大富翁

**软件需求规格说明书**

**Rich\_10 成员：晁朝辉、马金涛、代昕宇、石志康、吴凯**

版本 1.0

发行日期 2015/09/01

作者： 晁朝辉 石志康 吴凯 代昕宇

2015/09/01

Revision record 修订记录

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **版本**  **Version** | **出版日期**  **Issue Date** | **修订章节**  **Section Changed** | **修改原因**  **Reason for Issue** | **修订者**  **Modifier** |
| 1.0 | 2015/09/01 | all | 创建 | Rich\_10 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

目录

[大富翁 1](#_Toc428915196)

[修改记录 2](#_Toc428915197)

[大富翁需求规格说明书 4](#_Toc428915198)

[1 引言 4](#_Toc428915199)

[1.1 目的 4](#_Toc428915200)

[1.2 文档的约定 4](#_Toc428915201)

[1.3 预期的读者和阅读建议 4](#_Toc428915202)

[1.4 产品的范围 4](#_Toc428915203)

[1.5 参考文献 4](#_Toc428915204)

[2 总体描述 5](#_Toc428915205)

[2.1 产品概述 5](#_Toc428915206)

[2.2 产品的功能 5](#_Toc428915207)

[2.3 运行环境 5](#_Toc428915208)

[2.4 设计和实现的限制 5](#_Toc428915209)

[3 功能需求 5](#_Toc428915210)

[3.1 游戏功能 6](#_Toc428915211)

[3.1.1 玩家 6](#_Toc428915212)

[3.1.2 地图 6](#_Toc428915213)

[3.1.3 资产 6](#_Toc428915214)

[3.1.4 道具 6](#_Toc428915215)

[3.1.5 礼品 6](#_Toc428915216)

[3.1.6 魔法屋 7](#_Toc428915217)

[3.2 游戏运行及操作需求 7](#_Toc428915218)

[4 非功能需求 8](#_Toc428915219)

[4.1 可测试性需求 8](#_Toc428915220)

[4.2 可扩展性 8](#_Toc428915221)

大富翁需求规格说明书

1. 引言
   1. 目的

该文档规定和详细说明了该应用的需求分析，明确说明了要实现的功能和效果；可用于指导软件的开发过程、测试和评定。同时也是用户需求的确定性说明。

* 1. 文档的约定

本文档按照以下格式书写

（1）页边距上下2.54厘米，左右3.18厘米，装订线靠左，行距最小为单倍行间距 ；

（2）标题最多分4级，均加黑处理

（3）正文字号为宋体，五号字。

* 1. 预期的读者和阅读建议

本文档主要是对于项目内容进行了简单介绍，对项目的功能需求和非功能需求进行了说明，此外还进行了简单的优先级划分。

本文档面对多用户对象：

1. 开发人员：对需求进行分析，并设计出系统，包括数据库的设计，编写《用户手册》 。
2. 项目经理：可以通过本文档了解该应用的预期功能，以便对产品进行设计，对项目周期等一系列的管理。
3. 用户：了解预期产品的功能和性能，并与分析人员一起对整个需求进行讨论和协商；
4. 测试人员：可以根据本文档中要实现的功能模块，对产品进行逐步测试。
5. 文档编写人员：了解产品的内部组织方式，使文档组织方式更加合理、清晰。
   1. 产品的范围

开发小组成员及其他同学

* 1. 参考文献

（1）软件需求工程 毋国庆 梁正平等 机械工业出版社 2008年8月

1. 总体描述
   1. 产品概述

大富翁（Rich）是一款经典的策略游戏，相信不少人都玩过。游戏有点类似于飞行棋。多个玩家轮流掷骰子，按点数在地图上行走，可以买地、盖房子、使用道具等。途径其他玩家的地盘，需要支付费用。最终破产者为输，坚持到最后的玩家为胜利。

本产品的开发内容是开发一个完全基于命令行的大富翁游戏，实现传统大富翁游戏的基本功能，如买地、盖房、使用道具（路障、炸弹、机器娃娃等），不涉及图形界面的开发。

* 1. 产品的功能

此处指概述产品的游戏功能，其详细描述将在功能需求部分。

|  |  |
| --- | --- |
| 功能 | 描述 |
| 玩家 | 游戏支持2-4个玩家 |
| 地图 | 地形有如下几种：S 地点 0空地T道具屋等 |
| 资产 | 玩家有四类资产：资金，点数，固定资产，道具 |
| 道具 | 路障、炸弹、机器娃娃 |
| 礼品 | 奖金、点数卡、财神 |
| 魔法屋 | 玩家进入魔法屋，可施展魔法 |

