## 3.2.模块二（人物角色设计）

### 3.2.1.模块编号

人物角色设计

编号3.2

### 3.2.2.功能描述

本模块主要负责人物的设计，包括玩家，敌人3D模型建立，互动时的动画，基于互动结果体现的人物动作。

### 3.2.3.输入信息

给出对每一个输入参数的特性，包括名称、标识、数据的类型和格式、数据值的有效范围、输入的方式。 数量和频度、输入介质、输入数据的来源和安全保密条件, 输入时代码表与基本表的情况,使用的特殊输入设备情况等等

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 名称 | 标识 | 数据类型 | 格式 |
| 短字符 | W | 前进键 | 字符型 | 字符型 |
| 短字符 | S | 后退键 | 字符型 | 字符型 |
| 短字符 | A | 左移键 | 字符型 | 字符型 |
| 短字符 | D | 右移键 | 字符型 | 字符型 |
| 下跳沿 | LClick | 攻击键 | 八位二进制数 | 八位二进制数 |
| 下跳沿 | RClick | 导弹键 | 八位二进制数 | 八位二进制数 |

### 3.1.4.输出信息

给出对每一个输出参数的特性，包括名称、标识、数据的类型和格式，数据值的有效范围，输出的形式、 数量和频度，输出介质、对输出图形及符号的说明、安全保密条件、输出时代码表与基本表的情况等等

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 名称 | 数据类型 | 格式 |
| 短字符 | 导弹计时 | 布尔型 | 布尔型 |
| 短字符 | 人物死亡 | 布尔型 | 布尔型 |
| 短字符 | 人物状态 | 字符串 | 字符串 |

### 3.1.5.处理流程

系统通过判断玩家输入信息更改人物的状态，系统自动更具人物状态播放相应的人物动画，与玩家形成互动。这一模块与人物控制逻辑设计有着较为紧密的逻辑，详细控制处理流程详见任务控制逻辑模块。

### 3.1.6.应说明的问题与限制

此模块允许对游戏内3D模型的动作以及外观进行变更，对于操作逻辑和游戏进程不应有任何影响。