2016 －2017 学年第 二 学期

组号：G13



联盟消消乐

需求分析报告



实验课程名称 软件工程导论

专 业 班 级 软件工程1501

学 号 31501307 31501308 31501297

学 生 姓 名 徐柯杰 许佳俊 何宇晨

实验指导老师 杨枨

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态： | 文件标识： | SE-2017-G17 |
| [ √ ]:初稿 | 当前版本： | 0.2 |
| [ ]:正式发布 | 作 者： | 徐柯杰 许佳俊 何宇晨 |
| [ ]:正在修改 | 完成日期： | 2017年4月15日 |

# 版本历史

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **版本/状态** | **作者** | **参与者** | **起止日期** | **备注** |
| 0.1 | 徐柯杰 许佳俊 何宇晨 | 徐柯杰 许佳俊 何宇晨 | 2017-03-28  至  2017-04-04 | 初步完成需求分析报告 |
| 0.2 | 徐柯杰 许佳俊 何宇晨 | 徐柯杰 许佳俊 何宇晨 | 2017-04-04  至  2017-04-16 | 根据书上第三章需求分析内容以及评审要求完善需求分析报告 |

# 目录

[联盟消消乐开发 1](#_Toc479081625)

[项目计划书 1](#_Toc479081626)

[版本历史 2](#_Toc479081627)

[目录 3](#_Toc479081628)

[1引言 4](#_Toc479081629)

[1.1编写目的 4](#_Toc479081630)

[1.2 产品的范围 4](#_Toc479081631)

[1.3参考文献 4](#_Toc479081632)

[2综合描述 4](#_Toc479081633)

[2.1产品的功能 4](#_Toc479081634)

[2.2用户类特征 5](#_Toc479081635)

[2.3 运行环境 5](#_Toc479081636)

[3系统特性 5](#_Toc479081637)

[3.1数据流图 5](#_Toc479081638)

[3.1.1数据流0层图 5](#_Toc479081639)

[3.1.2数据流顶层图 5](#_Toc479081640)

[3.2E-R图 5](#_Toc479081641)

[3.3状态转换图 5](#_Toc479081642)

[3.4 IPO图 5](#_Toc479081643)

3.5 游戏界面………………………………………………………………………………………………………………….. ….5

[4 数据字典 5](#_Toc479081644)

[5性能需求 5](#_Toc479081645)

[5.1 用户数量 5](#_Toc479081646)

[5.2反应速度 6](#_Toc479081647)

[6运行需求 6](#_Toc479081648)

[6.1界面原型设计 6](#_Toc479081649)

[6.2软件接口 6](#_Toc479081651)

[6.3故障处理 6](#_Toc479081652)

附：会议记录，用户访谈问题

# 1引言

## 1.1编写目的

为了保证项目团队按时保质地完成项目目标，便于项目团队成员更好地了解项目情况， 使项目工作开展的各个过程合理有序，因此以文件化的形式，把对于在项目生命周期内的工 作任务范围、各项工作的任务分解、项目团队组织结构、各团队成员的工作责任、团队内外 沟通协作方式、开发进度、经费预算、项目内外环境条件、风险对策等内容做出的安排以书 面的方式，作为项目团队成员以及项目干系人之间的共识与约定，项目生命周期内的所有项 目活动的行动基础，项目团队开展和检查项目工作的依据。

## 1.2 产品的范围

主要针对青少年人群.

