

大型软件设计

第一次迭代任务书

2017HYAP01 开发组

2020 年 4 月 21 日

编写 毛文月、金千千、章博文

目录

1.阶段任务描述.....3

 1.1 需求功能描述.....3

 1.2 工作内容及检查标准.....3

2. 阶段任务计划安排.....4

 2.1 人员职责.....4

 2.2 进度安排.....4

参考文献..... 5

1.阶段任务描述

1.1 需求功能描述

第一阶段的任务主要实现的结果如下：用户进入界面，选择创建一个单机的的德州扑克游戏，随后将进入德州扑克游戏界面（无具体的游戏逻辑），最后退出游戏。

需求编号	需求名称	功能描述
1	游戏大厅图形界面	游戏大厅的图形界面，提供用户创建牌桌的基本选项。
2	德州扑克游戏界面	一个空白的游戏界面，提供退出游戏的选项，同时和德州扑克游戏模块完成接口的通讯。
3	创建单机牌桌功能	允许玩家在游戏大厅的界面，创建一个德州扑克游戏的牌桌，目前仅创建一个单机的牌桌，但需要设计对于不同选项的接口。
4	德州扑克游戏基本接口	提供德州扑克游戏的基本接口，即需要和用户交互的数据，以及需要显示的数据。
5	AI 模块基本接口	使得 AI 模块和德州扑克模块完成通讯，实现一个“傻瓜”式的游戏策略（比如每次都弃牌）。

1.2 工作内容及检查标准

检查类	检查项	检查标准
需求分析 文档检查	以面向对象的方式分析	必要
	能合理分析当前迭代的需求	必要
	需求分析简洁明了，易于理解	一般
	需求能满足用户使用时的功能，不累赘也不缺少	必要
	需求分析图表清晰明确	必要
设计文档 检查	以面向对象的方式设计	必要
	设计内容涵盖需求	必要
	设计内容均可追溯至需求	必要
	设计方案简洁明了，易于理解	必要
	设计时能考虑对应的异常情况并进行合适处理	必要
	设计方案具有可拓展性，尽量能够在所有迭代中保持稳定	必要
编码内容 检查	代码格式规范	一般
	代码风格易懂	一般
	代码实现能追溯到设计和需求	必要
	必要的位置有一定的注释	必要
测试用例 及效果检 查	进入游戏有图形界面	必要
	可以进入游戏	必要
	可以创建牌桌	必要

	可以退出游戏	必要
	用户可以与 ai 完整互动一局	必要
	互动时可以显示必要的数据	必要

2. 阶段任务计划安排

2.1 人员职责

分工小组	人员	需求分析文档负责人	详细设计文档负责人	代码负责人	测试负责人
游戏逻辑开发小组	罗溥晗、莫会民、李泽雨	毛文月 金千千	章博文 杨佳乐	罗溥晗	莫会民
平台逻辑开发小组	章博文、杨佳乐、毛文月			章博文	杨佳乐
用户界面开发小组	金千千、李泽雨			金千千	李泽雨

2.2 进度安排

时间点	任务
2020.4.20	完成需求分析
2020.4.22	完成设计
2020.4.25	完成编码
2020.4, 27	进行测试

参考文献

- [1]2017HYAP01小组 《大型软件设计选题报告》，2020
- [2]Stephen R. Schach 《软件工程 面向对象和传统的方法 原书第 8 版 中文版》 [M]. 第 8 版. 北京：机械工业出版社，2011.