

1.1 软件总体描述

该软件通过鼠标与键盘交互，输出图像与声音，实现了武将和卡牌图鉴，以及人机1V1对战的功能。在图鉴中插入了武将卡牌原画和武将台词配音，在游戏界面中，设计了电脑的出牌逻辑，使得电脑具有优于常见人机的逻辑，具备卖血和续爆意识，可优于一般三国杀玩家。

1.2 软件设计约束及有关说明

软件设计的约束以及有关说明如下所示。

开发环境：Visual Studio

编程语言：C++

部署环境：Windows

1.3 软件用户

主要是《三国杀》爱好者

2 开发和运行环境

2.1 硬件环境

须在PC端使用，对CPU要求很低，内存仅需不到100MB

2.2 支持软件环境

须在Windows系统下使用

3详细需求

3.1 性能需求

3.1.1 精度需求

要按照严格的数据格式输入，对符合数据格式要求的输入进行提示，对不符合的进行警告，或采用默认值进行操作；

3.1.2 时间特性需求

系统实时响应时间：20ms

数据的转化和传送时间：20ms

数据更新时间：2000ms

3.2 功能需求

3.2.1 业务需求

能满足用于对于武将技能及图片台词，卡牌的查看需求，满足用户与电脑1V1对战需求

3.2.2 功能模块划分

模块名称	功能描述
Paidui模块	实现牌堆操作
GameObject模块	实现武将技能
Jibencaozuo模块	实现游戏基本操作
GameInterface模块	实现基本回合内交互

3.3 数据需求

3.3.1 数据采集的要求：

输入源：手工鼠标及键盘输入；

输入介质和设备：键盘，鼠标；

3.3.2 数据输出要求：

输出介质和设备：显示器