和网络等技术，建立分布式、集中式或集中加分布式数据管理系统，开展数据接收、组织存储、运行维护、更新、共享交换等工作，实现对数据资源的有效组织和应用。 |
| 数据维护 Data Maintenance | 在制定维护方案基础上，对数据和数据库进行的日常维护与监控、备份与恢复、应急处理和监督管理等，从而保护数据的安全性和可移植性。 |
| 用户 | 系统的使用者 |

## 参考资料

| **序号** | **文档名称** | **文档编号** | **版本** | **发布日期** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |

# 项目介绍

## 项目说明

项目名称：Steam游戏平台

任务提出者：Valve Corporation

开发者：Valve Corporation

用户群：玩家及游戏相关从业人员（发行商、制作者等）

## 项目背景

Steam游戏平台是由Valve Corporation开发的，面向PC游戏玩家的数字发行平台和社交网络。它于2003年推出，最初是作为解决游戏更新和维护的平台，但随着时间的推移，它发展成为一个庞大的数字游戏分发平台和社交网络。

2000年代是游戏产业的快速发展时期。在这个时期，随着计算机技术的进步和互联网的普及，游戏行业进入了一个新的黄金时代。传统的游戏发行模式逐渐失去效益，数字发行成为一种新兴的趋势。Valve公司在这一背景下意识到了数字发行的潜力，并决定创建一个专门的平台来满足玩家和开发者的需求，于是Steam应运而生，并迅速发展为全球最大的数字游戏分发平台，服务着千万级别的来着全球各地的游戏玩家。

## 项目目标

1. **数字游戏分发平台：** Steam游戏平台的首要目标是作为一个数字游戏分发平台，为开发者提供一个渠道，使其能够将游戏直接提供给全球玩家。通过Steam，开发者可以实现更广泛的游戏发行，不受地理位置和传统零售渠道的限制。

2. **大型游戏社交网络：**除此之外，Steam游戏平台还需可以作为一个庞大的游戏社交网络，使玩家能够与好友交流、加入游戏群组、分享游戏内容和成就，增强游戏的社交体验。

3. **提供游戏的技术支持与服务：**Steam平台需要为其所分发的游戏提供技术支持，帮助用户下载和更新游戏，并提供游戏社区、游戏工具、游戏媒体等相关服务；Steam同时需要为开发者提供一个安全可靠的发行渠道。通过数字版权技术和反盗版措施，保障游戏内容的安全性，使开发者能够放心将游戏发布在平台上。

## 项目用户

# 1需求说明

## 整体需求

描述产品的整体需求，产品要能满足什么需求，要达到什么效果

## 功能需求

描述产品的功能性需求，产品要包含哪些功能或者服务接口。首先要指定需求的编号规则，然后按照规则对功能性需求进行模块划分和编号，最后要对每一个需求进行详细描述

### 需求编号规则

描述需求的编号规则

### 总体模块划分

描述需求的模块划分情况

# 功能性需求

## 模块1编号

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块名称** | |  | | | |
| **模块简介** | |  | | | |
| **模块功能列表** | | | | | |
| **序号** | **一级功能** | | | **二级功能** | |
| **功能名称** | | **功能编号** | **功能名称** | **功能编号** |
| 1 |  | |  |  |  |
| 2 |  | |  |  |  |
| 3 |  | |  |  |  |
| 4 |  | |  |  |  |

### 一级功能1编号

描述本功能

#### 二级功能1编号

描述本功能

#### 二级功能2编号

描述本功能

### 二级功能2编号

描述本功能

#### 二级功能1编号

描述本功能

#### 二级功能2编号

描述本功能

## 模块2编号

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块名称** | |  | | | |
| **模块简介** | |  | | | |
| **模块功能列表** | | | | | |
| **序号** | **一级功能** | | | **二级功能** | |
| **功能名称** | | **功能编号** | **功能名称** | **功能编号** |
| 1 |  | |  |  |  |
| 2 |  | |  |  |  |
| 3 |  | |  |  |  |
| 4 |  | |  |  |  |

### 一级功能1编号

描述本功能

#### 二级功能1编号

描述本功能

#### 二级功能2编号

描述本功能

### 二级功能2编号

描述本功能

#### 二级功能1编号

描述本功能

#### 二级功能2编号

描述本功能