**飞机大战**

**需**

**求**

**分**

**析**

**组员：安娅君 陈禹瑶**

**余靖晖 鲍国睿**

**2019年4月22日**

**一、概述**

1.1**项目内容**

本项目是一个集休闲娱乐、互动交友、丰富生活等诸多元素与一身的消除类游戏。界面简洁流畅，游戏方式简单，玩家易于上手。本游戏Block空格开始， 操作简易，使用⬅和➡控制英雄机的移动。⬆击毁飞行物会得到相应分数， 运行页面如图（单击页面开始游戏）



1.2项目开发

以HBuilder平台作为依托，以JS语言进行项目的编程实现。敌人入侵，为成功防御我方物资，设置了此款游戏，不仅可以回忆童年乐趣，还可以顺带完成老师任务。

1.3项目组员

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 陈禹瑶 | 6016203055 | 编程能力较强，擅长团队沟通 |
| 安娅君 | 6016203054 | 擅长收集资料，擅长美工设计 |
| 余靖晖 | 6016208127 | 逻辑思维能力较强，拥有较强的编程能力 |
| 鲍国睿 | 6015203002 |  |

1.4组员分工

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 余靖晖 | 6016208127 | 项目团队主要负责人，项目构建设计，算法设计，玩家飞机类，View类代码实现。 |
| 安娅君 | 6016203054 | 主要负责需求分析，游戏规则设计，美工音效处理，子弹类代码实现。 |
| 陈禹瑶 | 6016203055 | 主要负责游戏界面设计，资料收集，敌机类代码实现，测试。 |
| 鲍国睿 | 6015203002 |  |

1.5验收标准

1）游戏可正常运行；

2）实现项目需求说明数的大部分需求；

3）游戏界面友好，易于交互；

4）项目具有较高的安全性。

二、项目介绍

2.1 目标

通过七关即可成功防御所有怪兽的攻击

2.2 用户的特点

本系统用户面向能够对飞机大作战进行基本操作的全体人员。

2.3 假定和约束

2.3.1 开发期限：

本系统开发期限为三周。

* + 1. 技术约束：

本系统采用html+JavaScript+css 进行编写

* 1. 确定系统运行的要求

系统的用户界面应做到可靠性，简单性，易学习和使用。

2.5飞机大作战的整理思路

飞机大战分为5个阶段:

1.游戏开始阶段

1.0定义整个游戏的全局变量，并进行初始化

1.1.0创建游戏背景图片

1.1.1初始化背景图片的数据

1.1.2创建游戏开始阶段的构造函数

1.1.3创建游戏开始的对象

2.游戏运行阶段

3.游戏结束阶段

调用所有的对象方法以及函数调用，飞行物随着关卡难度增大，降落速度变快，飞行物也随之变多，若不能在下落触碰到飞机前击落，则游戏结束，若全部击败，则防御成功。

三、项目产品

3.1产品中的角色

|  |  |
| --- | --- |
| 玩家 | 控制游戏中的战机，向敌机发出攻击； |
| 敌机 | Boss敌机由程序控制自动向玩家飞机发出攻击； |
| 子弹 | 玩家的子弹用来攻击所有敌机 |

3.2产品用户功能需求

由于本游戏交互性好，简单易操作，对用户并没有特殊的要求。一般用户经过几分钟里阿尼西就可以掌握游戏规则。

四、总结

1.功能不够齐全，还有一些bug…

2.代码没有优化到最佳只是按照我最能理解的方式写的。

3.还没有形成那种很严密的逻辑思维，还需要多多努力。

4.感觉语法上的错误还好，逻辑上错误很不容易找出来，我们还不能特别熟练通过自己调试出代码错误。

5.在应用熟练中学习了js中对象的创建，以及构造器的使用，函数调用等。