

# 大型软件设计

## 第三次迭代任务书

2017HYAP01 开发组

2020 年 5 月 8 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.....4

2. 阶段任务计划安排.....5

    2.1 人员职责.....5

    2.2 进度安排.....5

参考文献..... 6

# 1.阶段任务描述

## 1.1 需求功能描述

表 1.1 需求功能表格

需求编号	需求名称	功能描述
1	游戏大厅	用户可以在登陆后进入游戏大厅，并进行房间的创建、浏览、加入操作
2	图形界面的德州扑克游戏	用户能够在图形界面中，交互性地游玩图形界面，输入为用户的动作，输出为图形界面的反馈
3	实现德州扑克游戏 AI 模式	在德州扑克的单机模式中，用户可以和机器人完成 AI 的对战。
4	实现德州扑克游戏玩家联网模式	在德州扑克的联机模式中，用户可以按和其他玩家完成联机对战。

## 1.2 工作内容及检查标准

表 1.2 工作内容及检查标准表格

	任务分解	任务描述	任务负责人	达到指标
分析	任务一：需求分析与用例建模	1. 需求功能描述 2. 系统用例图 3. 系统详细功能需求描述 (类图、CRC 卡片、动态模型)	李泽雨、杨佳乐	需求规格说明
设计	任务二：分析类建模	1. 分析类图 2. 数据结构设计 3. 详细算法设计	毛文月、莫会民	详细设计文档
	任务三：图形界面设计	1. 图形界面样式设计 2. 图形界面接口设计	金千千	
实现	任务四：游戏大厅	1. 创建定制房间 2. 筛选并查看大厅房间 3. 加入房间 4. 搜索房间号 5. 自动匹配房间 (可选)	杨佳乐、金千千、李泽雨	游戏大厅原型
	任务五：德州扑克图形界面	1. 玩家游戏动作 2. 查看游戏进展 3. 查看游戏结果	金千千、莫会民、罗溥晗	游戏界面原型
	任务五：德州扑克 AI 模式	1. AI 策略接入	李泽雨	AI 策略后端逻辑原型
	任务六：德州扑克联网模式	1. 多人联机 2. 用户后端数据更新	章博文、毛文月、杨佳乐	平台后端逻辑原型
测试	任务七：模块测试	略	小组成员	通过测试文档
	任务八：整体测试	略	章博文、罗溥晗	

## 2. 阶段任务计划安排

### 2.1 人员职责

表 2.1 人员职责分配表格

阶段	人员职责
需求分析阶段	由李泽雨、杨佳乐完成用例及类的分析，考虑各个模块之间的通讯。由金千千给出图形界面的内容，罗溥晗、莫会民给出游戏逻辑中改变的内容、章博文、毛文月给出平台逻辑的中改变的内容
设计阶段	由章博文、毛文月、杨佳乐给出整体的设计架构，金千千设计并给出图形界面所需接口，李泽雨设计并给出 AI 策略所需接口，罗溥晗、莫会民设计并给出游戏逻辑的接口。撰写设计文档，对于重要的算法，给出伪代码形式的描述。
编码阶段	罗溥晗、莫会民按照更新的规则编写游戏逻辑的实现；李泽雨、金千千完成大厅界面以及游戏界面的实现；毛文月、杨佳乐、章博文对后端事务及游戏事务进行实现，并且实现将前后端进行整合。
测试阶段	章博文、罗溥晗设计完善的测试用例，兼顾大部分情况，考虑可能的错误情况，对应用进行操作,并发现其中的错误。同时邀请 QA 小组以及用户进行试玩，发现更多改进点。

### 2.2 进度安排

表 2.2 进度安排表格

时间	内容	负责人
5 月 9 日	完成需求分析	李泽雨
5 月 10 日	完成详细设计	毛文月
5 月 11 日-5 月 12 日	完成大厅界面功能	金千千
5 月 13 日-5 月 16 日	完成游戏界面、支持 AI 和联机模式	杨佳乐、莫会民
5 月 17 日	完成各个页面的整合与测试	章博文
5 月 18 日	对整合测试中的问题进行进一步的解决	罗溥晗

## 参考文献

[1]《软件项目计划任务书》, <https://wenku.baidu.com/view/37528dd86f1aff00bed51e46.html>.