

大型软件设计

第二次迭代任务书

2017HYAP01 开发组

2020 年 4 月 28 日

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

1.阶段任务描述

1.1 需求功能描述

第二阶段的任务主要实现的结果如下：用户进入图形界面，选择创建一个单机的德州扑克游戏，随后将进入德州扑克游戏界面，可以看到图形化的牌桌信息。用户可以与中等难度 AI 进行游戏，判定胜负，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	一个图形化的牌桌游戏界面，提供下注、弃牌、退出游戏的选项和基本的牌桌信息，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，在第一阶段的基础上实现判断牌型和比较大小的功能。完善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，实现一个有一定游戏策略的 AI 模块，能够让玩家体验到竞技感。

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
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
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

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

人员	负责部分
章博文、毛文月	需求分析
章博文、罗溥晗	整体设计
罗溥晗、莫会民	游戏逻辑
李泽雨	AI 逻辑
金千千、李泽雨	图形界面
章博文、毛文月、杨佳乐	平台逻辑
杨佳乐、莫会民、金千千	软件测试

2.2 进度安排

时间点	任务
2020.4.28	完成需求分析
2020.4.30	完成设计
2020.5.3	完成编码
2020.5.4	进行测试