## 1.3参考文献

* ISO 软件工程开发模板项目开发计划

# 2综合描述

## 2.1产品的功能

实现联盟消消乐的游戏功能

## 2.2用户类特征

用户特征：喜欢休闲类游戏、对英雄联盟这款游戏热衷、喜欢与玩家互动竞技

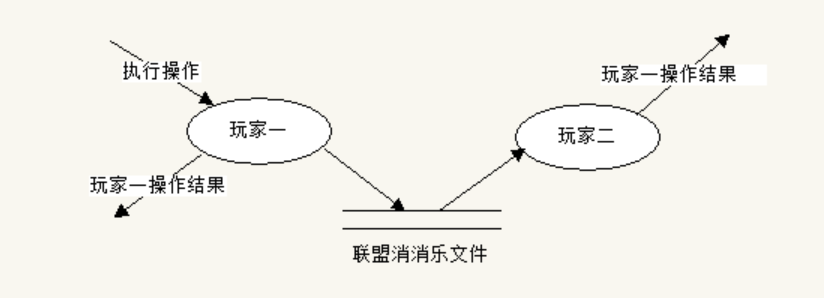
## 2.3 运行环境

Win7,win10，win xp

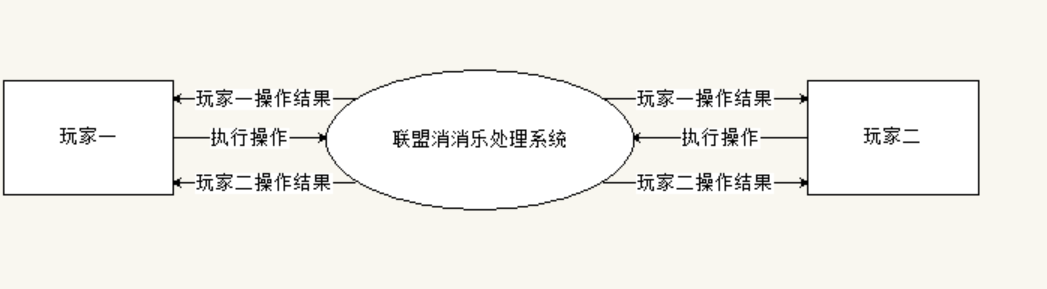
# 3系统特性

## 3.1数据流图

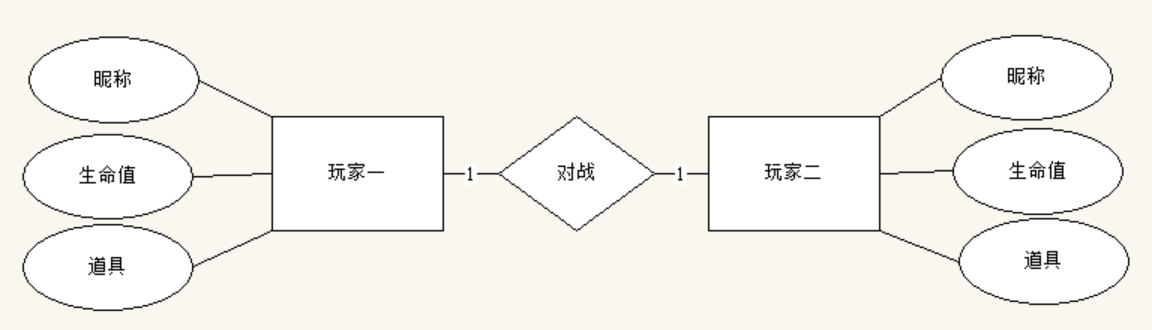
### 3.1.1数据流0层图



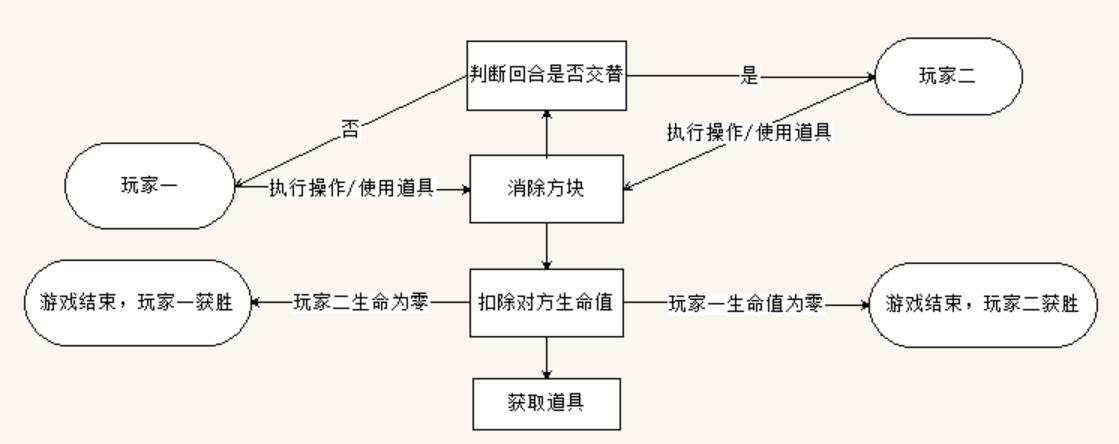
### 3.1.2数据流顶层图



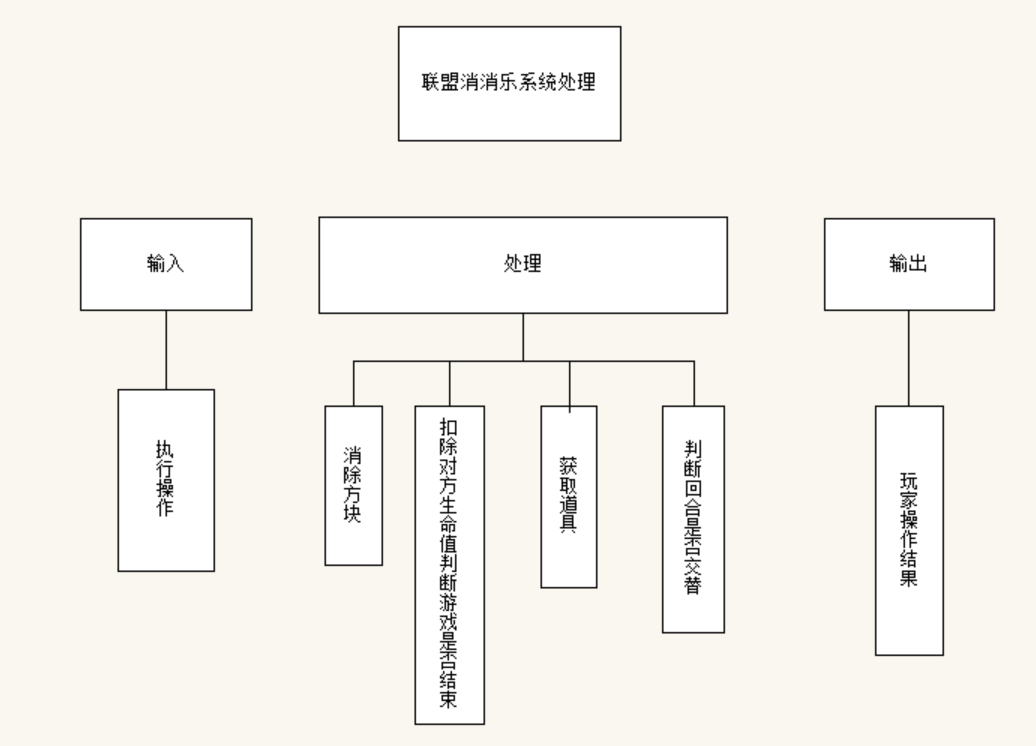
## 3.2E-R图



## 3.3状态转换图



## 3.4 IPO图



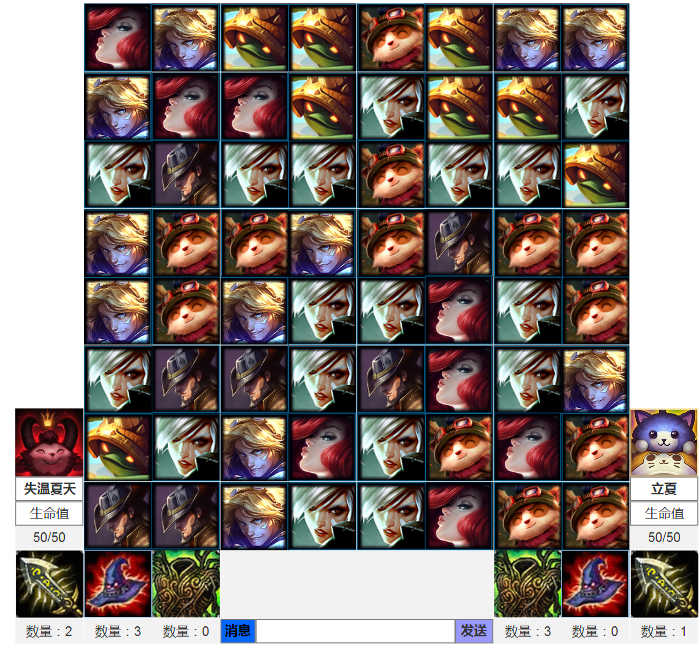
## 3.5 游戏界面

这是初步预想，还有些不成熟

登录界面



回合界面：



胜利界面：



# 4 数据字典

## 会将用户信息（账号，密码）以及游戏信息放在my Sql的一个专门存储游戏信息的一个数据库中

# 5性能需求

## 5.1 用户数量

预计管理员上限3人，同一时间段使用者上限50人

## 5.2反应速度

反应时间控制在可接受范围内（游戏反映速度1s以内）