* 1. 运行环境

适用于win7及以上版本的系统

* 1. 设计和实现的限制

无

1. 功能需求
   1. 游戏功能
      1. 玩家（优先级：必须的）

游戏支持2-4个玩家

* + 1. 地图（优先级：必须的）

地形有如下几种：

S：起点

0：空地，共3个地段。地段1、3各有26块空地，地段2有6块空地，各地段地皮价格不同；地段1每块200元，地段2为黄金地段，每块500元，地段3每块300元。

T：道具屋

G：礼品屋

M：魔法屋

H：医院，玩家被炸弹炸伤后，将被送到医院医治3天（轮空3次）

P：监狱，刚好走到该处，玩家被扣押2天（轮空2次）

$：矿地，可获得点数，从上至下一次为：20,80,100,40,80,60

每块地都有一编号，起点$编号为0，顺时针递增，最后一块矿地$编号69

* + 1. 资产（优先级：必须的）

玩家有四类资产：

资金：可用于购地、盖房、支付过路费

点数：点数用于购买道具，经过矿地时可获取点数

固定资产：玩家占有的土地、楼房

道具：如路障、炸弹等

* + 1. 道具（优先级：必须的）

路障：玩家用有路障后，可将路障放置到当前距离前后10步的距离，任一玩家经过路障，都将被拦截。

炸弹：可将炸弹放置到离当前位置前后10步的距离，任一玩家经过该位置，将被炸伤，送往医院，住院三天。

机器娃娃：使用该道具可清扫前方路面上10步内的其它道具，如炸弹、路障，道具有效一次

* + 1. 礼品（优先级：必须的）

奖金：2000元

点数卡：200点

财神：财神附身，路过其它玩家地产，均可免费，5轮内有效

玩家进入礼品店，可任选一件礼品

* + 1. 魔法屋（优先级：必须的）

玩家进入魔法屋，可施展魔法

* 1. 游戏运行及操作需求（优先级：必须的）

1. 运行游戏：Rich.exe
2. 设置玩家初始化资金：范围1000-50000（默认10000）
3. 选择玩家

系统提示：“请选择2-4位不重复玩家，输入编号即可”（1、钱夫人；2阿土伯；3、孙小美；4）

金贝贝）：”：如输入12。

1. 行走

控制台显示当前玩家姓名和颜色，如：

钱夫人>待输入命令

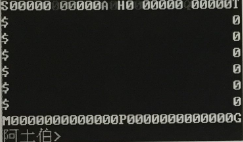
命令：Roll。掷骰子行走1~6步。

轮到当前玩家时，在掷骰子之前，可进行诸如使用道具，查询等操作。掷完骰子后，切

换到下一玩家。

玩家在地图上显示为名字拼音的缩写，如钱夫人显示为Q，阿土伯显示为A，孙小美显

示为S，金贝贝显示为J。玩家显示的符号覆盖当前位置的地产符号。



1. 玩家停留在一块未被购买的空地是，系统提示是否够没，购买成功之后空地符号0变为

当前玩家颜色，表示被该玩家占有。

玩家停留在自己的空地或楼房处，系统提示是否升级，玩家选择升级，且现有资金足够

时，升级成功，地图上该位置的符号变为相应级别房屋的符号。房屋分三级，每升一级

的费用同购买空地的费用，各级符号参考下表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 空地 | 茅屋 | 洋房 | 摩天楼 |
| 0 | 1 | 2 | 3 |

停留在其他玩家的房产上时，需支付相应过路费，费用为该处房产价值的1/2。如果财神

附身，可免付过路费，系统提示：“财神附身，可免过路费”；如果地产主人在医院或监

狱中，也可免付过路费。

1. 出售房产

轮到玩家时，可以出售自己的任意房产，出售价格为投资总成本的2倍。

命令：sell n。N指定房产在地图上的绝对位置。

1. 非功能需求
   1. 可测试性需求（优先级：次要的）

实现遥控骰子功能，可以指定行走任意的步数。命令：step ,n指定行走步数

* 1. 可扩展性（优先级：次要的）

根据用户的需求，可以方便地对游戏等进行扩展和优化。