**SE2018春-G08-第七周会议记录**

【会议时间】：2018年4月19日 20：00-21：00

【会议地点】：理四-409

【会议参与者】：陈栩，吴子乔，石梦韬

【会议记录人】：石梦韬

【会议内容】：

**（1）SRS文档**

SRS文档有几张重要的图：ER图、状态转换图系统分析图、数据流图。这些图的绘制以由陈栩同学来完成。

ER图中有以下几类实体：人类、狼人、装备、管理员、排行榜、墙体、空块。

这些属性中，装备有装备名称、装备数量和装备功能。

狼人和人类都有各自的体力和位置。狼人和人类都能发出捡、抓/逃的动作，对于每一关游戏，都能得到一个游戏结果，游戏结果又分为失败方和胜利方。狼人和人类都有各自的等级，每过一关难度加大，人类可在每一关增加自己的等级。狼人和人类行动时会留下各自行动轨迹，用脚印来表示。

在排行榜中，有着玩家名称、游戏分数和当前时间，其中当前时间表示游戏结束的时间。管理员又能管理排行榜。关于分数，分数的计算与当前时间、人物等级、人物体力、装备等一系列因素有关，分数的计算符合一定的公式，先暂时放着。

游戏又分为许多场景，AXURE RP是一个很好地做界面原型的工具。其中游戏的场景有封面（包含小组图标）、加载界面、登录界面（包含登录、注册、忘记密码等）、关卡界面、游戏界面（多关卡的游戏对应着多个游戏界面）、游戏结束界面、排行榜界面等。游戏界面的风格为像素风格，主色调为暗黑和暗灰色调。游戏界面的设计由石梦韬同学来完成。

SRS又有一个非常重要的组成部分——数据字典，数据字典中每一个数据项有数据元素及其描述，数据构成及数据类型，数据长度和位置。数据字典的数据项由陈栩和石梦韬同学在设计图和绘制界面原型的时候来完成。由吴子乔同学来整合。数据项主要参考实体的类型和属性，假如缺少再进行添加。

SRS文档主体的编写以及这些图的整理由吴子乔同学来完成。

**（2）项目计划和可行性文档修改**

随着SRS需求说明书的编写，项目计划和可行性文档要进行相应的修改，这项工作由陈栩同学来完成。

以上的任务在周一晚上上交作业前基本要完成掉，具体的细节在周二周三周四进行修改。

**（3）访谈内容的确定**

访谈主要是对玩这款游戏的用户进行访谈，访谈对象目前由于时间以及空间的限制，目前先定为大学生。每一个成员至少对两位不同的对象进行访谈，男生女生都有，还要有具体的录音。

其次是关于访谈的内容：①介绍游戏的基本功能；②游戏添加什么其它额外的功能，你觉得要不要添加，添加得好不好，对这功能有什么想法或者改进之处；③游戏结束的方式——被狼人抓到或者逃离迷宫或者总时间耗尽。④对该游戏具体细节的评价：

该游戏是一个回合制游戏，人类和狼人交叉着行动一回合（人类一回合，狼人一回合，人类一回合，狼人一回合），每一回合都有一定的时间，等到体力耗尽或者该回合时间结束，回合结束。

游戏中会随机生成许多装备（道具），捡到装备后装备使用需要自己选择，定义一个灰色的图标来存放装备。这些装备分好差之分，随机决定这些装备的好差。这些装备中、有增加体力的装备、增加视野的装备、减少脚印的装备、照明弹、铲子（用来挖墙），还可以有什么其它装备，对这些装备有什么建议。

游戏也有许多的背景，分为普通的晚上，月圆之夜（狼人特别强），风花雪夜等。每个关卡游戏背景不同，游戏难度随着关卡的增加而增加。对这些背景有哪些评价，还可以添加什么新的背景。

**SE2018春-G08-第七周会议记录**

【会议时间】：2018年4月21日 19：30-20：30

【会议地点】：三人微信群

【会议参与者】：陈栩，吴子乔，石梦韬

【会议记录人】：石梦韬

【会议内容】：

**（1）关于管理员角色的删除**

在写需求文档，修改项目计划和可行性报告的时候，发现管理员只用来管理排行榜，但是排行榜功能来说，拥有管理员和没有拥有管理员差别不大，再加上该游戏目前为单机游戏，管理员的职责不是太明显，我们组决定将管理员的角色删除。

**（2）角色选择界面的添加**

该游戏是单机游戏，玩家可以自由选择狼人一方和人类一方。在原来定义的封面、加载界面、登录界面、关卡界面、游戏结束界面和排行榜界面内，没有对角色选择功能进行进一步地定义，这时候需要添加角色选择界面。

**（3）装备/道具的限制**

在做游戏界面的时候，我们在界面右下角定义了8个储存道具的箱子，但是对于容量的大小没有定义，这八个箱子可以存放8个种类的道具，每个道具可以有多个，随着道具种类的增加，这八个箱子远远不够。此时为了游戏实现简单，每个箱子只能放一个种类一个道具（容量为1），点击拥有的道具就能使用。当角色碰到随机出现的道具时，道具就自动出现在道具栏中。

**（4）游戏界面的改进**

游戏界面中，玩家的状态有角色、等级、速度、位置和体力。但是在真正的游戏过程中，玩家只能看到周围一定范围内的东西，为了能够提示狼人快速抓捕人类和人类快速逃跑，我们决定将位置属性改成离地方的距离。

同样，在游戏界面中，只提示了关卡数以及回合数，回合数的时间没有提示，需要在游戏界面中增加每回合剩余时间。