

大型软件设计 需求定义文档

2017HYAP01 项目组

编写人 莫会民 罗溥晗

目录

1.应用背景.....	3
2.用户特征.....	4
3.用户要求.....	5
4.高层逻辑模型.....	6
5.需求优先级.....	7

1.应用背景

德州扑克是一种风靡全球的牌类游戏，可多人参与。它的玩法是：玩家每人发两张底牌，桌面依次发 5 张公共牌，玩家用自己的两张底牌和 5 张公共牌自由组合，按大小决定胜负。

棋牌游戏平台是大众型休闲娱乐平台，以棋盘游戏和牌类游戏为主。平台内包含各种丰富的地方游戏、严谨比赛赛制、互动便捷的好友系统、任务系统、道具系统、运营数据分析系统等功能模块。

本软件是一款以德州扑克游戏为核心的棋牌游戏平台，该类游戏平台在网络上热度不减，有大量活跃玩家使用。

2.用户特征

使用棋牌游戏平台的用户主要有以下特征：

- 1.全年龄。喜爱棋牌游戏的用户几乎遍布了所有的年龄层，棋牌游戏是一种普及性极高的游戏活动。
- 2.全地区。棋牌地区在中国各个地区的流行程度都很高。
- 3.有较多碎片时间。由于现场进行棋牌活动的时间和场地限制，许多用户转而在线上游戏平台利用碎片化的时间进行棋牌游戏。
- 4.追求竞技性。棋牌游戏大多是零和博弈游戏，竞技性很强，适合喜欢追求刺激感的人群。

3.用户要求

用户对于棋牌游戏平台的主要要求为：

1.多样性。棋牌游戏平台应该能够兼容多种棋牌类游戏，以满足用户对于棋牌游戏多样性的需求。

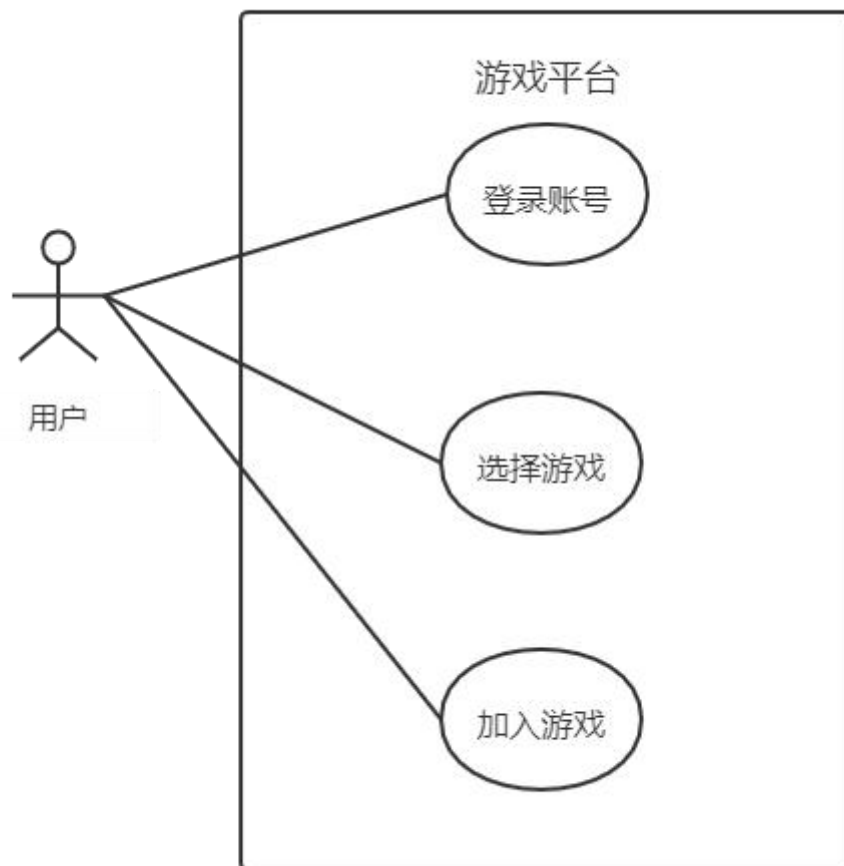
2.智能性。棋牌游戏的电脑方应该具有足够的智能来与玩家进行博弈，以满足用户对于棋牌游戏挑战难度的需求。

