贪吃蛇大作战项目用例描述说明书

**作者：**172056239贺煜曈

172056236陈少磊

172056216李轲

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2019-5-02 | V1.0 | 贪吃蛇的用例描述以及以后开发的方向 | 贺煜曈  陈少磊  李轲 | 李轲 |

**1.引言**

本文档为贪吃蛇小游戏的用例分析以及用例描述的详细说明以及对以前用例说明的修改。

以及对以后开发的要求和项目的理想化版本。

**2.项目概述**

开发背景：为了检测学习成果所进行的小组开发项目。

意义：锻炼编程能力，培养编程思想。

现状：处在构思设计阶段。

目标：开发出适合人们娱乐的软件，使人们的生活更加丰富同时达到益脑的效果然后一步 步做大做强。

范围：适用于3岁以上人群进行娱乐。

作用：用于广大人群进行娱乐。

**3.项目用例描述**

一、

【用例名称】

进入游戏：

who: 玩家

where: 游戏界面

when: 刚进入游戏

【用例描述】

游戏出现欢迎语，并且会有动画，随后自动跳转进入主菜单

【用例价值】

给人很好的视觉感，好的印象，有想玩的欲望

【约束和限制】

欢迎语为中文

动画有时间限制，时间过后才能跳转

二、

【用例分析】

主菜单：

who：玩家

where：主菜单

when：进入主菜单

【用例描述】

1.主菜单会显示模式选择，排行榜，退出，在整个页面的左上角有设置和音乐的开关键，右下角有游戏的详情介绍。

2.玩家可以点击模式选择，选择自己想要玩的模式。

3.玩家点击排行榜，可以看看此游戏的玩家的排行。

4.玩家点击设置，可以设置音乐大小，蛇的颜色，控制键。

5.咱俩点击详情介绍，可以了解游戏。

6.点击退出后，就直接退出游戏。

【用例价值】

使玩家清楚清晰的了解游戏，选择自己想要玩的，使玩家玩的方便。

【约束和限制】

1.主菜单都为中文。

2.菜单的背景颜色不能更换。

三、

【用例分析】

选择模式：

who：玩家

where：主菜单选择模式

when： 点击模式选择

【用例描述】

1.玩家点击模式选择后，会出现普通、挑战、双人这三种模式。

2.玩家想玩哪一个模式，只需双击那个模式即可开始游戏。

【用例价值】

增加游戏的可玩性同时增加游戏难度，使游戏更加有趣更具挑战性。

【约束和限制】

模式字体都为中文

四、

【用例分析】

进行游戏：

who: 玩家

where： 游戏画面

when： 选择想玩的模式后

【用例描述】

1.系统通过界面显示吃到的食物，得到的分，剩余的时间，告诉玩家相应信息。

2.当玩家所控制的蛇碰撞到自己或者游戏边框时立即死亡，设置时间条，在限定时间内不吃到食物便会死亡。

2.玩家控制的蛇后，系统显示结算信息

3.系统将结算信息显示给玩家并提示玩家选择是否继续游戏

4.若继续游戏，所有信息初始化，排行榜自动更新；若离开，则游戏结束并直接返回主菜单界面，系统自动将排行榜更新。

【用例价值】

玩家玩了游戏之后，可以放松心情，还可提高自己的反应能力，竞争能力。

【约束和限制】

1.一次游戏时间不能超过2小时，时间过长，有害身心健康

2.游戏要稳定，不能玩着玩着就闪退了