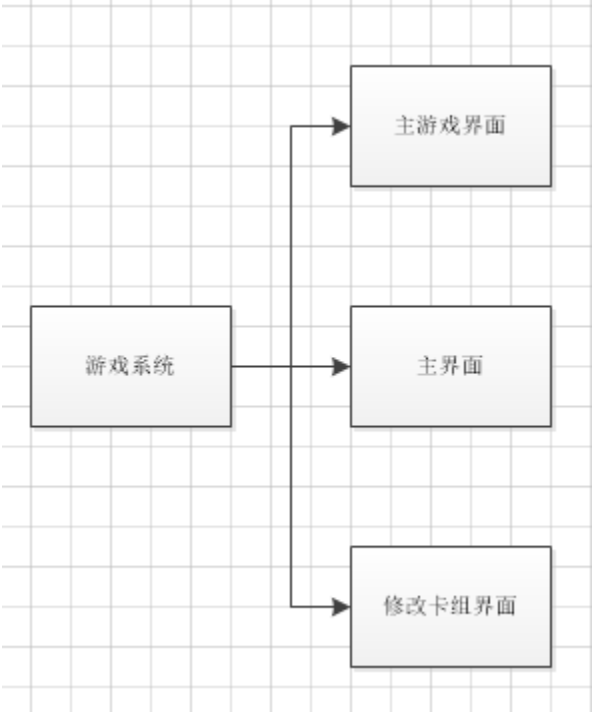


一，整体需求分析

对于 MipaProject 这一个卡牌游戏的企划，需要做的卡牌游戏都具有的基本功能。因此，根据界面划分模块，可以分为“主游戏界面”，“主界面”和“修改卡组界面”三个模块。

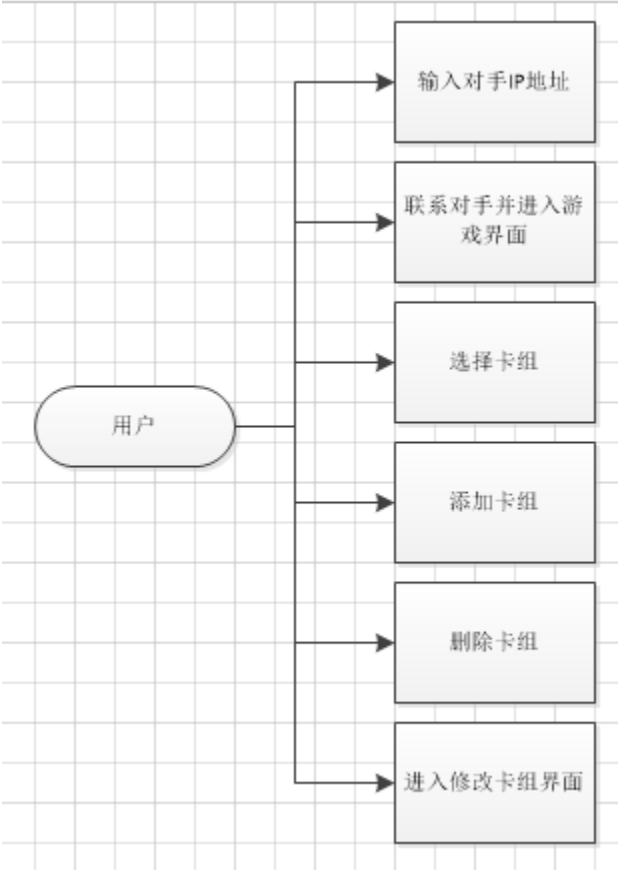
总体功能需求图



二，各模块用例功能分析

2.1 主界面

主界面用例图



用例名称：匹配玩家		
简要说明		游戏开始前，与对手建立联系。
前置条件		在固定的窗口内输入对手的 IP。
后置条件	成功后置条件	输出窗口，提示连接成功，展示对手信息。
	失败后置条件	输出窗口，提示连接失败，询问是否尝试重新连接。
角色		玩家
触发条件		IP 窗口旁点击确认按钮。
基本事件流描述、步骤		1.在 IP 窗口输入对手 IP； 2.在 IP 窗口旁点击确认按钮； 3.与特定 IP 地址用户尝试进行联系，如果成功，反馈对手信息，IP 窗口信息固定显示无法更改；如果失败，反馈失败信息，询问是否重试。
备选事件流、步骤		清空 IP 窗口的输入。
特殊需求		暂无。