3.成就系统。棋牌游戏平台应该能够记录用户的胜负或积分，以满足用户对于成就系统的需求。

4.可联网。棋牌游戏平台应该能够使用户与网络上的玩家进行对战。

4.高层逻辑模型

如图 4.1，这是第一阶段需求模型的用例图。用户和游戏平台的交互主要有三个。1.在登录界面输入账号和密码登录游戏平台。2.选择想玩的游戏。3.选择



一个房间开始游戏。

图 4.1 用例图

5.需求优先级

第一阶段先实现基本游戏逻辑、图形界面和用户接口。能进行登录、游戏等基本功能。但无法联机、AI 和界面也非常简单。

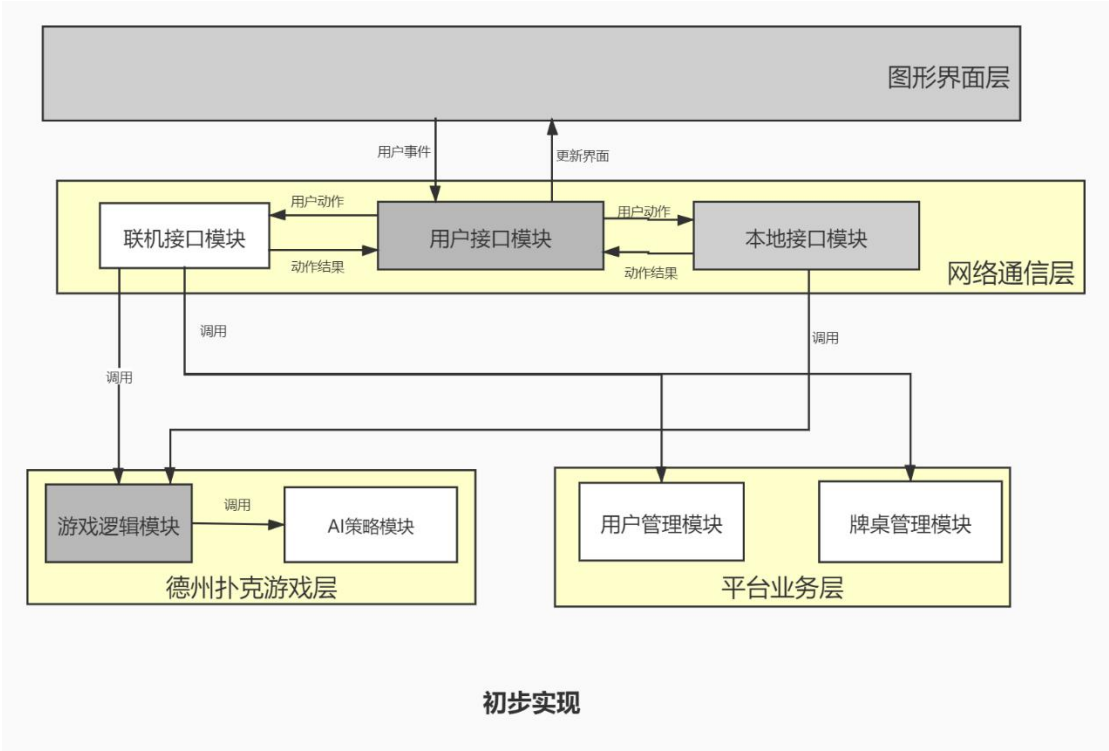


