2048游戏详细设计书



有趣的灵魂,有趣的工作!

赵云龙 2018年06月07日

2048游戏详细设计

根据前面的需求分析和概要设计,现在我们要进行详细设计的细节描述。

工具:活动图、时序图等

一、首先展示草率的界面图





最初的构思图(用java swing绘制)

最基本的东西就在这两张图里了。(用户登录+游戏界面)

二、设计理念

采用模块化设计,将游戏分成若干大的子块,再将大的子块划分成少的子块。

将整个设计分成两部分: (1) 登录设计部分; (2) 游戏设计部分;

- (3) 数据库设计部分
- 1、登录设计部分
- 1) 界面设计; 2) 数据库设计; 3) 加密算法设计
- 2、游戏设计部分
- (1) 算法设计
- 1)核心算法; 2)记分算法; 3)排名算法; 4)其他算法
 - (2) 界面设计

- 1) 主游戏界面设计; 2) 菜单栏设计; 3) 用户界面设计; 4) 排名榜界面 设计; 5) 好友界面设计等
 - (3) 连接数据库函数
- 1) 游戏好友数据库; 2) 用户信息库; 排名数据库等
- (4) 外部应用接口设计等
- 3、数据库
 - (1) 用户-密码 表(); (2) 好友表(); (3) 用户信息表();
 - (4) 排名榜表 ();

三、游戏登录设计部分

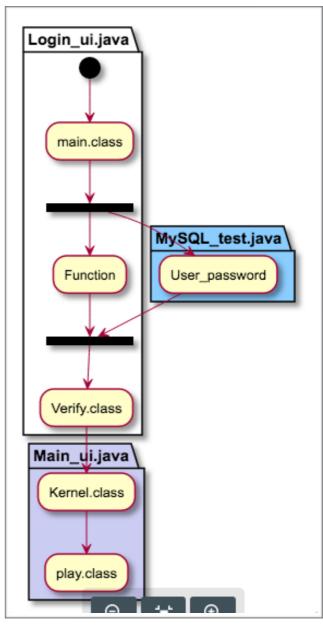
1、简述

- (1) 用户注册,将用户名+密码,通过加 密算法 (Encipherment.java) 生成密文, 通 过(SQL语言, Mysql_test.java)保存到建 好的用户数据库(use_password)中。
- (2) 用户登录时,将输入的用户名+密码 与use_password库中的记录进行对比,验证 登录。正确,进入游戏主页面。
 - (3) 界面设计

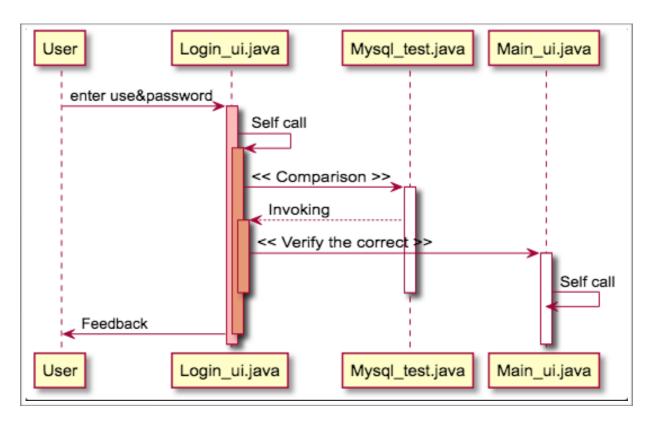
采用Swing 或java fx进行页面设计页面包括 用户名-密码输入文本框、注册与登录键, 菜单栏中包括帮助按钮。其他就是界面美 化部分。(UI_login.java)调用

(Mysql_test.java) 完成数据库处理工作。

2、活动图(右侧)



3、时序图(下侧)



四、游戏设计部分

(一) 简述

- 1、算法封装
 - (1) 核心算法 (Kernel.java)
 - (2) 计分算法 (Scoring.java)
 - (3) 排名算法 (Ranking.java)
 - (4) 其他算法 (Other.java)
- 2、界面设计
 - (1) 主界面 (Main_ui.java)
- 1) 游戏区域设计(方块区域);2) 各种按键布局设计
- (2) 菜单栏 (Menu_bar.java)
- 1) 帮助界面设计(Help_ui.java)

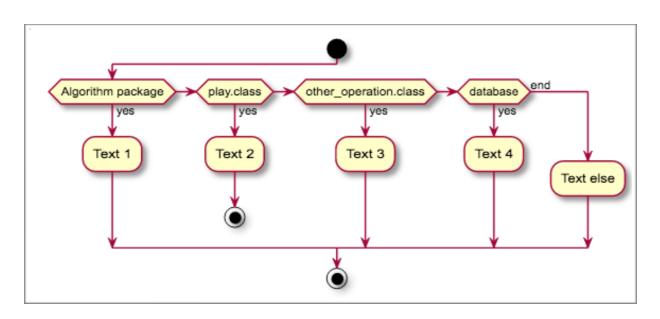
- 2) 设置界面设计(Setting_ui.java)
 - (3) 用户界面设计(User_ui.java)
- 1)数据库连接函数(SQL_connect.java):用于修改用户信息的更新
 - (4) 好友界面设计(Friend_ui.java)
- 1)数据库连接函数(SQL_connect01.java):用于好友列表的更新
- 2) 排名榜 (Rank.java)
- 3) 排名榜界面(Rank_ui.java)
- 3、外部应用程序接口设计

(暂无!)

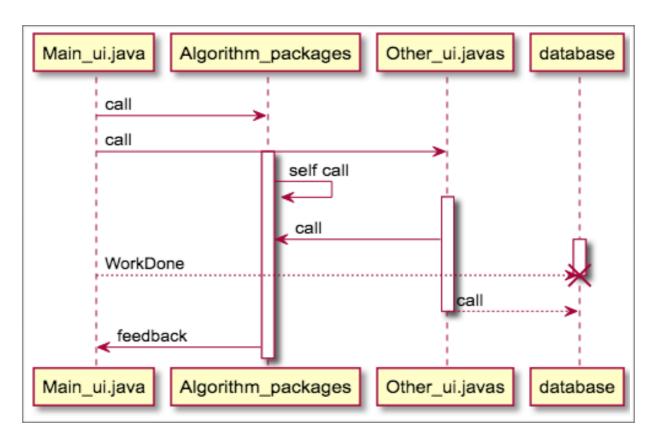
4、数据设计

使用MySQL建立四个表分别存储各种信息,使用sequel Pro 程序进行数据库操作。

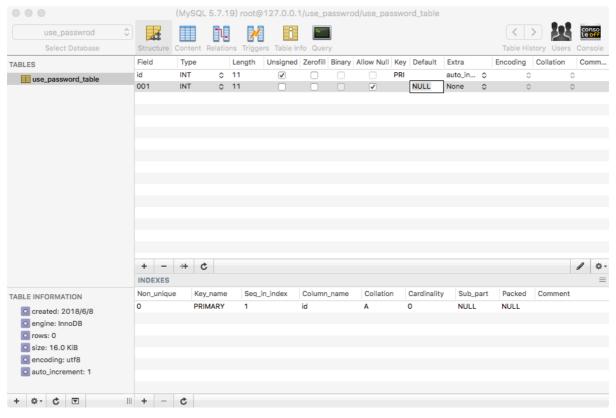
(二) 活动图



(三) 时序图



(四)数据库表 (sequel pro操作界面)



信息大佬项目组-赵云龙编写