**血小板的人体冒险**

**用户手册（GB8567——88）**



G15小组

组长：孙文韬

组员：韩旭、沈路通

# 引言

## 编写目的

我们在进行了一定量的调查后发现包括我们自身在内的许多大学生都对游戏感兴趣，除了周末之外我们的空余时间都太过碎片化，而且课后也有一定量的学习任务，不能完全用来玩游戏也更不要说去玩一些一盘就是几十分钟的游戏了。所以我们想要设计一款游戏时间较短但又能有一定趣味性与可玩性的游戏，而目前市面上比较流行的游戏有生存类的、休闲类的、战略养成类的等等。反倒是过去较火的横版闯关游戏有些少见，因此我们想要为喜欢这类游戏但又没有较多娱乐时间的人们做一款游戏。同时前段时间《工作细胞》这部动漫大火，吸引了大量的粉丝，我们以这部动漫作为游戏背景也能吸引一部分这个动漫的粉丝。

## 背景说明

1.名称：血小板的冒险

2.项目提出者及开发者：孙文韬、沈路通和韩旭

3.用户：忙于学习任务，没有充足时间玩大型游戏的人群，主要以大学生为主。

4.实现该软件的计算站或计算机网络：在阿里云上租用服务器并建设一个网站，将软件放在该网站上使用。

## 定义

HTML5：万维网的核心语言、标准通用标记语言下的一个应用超文本标记语言（HTML）的第五次重大修改。

Cocos：Cocos是由触控科技推出的游戏开发一站式解决方案，包含了从新建立项、游戏制作、到 打包上线的全套流程。开发者可以通过Cocos快速生成代码、编辑资源和动画，最终输出适合于多个平台的游戏产品

JavaScript：JavaScript一种直译式脚本语言，是一种动态类型、弱类型、基于原型的语言，内置支持类型。它的解释器被称为JavaScript引擎，为浏览器的一部分，广泛用于客户端的脚本语言，最早是在HTML（标准通用标记语言下的一个应用）网页上使用，用来给HTML网页增加动态功能。

## 参考资料

【1】张海藩、牟永敏编著，软件工程导论（第6版），北京：清华大学出版社，2013

【2】姚晓光、田少煦、梁冰、陈泽伟、伊宁编著，游戏设计概论，北京：清华大学出版社，2018

【3】谌宝业、魏伟、伍建平编著，游戏专业概论，北京：清华大学出版社，2018

【4】《G15项目介绍》、《G15软件项目计划书》、《G15项目可行性分析报告》、 《G15项目总体设计报告》

【5】 模板网址：https://blog.csdn.net/lemonran/article/details/7278813

# 用途

## 功能

1. 能够在网页上打开游戏。
2. 能够控住人物移动，吃到的分道具。
3. 能够把成绩计入排行榜。

## 性能

### 精度

该程序是要从网络获取游戏数据和存档信息，所以服务器和用户使用终端间传输精度必须要高，避免数据传输错误导致的运行异常，输入信息中的存档信息需要保证完整不然会影响新存档的覆盖。

### 时间特性

a.响应时间：系统应该做到能从服务器得到请求并接受和发送信息，响应时间不能超出服务器的连接时间；

b.更新处理时间，云存储只对用户上传成绩时执行，更新处理时间与用户需求相关；

c.数据的转换和传送时间：加载时间不能过长影响用户体验，转换由于是网络端所以没有数据转换只要考虑输出传送花费的时间长度即可；

d.解题时间：用户等待的是服务器发来的游戏文件，避免读入游戏过慢影响游戏运行。

### 灵活性

可能会出现服务器本身故障，由于是租借服务器所以会和持有方协商进行修复；可能会出现成绩信息出错，如果是本地出错那么告知用户本地存档被破坏并试图加载云存档盖现存档；可能会出现云存档出错那么告知用户云存储失效并把现在本地存档或试图加载上一个云存档；可能会出现游戏数据错误，那可能是游戏加载出现问题，会尽快修复bug尽快回复功能。

## 安全保密

本游戏打开时只需要输入网址，不需要任何玩家的私密信息，所以安全性和保密性没有问题。

# 运行环境

## 硬设备

CPU:Pentium II（或以上）

内存：512M （或以上）

硬盘：8G（或以上）

其他设备：键盘、鼠标、显示器

操作系统：Windows98（或以上）

## 支持软件

任意浏览器

## 数据结构

无

# 使用过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 输入 | 处理 | 输出 |
| 鼠标控制 | 判定鼠标点击的位置 | 转到对应界面 |
| 键盘控制 | 判定所按的键位 | 人物移动或游戏暂停 |

## 安装与初始化

本游戏是网页游戏，不需要任何的安装过程，只需在浏览器上输入网址即可。

## 输入

### 输入数据的现实背景

a. 情况——游戏界面的选择和人物移动的控制；

　　b. 情况出现的频度——每次打开游戏时；

　　c. 情况来源——打开游戏的人；

　　d. 输入媒体——键盘、鼠标；

　　e. 限制——必须要联网才能打开网页；

　　f. 质量管理——要求开始加载时有进度显示；

　　g. 支配——当获得的成绩不能排入前五名时则不会计入排行。

### 输入格式

用户只需使用鼠标点击选择功能，用键盘的wsad来控制人物的移动，

### 输入举例

鼠标输入举例：鼠标点击“开始游戏”按钮进入游戏。

键盘输入举例：按d键人物向右移动。

## 输出

### 输出数据的现实背景

a． 使用——界面跳转或人物移动；

　　b． 使用频度——每次打开游戏时；

　　c． 媒体——显示器，

　　d． 质量管理——无；

　　e． 支配——每一个输出都会执行。

### 输出格式

界面根据输入跳转，人物根据输入移动。

### 输出举例

界面输出举例：点击“开始游戏”按钮后进入游戏界面

人物输出举例：收到输入的d键后人物向右移动

## 文卷查询

无

## 出错处理和恢复

加载游戏出现问题时关闭再重新打开。

## 终端操作

无