## 3.11.模块十 游戏音效设置

### 3.11.1.模块编号

游戏音效设置

编号3.11

### 3.11.2.功能描述

本模块主要负责设置各种游戏音效，包括怪物被击中的声音，玩家角色被击中的声音，以及环境声音等。

### 3.11.3.与本模块相关的代码表和表

说明与本模块相关的数据库代码表及表格。格式可如下：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 中文注释 | 类型 | | 作用 |
| 代码表 | 表 |
|  |  | **√** |  |  |
|  |  |  | **√** |  |
|  |  |  | **√** |  |
|  |  |  | **√** |  |

作用指在本子系统中对该表的操作为：input（输入） 、output（输出）、update（更新）等。

### 3.11.4.输入信息

|  |  |
| --- | --- |
| 输入部分 | 作用 |
| Hellephant Death.wav | 远程怪(大象)死亡时发出声音 |
| Hellephant Hurt.way | 远程怪(大象)受伤时发出声音 |
| Player Death.wav | 玩家角色死亡时发出声音 |
| Player Hurt.wav | 玩家角色受伤时发出声音 |
| Player GunShot.wav | 发射子弹的枪击声 |
| ZomBear Death.wav | 近程怪（小熊）死亡时发出的声音 |
| ZomBear Hurt.wav | 近程怪（小熊）受伤时发出的声音 |
| ZomBunny Death.wav | 近程怪（兔子）死亡时发出的声音 |
| ZomBunny Hurt.wav | 近程怪（兔子）受伤时发出的声音 |
| MasterMixer.mixer SoundEffect.mixer | 背景环境混合音 |

### 3.11.5.输出信息

输出效果为游戏中的各种音频效果

### 3.11.6.处理流程

用图表（例如流程图等）辅以必要的说明来表示本程序的逻辑流程。

玩家进入游戏，调用MasterMixer.mixer SoundEffect.mixer，播放背景声音。玩家射击时，调用Player GunShot.wav模块；发出射击声，玩家受伤时，调用Player Hurt.wav模块，玩家死亡时，调用Player Death.wav模块；远程怪受伤时，调用Hellephant Hurt.wav模块；远程怪死亡时，调用Hellephant Death.wav模块；近程怪（小熊）受伤时，ZomBear Hurt.wav模块；调用近程怪（小熊）死亡时，调用ZomBear Death.wav模块；近程怪（兔子）受伤时，调用ZomBunny Death.wav模块；近程怪（兔子）死亡时，调用ZomBunny Death.wav模块。

### 3.11.7.类设计

给出本模块的类设计，包括类图和类说明

对于J2EE应用，可以分控制类（例如用到的Servlet）、实体类（例如DAO）、业务类（例如处理业务的Handler）、视图类（例如JSP）、接口类（例如供别的模块调用的API）、工具类（例如对字符串进行处理的StringUtil）进行描述。JSP可以放在视图类中进行描述，描述包括使用到的重要的JavaScript。

#### 3.11.8.1.类图

示例：

#### 3.11.8.2.类说明

描述主要类的功能和方法。

示例：

（一）TAOPerson说明：

1、功能：

2、主要方法：

### 3.11.9.应说明的问题与限制

说明使用视图和触发器的情况，出错信息（获得手段、分类编码）及处理方法，隐含的假设，容易出现二义性的概念，应该如何，不容许如何……