图 5.1 第一阶段实现图

第二阶段实现游戏水平更加强大的 AI 系统，加入联机接口模块，使得玩家可以和真人对战。但是此阶段还没有实现用户管理系统，无法存储用户信息。

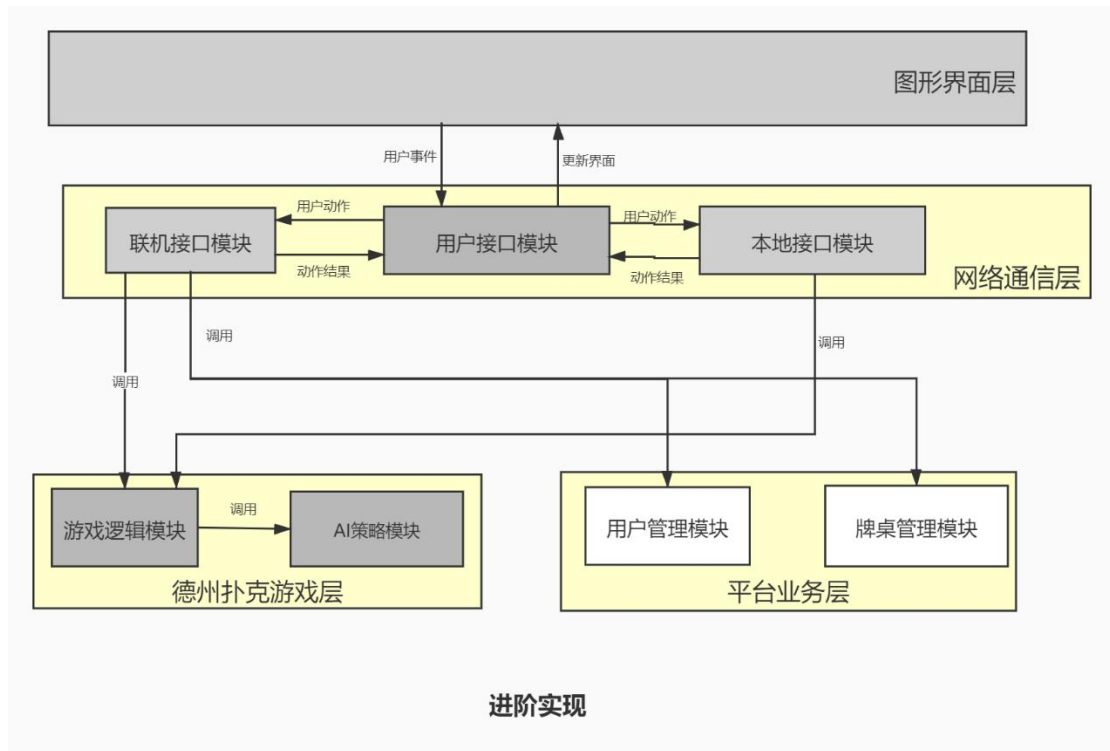


图 5.2 第二阶段实现图

第三阶段实现用户信息管理系统，用户的个人信息、战绩可以被保存。同时将各个模块进行整合与完善，实现最终的游戏平台系统。

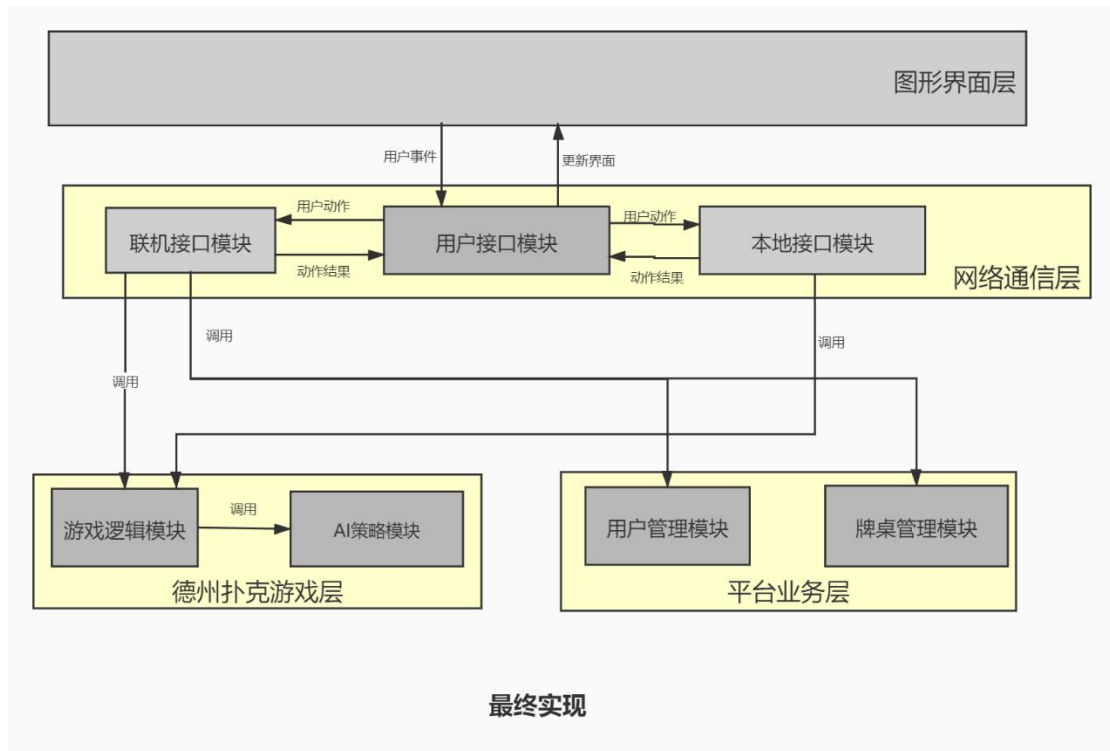


图 5.3 第三阶段实现图