

狼人杀

孔静、石磊、袁秉诚

October 21, 2016

Contents

| | | |
|----------|-----------------|----------|
| 1 | 引言 | 2 |
| 1.1 | 目的 | 2 |
| 1.2 | 预期读者 | 2 |
| 1.3 | 产品范围 | 2 |
| 1.4 | 参考文献 | 2 |
| 2 | 综合描述 | 2 |
| 2.1 | 产品背景 | 2 |
| 3 | 应用系统功能列表 | 3 |
| 3.1 | 用户类和特征 | 4 |
| 3.1.1 | 房主 | 4 |
| 3.1.2 | 玩家 | 4 |
| 4 | 系统功能需求 | 4 |
| 5 | 功能框图 | 4 |
| 6 | 功能需求描述 | 4 |
| 6.1 | 系统登录 | 4 |
| 6.2 | 法官交互 | 5 |
| 6.3 | 发言 | 5 |
| 6.4 | 投票 | 5 |
| 6.5 | 角色功能 | 6 |
| 6.6 | 结果展示 | 6 |

1 引言

1.1 目的

本文详细描述了狼人杀桌游系统需要满足的功能需求、非功能需求与限制条件，界定了工作内容。出于在网上找不到合适的自定义规则的狼人杀平台，所以尝试自己设计一个。当然最主要的目的还是完成面向对象与编程的作业。

1.2 预期读者

志同道合的狼人杀游戏爱好者，或者其他喜爱自己动手丰衣足食的伙伴们，233。

1.3 产品范围

狼人杀游戏平台，可以自定义规则，自选游戏类型，神民划分种类，以及胜利条件等等。

1.4 参考文献

本文档参考引用了以下文献：
《系统需求规格说明书》参考模板

2 综合描述

2.1 产品背景

目前，狼人杀游戏在大学里风靡，本校就有不少研究生与本科生参与，在食堂每晚都能看见不少研究生乐在其中，该游戏涉及了脑力风暴以及口才锻炼，并且玩法多样丰富多彩。

对于我们本科生来说，我们空闲时间不多，只有极少数个晚上大家有时间聚在一起玩，但并没有场地给我们玩，所以寻求线上解决方案。但线上游戏，玩法相对固定，无法像线下那样自由选择角色。再加上面向对象程序设计课程的作业要求，我们决定尝试写一款更自由制定规则的狼人杀游戏。

能够提供一个电子法官，并且由玩家自定义规则。

3 应用系统功能列表

| 序号 | 一级功能 | 二级功能 | 三级功能 | 说明 |
|--------|------|-------|--------|-----------|
| 1 | 系统登录 | | | |
| 1.1 | | 用户登录 | | |
| 1.2 | | 创建房间 | | |
| 1.2.1 | | | 制定规则 | |
| 1.3 | | 进入房间 | | |
| 1.4 | | 开始游戏 | | |
| 1.5 | | 退出游戏 | | |
| 2 | 法官交互 | | | |
| 2.1 | | 分配角色 | | |
| 2.2 | | 夜晚 | | |
| 2.2.1 | | | 对应角色行动 | |
| 2.3 | | 白天 | | |
| 2.3.1 | | | 警长竞选 | |
| 2.3.2 | | | 组织发言 | |
| 2.3.3 | | | 组织投票 | |
| 2.3.4 | | | 组织遗言 | |
| 2.3.5 | | | 宣布死亡 | |
| 3 | 角色功能 | | | |
| 3.1 | | 狼人 | | 主要角色 |
| 3.1.1 | | | 讨论 | |
| 3.1.2 | | | 杀人 | |
| 3.1.3 | | | 投票 | |
| 3.2 | | 预言家 | | 主要角色 |
| 3.2.1 | | | 查验身份 | |
| 3.3 | | 女巫 | | 主要角色 |
| 3.3.1 | | | 解药 | |
| 3.3.2 | | | 毒药 | |
| 3.4 | | 猎人 | | 主要角色，功能枪杀 |
| 3.5 | | 白痴 | | 不会被流放 |
| 3.6 | | 村民 | | |
| 3.7 | | 丘比特 | | 选择情侣 |
| 3.8 | | 情侣 | | 确认情侣 |
| 3.9 | | 盗贼 | | 二选一，选择身份 |
| 3.10 | | 潜行者 | | |
| 3.11 | | 禁言长老 | | |
| 3.11.1 | | | 禁言 | |
| 3.12 | | 守卫 | | |
| 3.12.1 | | | 守护 | |
| 3.13 | | 村长 | | |
| 3.14 | | 狼美人 | | |
| 3.14.1 | | | 魅惑 | |
| 4 | 发言 | | | |
| 4.1 | | 正常发言 | | |
| 4.2 | | 遗言 | 3 | |
| 4.3 | | PK 发言 | | |
| 5 | 投票 | | | |
| 5.1 | | 警长投票 | | |
| 5.2 | | 流放投票 | | |
| 6 | 结果显示 | | | |