# 6运行需求

## 6.1界面原型设计

由开发人员自定，主要做的偏向清新轻松的画风，给玩家一种舒适，简单易上手的游戏体验

## 6.2软件接口

能与原来的B/S系统软件协调工作

## 6.3故障处理

采用双备份机制，保证数据的安全性.在诊断出故障后，由维护人员进行故障处理.

会议记录

|  |  |
| --- | --- |
| 会议名称：联盟消消乐游戏设计项目讨论 | |
| 小组组员：许佳俊，徐柯杰，何宇晨 | |
| 会议时间：2017/4/16 | 会议地点：求真1-520 |
| 会议内容：根据书上内容以及周围同学对联盟消消乐的想法与建议，对原本的需求说明报告重新审视，然后进行了进一步的修改，之后对原本的游戏图形界面进行了更新，内容更加丰富，画面更精致一些 | |

用户访谈：

1. 对现在的手游市场有什么看法？

A：现在的手游市场更加多元化，更加有趣

B：手游市场的发展可以比端游更加好

C: 在游戏市场里有很大的份额

D：各种类型的手游层出不穷，很吸引人。

1. 平时喜欢玩实时对战还是闯关游戏？

A.实时对战游戏

B.闯关游戏

C：都挺喜欢的

D：实时对战。

1. 对消消乐这个题材的游戏有什么看法？

A.很有趣

B：适合女生玩吧

C：比较无聊

D：用来消遣比较好。

1. 平时花在游戏上的时间多吗？

A：一般

B：不是很多

C：不是很多

D：有时间空出来还是会玩

1. 游戏的玩法和画面哪个重要？

A：玩法

B：画面

C：画面，两者兼得当然最好

D：画面很重要