**王思聪飞机大战**

需求文档

开发小组：Demon

组长：戴望轩

组员：程婉婷、陈丞、柏科

2019年4月7日

1. 概述

1.1项目内容

本项目名称为“飞机大战”，是一款飞行射击STG游戏，该游戏界面简洁，难度简单，玩家易于上手，游戏时长较短，且不收取任何费用.设计该游戏的初衷是为玩家打发空闲时间。（温馨提示：该游戏不建议高血压玩家体验）

1.2项目实施

项目开发环境如下

开发语言：java

开发工具：IDEA

1.3项目任务分配

|  |  |
| --- | --- |
| [人员](https://tower.im/projects/41dbe51a9d3f881aac3d6a8b20103c01/todos/60468f3cf13f0ba57ccdfef928a2702f) | [任务](https://tower.im/projects/41dbe51a9d3f881aac3d6a8b20103c01/todos/60468f3cf13f0ba57ccdfef928a2702f) |
| [戴望轩、程婉婷](https://tower.im/projects/41dbe51a9d3f881aac3d6a8b20103c01/todos/60468f3cf13f0ba57ccdfef928a2702f) | [负责初始代码学习](https://tower.im/projects/41dbe51a9d3f881aac3d6a8b20103c01/todos/60468f3cf13f0ba57ccdfef928a2702f) |
| [柏科](https://tower.im/projects/41dbe51a9d3f881aac3d6a8b20103c01/todos/60468f3cf13f0ba57ccdfef928a2702f) | [负责文档编写](https://tower.im/projects/41dbe51a9d3f881aac3d6a8b20103c01/todos/60468f3cf13f0ba57ccdfef928a2702f) |
| [陈丞](https://tower.im/projects/41dbe51a9d3f881aac3d6a8b20103c01/todos/60468f3cf13f0ba57ccdfef928a2702f) | [负责创意提供及资源查找](https://tower.im/projects/41dbe51a9d3f881aac3d6a8b20103c01/todos/60468f3cf13f0ba57ccdfef928a2702f) |

1.4验收标准

游戏能正常运行

实现基本项目要求

界面干净友好

具有高效性与稳定性

1.5项目关键问题

1. 战机与敌机之间的摩擦判定要精确。
2. 游戏要适当增加难度，不可太过简单。
3. 界面要友好，有创意，以达到吸引用户的目的。
4. 测试要达到一定的次数，以保证游戏稳定性。
5. 项目产品

2.1项目中存在角色介绍

玩家战机：自动发射子弹，用鼠标控制战机方向（此次项目玩家战机为王思聪吃热狗图，为了吸引用户，要学会蹭热度，战机为王思聪本尊，发射的子弹为热狗。）

敌方战机：

战机一：无法发射子弹，攻击方式为与玩家战机相撞。（此项目普通敌机为迅捷斥候提莫）

战机二：无法发射子弹，被玩家击毁后能为玩家随机提供一段时间火力加持或者生命值。（此项目中为幽魂魄罗。）

战机三：无法射子弹，且血条比战机一更厚。（此项目中为疾风剑豪亚索。）

2.2项目功能需求

1. 玩家战机一共有三条生命，左上角显示
2. 玩家击落敌机会获得积分，左上角显示
3. 生命用完显示游戏结束，玩家可以选择退出游戏或者重新开始。

2.3用户功能需求

本游戏只需要鼠标即可操作，方式简单，适合所有人群。

2.4游戏性能需求

实时性：玩家点击之后必须马上作出响应。

易操作性：玩家玩过几次后便可掌握要领。

1. 游戏流程

3.1操作方式

玩家通过鼠标控制战机移动，不需要其他任何操作。

3.2游戏流程

1、玩家点击开始游戏进入游戏界面。

2、进入游戏后如果玩家战机坠毁则游戏结束。

3、此时玩家可以选择退出游戏和重新开始。

3.3游戏流程图

