

项目范围文档

Scope Of Project Document

目录 Catalogue

一、项目目标	1
二、项目相关人员和用户	1
三、相关事实和假定	2
四、项目边界和范围界定	2

团队名称: Mosaic

提交时间: 2014/3/9

一、 项目目标

内 容	说 明
目标	开发一款在一般 pc 机上运行流畅、无明显 bug，并能实现多玩家协作的消除类游戏
业务要求	玩家能在消除游戏中更好互动
度量指标	第一版本应用之后 3 个月内，体验用户能打出 4/5 星的评价
合理性	生产该软件成本低廉（开发人员义务劳动、伙食自理、硬件自备、无差旅费），却很可能给玩家带来意想不到的乐趣
可行性	1. “冰雪奇缘”之类的游戏在用户中流传度很广，在 app store 中得到了近 2000 人的评价，且评分高达 4.5 星，以此为原型开发的游戏会有良好的群众基础 2. 开发人员在项目初期有饱满的热情和信心，为了制作整理素材，开发人员持续工作至深夜 1 点甚至 2 点

二、 项目相关人员和用户

内 容	说 明
代表	广大玩家
说明	通过 pc 机使用该产品的普通群众
职责	项目最终的目标用户，并对项目提出评价和意见
成功标准（关注点）	1) 给项目的评价达到 4 星及以上 2) 能与小伙伴进行协作和 pk 3) 没有 bug 4) 项目产品影响到了自己的学习或工作
参与方式	直接使用项目产品
可交付工件	无
意见/问题	1) 要做出绚丽的动画效果 2) 玩家交互时网络的速度问题

三、 相关事实和假定

相关事实列表	说 明
事实 1	消除类游戏流行已久，用户的新鲜感下降
事实 2	玩家实力差距悬殊，弱者丢失信心
事实 3	pc 游戏受鼠标操作限制，活动不够灵敏

相关假定列表	说 明
假设 1	假定游戏同时在线人数不会超过 100 人

四、 项目边界和范围界定

系统范围用例图

