# 主界面功能模块

## 1.1初始界面

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 | 玩家启动游戏即进入游戏模式选择界面 |
| 优先级 | 高 |
| 输入/前置条件 | 无 |
| 流程说明 |  |
| 需求描述 | 1. 主界面参考如下图：      1. 单机开始游戏按钮进入模式选择场景 2. 单机查看排行榜显示排行榜 3. 鼠标滑过按钮播放指定音乐 |
| 输出/后置条件 | 跳转到游戏场景 |
| 版本说明 | 陈增鑫，2016-4-29，添加了主界面模块功能的说明 |

## 1.1.2游戏模式选择界面

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 | 玩家由初始界面单击开始游戏按钮进入游戏模式选择界面进行游戏模式的选择 |
| 优先级 | 高 |
| 输入/前置条件 | 无 |
| 流程说明 |  |
| 需求描述 | 1. 模式选择界面参考如下图：     2、单击单人或双人将游戏人数保存并传递给角色创建模块 |
| 输出/后置条件 | 跳转到难度场景 |

## 1.1.3游戏难度选择界面

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 | 玩家由游戏模式选择界面完成人数选择后进入此界面进行游戏难度选择 |
| 优先级 | 高 |
| 输入/前置条件 | 完成了游戏人数的选择 |
| 流程说明 |  |
| 需求描述 | 1. 难度选择界面参考如下图：     2、单击简单，正常，噩梦将数据传递给场景创建模块 |
| 输出/后置条件 | 跳转到游戏场景 |

## 1.2游戏存档管理模块

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 | 玩家单击继续游戏直接载入游戏数据进入游戏界面 |
| 优先级 | 高 |
| 输入/前置条件 | 无 |
| 流程说明 |  |
| 需求描述 | 单击继续游戏载入已保存的游戏数据进入游戏界面 |
| 输出/后置条件 | 跳转到游戏场景 |

# 游戏场景模块

## 2.1创建角色模块

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 | 玩家由游戏模式选择、难度选择进入此界面进行游戏角色创建 |
| 优先级 | 中 |
| 输入/前置条件 | 完成了游戏人数的选择 |
| 流程说明 |  |
| 需求描述 | 1. 模式选择界面参考如下图：   暂无   1. 根据已选择的游戏人数在场景中创建tank |
| 输出/后置条件 | 在场景中创建满足人数的tank |

## 2.2角色控制器更改模块

|  |  |
| --- | --- |
| 用户场景 | 由玩家单击游戏中的设置并单击控制器则进入角色控制器更改模块进行角色1或角色2的控制器更改 |
| 优先级 | 中 |
| 输入/前置条件 | 完成了游戏人数的选择 |
| 流程说明 |  |
| 需求描述 |  |
| 输出/后置条件 | 在场景中创建满足人数的tank |