3.1 用户类和特征

3.1.1 房主

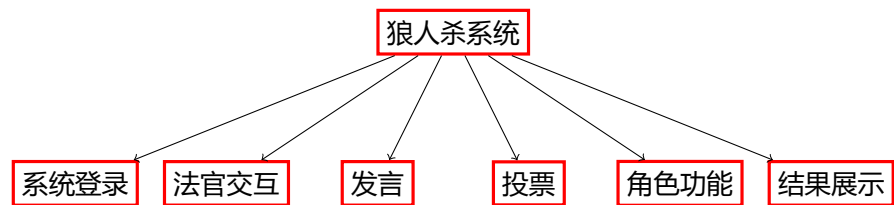
制定规则，和开始游戏，其余同玩家。

3.1.2 玩家

参与游戏进程。

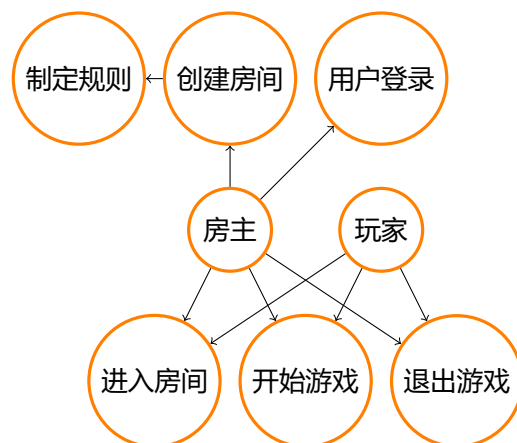
4 系统功能需求

5 功能框图

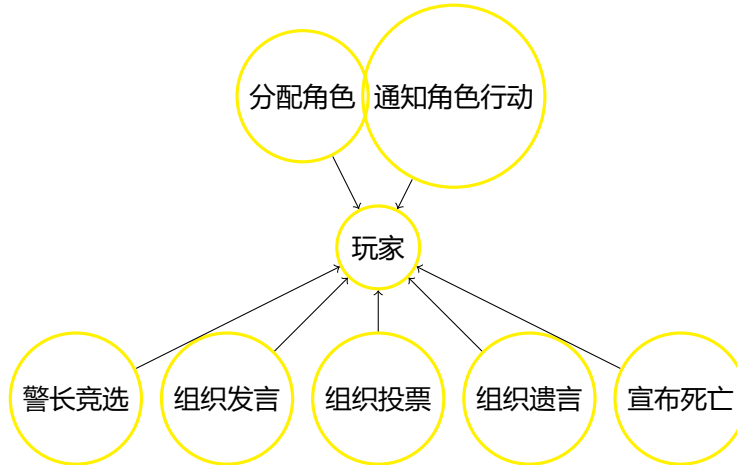


6 功能需求描述

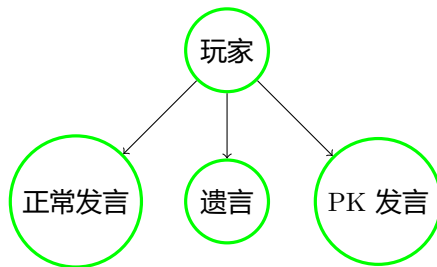
6.1 系统登录



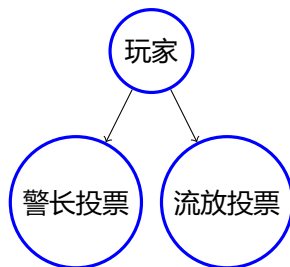
6.2 法官交互



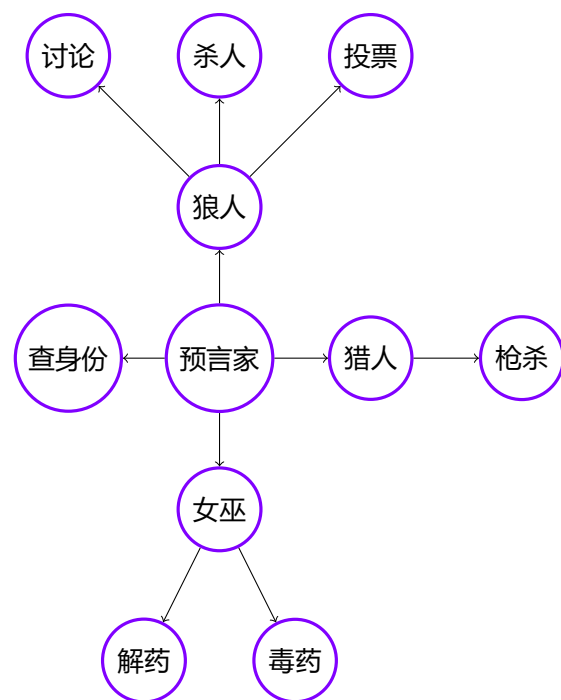
6.3 发言



6.4 投票



6.5 角色功能



6.6 结果展示

公布游戏结果，并展示身份。