# GAME:Hard World

2020/08/17

目录

**[GAME:Hard World 1](#_Toc11833)**

**[一、 定义问题 2](#_Toc3930)**

**[二、 需求分析 2](#_Toc27688)**

[1、 启动界面 2](#_Toc6750)

[2、 快捷菜单 2](#_Toc12873)

[3、 地图 2](#_Toc29075)

[4、 角色 2](#_Toc4737)

[5、 物品 2](#_Toc30597)

[6、 商城系统 2](#_Toc1151)

[7、 战斗系统 2](#_Toc12081)

[8、 存档系统 2](#_Toc26925)

**[三、 规划构建 2](#_Toc16433)**

**[四、 软件架构 2](#_Toc21169)**

**[五、 详细设计 2](#_Toc8510)**

1. **定义问题**

实现一个可在window下控制台上运行的可移植的小游戏。

1. **需求分析**
2. **启动界面**

在游戏刚加载时显示的画面，应包含以下基本功能

1, 开始游戏

开启新游戏，游戏剧情进度为0，人物属性初始化，持有物品视情况而定（一周目必为初始物品，多周目待定）

2, 读取游戏

可加载之前游戏游玩进度

3, 选项设置

待定

4, 退出游戏

结束游戏，退出程序

1. **快捷菜单**

在正常运行时，要求在某个事件触发下（按键）弹出快捷菜单。该菜单包括查看人物属性，持有物品，装备，对话，退出游戏等功能。该菜单不能在战斗，商城交易，剧情对话时弹出。

1. **地图**

地图按照可行性分为可行区域和非可行区域，可行区域是指角色可以行走的区域，非可行区域是指角色无法到达的区域。又可分为主地图和次地图，次地图分为村庄类，洞穴类，主地图上包含次地图的入口。

1. **角色**

角色分为有主角，NPC，怪物。

主角和怪物具有HP, MP, 攻击力，防御力，速度，闪避等基本属性

主角额外具有等级,经验等其他属性

1. **物品**

分为普通物品和装备

1. **商城系统**

在特定NPC处触发，可购买和交易物品

1. **战斗系统**

回合制战斗系统，获胜，战败或逃跑成功退出

战胜怪物会获得经验，金钱，随机获得物品道具

逃跑没有任何奖励，偶尔逃跑会失败，取决于人物属性或者其他因素

1. **存档系统**

可存储和读取游戏记录。

存储当前游戏的状态信息，无法在战斗，商城交易以及剧情对话时存储游戏；

读取上一次游戏的状态信息。

1. **规划构建**
2. **软件架构**
3. **详细设计**

**●战斗**

进攻指令集由32位bit位构成, 如下表所示

|  |  |
| --- | --- |
| Bit31 | 表示该指令集是否有效. 0：指令无效；1：指令有效 |
| Bit30:28 | 指令行动. 000：逃跑；001：攻击；010：防御；011：物品；100：技能 |
| Bit27:8 | reserved |
| Bit15:7 | 指令行为为011和100时有效，用于查表 |
| Bit6 | 0 对象为敌方目标；1 对象为友方目标 |
| Bit5 | 0 对象为单体目标；1 对象为全体目标 |
| Bit3:4 | reserved |
| Bit0:2 | 当bit5=0时有效，指代具体对象 |