**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](#_Toc38398783)

[1.1需求功能描述 3](#_Toc38398784)

[1.2工作内容及检查标准 3](#_Toc38398785)

[2. 阶段任务计划安排 4](#_Toc38398786)

[2.1人员职责 4](#_Toc38398787)

[2.2进度安排 4](#_Toc38398788)

# 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 |