**血小板的人体冒险**

**软件的可维护性报告**



G15小组

组长：孙文韬

组员：韩旭、沈路通

# 引言

## 背景

### 项目名称

血小板的冒险

### 项目提出者

由组长孙文韬提出，组员沈路通和韩旭修改。

### 项目面向对象

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。

### 软件的运行环境

PC网站

### 项目建设背景

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。

## 定义

1.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。

2.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

3.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】软件项目计划书模板网址：

<https://wenku.baidu.com/view/74ebdaa5a26925c52dc5bf29.html?from=search>

# 项目概述

## 项目目标

一个以《工作细胞》为故事背景，以血小板为主角，参考《超级马里奥兄弟》游戏模式的横版闯关游戏。

第一目标：能在网页上运行

第二目标：能够正常控制角色闯关。

## 产品目标与范围

游戏流程较短，能在1-3分钟内完成闯关，在碎片化的时间内起到最大的娱乐效果。

## 假设与约束

1.需要在电脑上运行。

2.只能进行单人游戏。

# 软件的可维护性

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 功能 | 设计者 | 实现者 | 检测者 | 结论 |
| 游戏本体 | 孙文韬 | 沈路通 | 韩旭 | 可以运行但会有卡顿 |
| 服务器及网站 | 韩旭 | 孙文韬 | 沈路通 | 功能已实现，但由于网站还在备案中，只能从本地打开 |
| 数据库 | 沈路通 | 韩旭 | 孙文韬 | 已设计完毕，但未能与游戏本体连接 |