用例名称：选择卡组		
简要说明		选择接下来要使用的卡组。
前置条件		进入主界面，卡组区域正常显示。
后置条件	成功后置条件	主界面上被选择的卡组高亮显示。
	失败后置条件	主界面不发生变化，未有卡组高亮显示。
角色		玩家
触发条件		卡组区域旁点击“确认”按钮。
基本事件流描述、步骤		1.在主界面的卡组区域，点击某一卡组； 2.卡组区域该卡组以高亮模式 1 显示； 3.点击右侧的“确认”按钮； 4.卡组区域该卡组以高亮模式 2 显示（表示确认）。
备选事件流、步骤		不点击确认而点击其他卡组时，重新选择高亮卡组。
特殊需求		暂无。

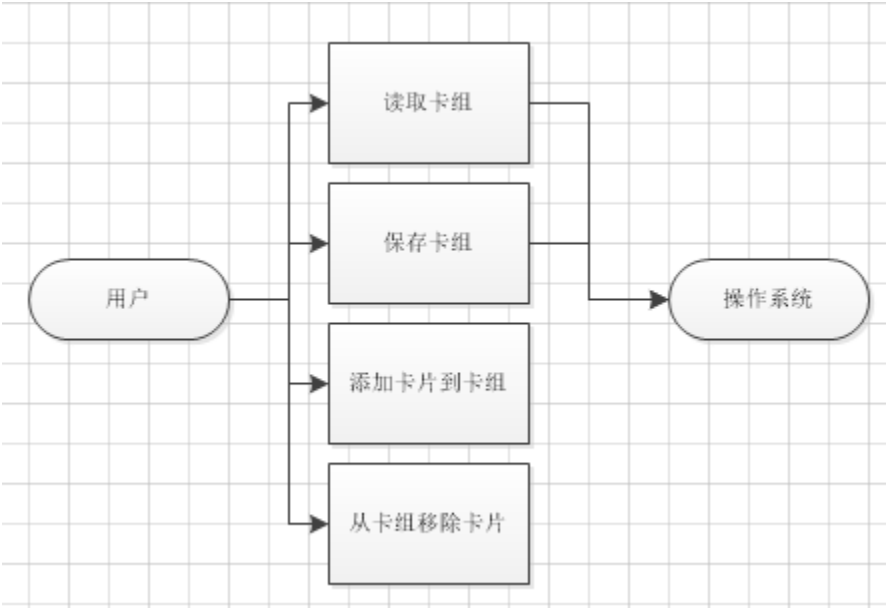
用例名称：增加卡组		
简要说明		新建一个卡组，加入到可选择的卡组中
前置条件		进入主界面。
后置条件	成功后置条件	输出窗口，提示添加成功。卡组区域显示新卡组。
	失败后置条件	输出窗口，提示添加失败。返回主界面。
角色		玩家
触发条件		卡组区域旁点击“添加”按钮。
基本事件流描述、步骤		1.点击卡组区域右侧的“添加”按钮； 2.选择卡组； 4.点击确认，弹窗提示添加成功； 5.返回主界面，卡组区域多出新添加的卡组。
备选事件流、步骤		如果选择卡组中卡片数量与要求不符，就点击确认，则弹窗提示，不返回主界面，留在创建卡组界面。
特殊需求		暂无。

用例名称：删除卡组		
简要说明		在待选卡组中删除不想要的卡组。
前置条件		进入主界面，卡组区域正常显示。
后置条件	成功后置条件	输出窗口，提示删除成功。卡组区域该卡组消失。
	失败后置条件	输出窗口，提示操作失败。
角色		玩家
触发条件		卡组区域旁点击“删除”按钮。
基本事件流描述、步骤		1.在主界面的卡组区域，点击某一卡组； 2.卡组区域该卡组以高亮模式 1 显示； 3.点击右侧的“删除”按钮； 4.卡组区域该卡组消失，弹窗提示删除成功。
备选事件流、步骤		未点击卡组而删除，则提示未选择。
特殊需求		暂无。

用例名称：修改卡组		
简要说明		修改已有卡组中的卡片
前置条件		进入主界面。
后置条件	成功后置条件	进入卡组修改界面
	失败后置条件	输出窗口，提示失败
角色		玩家
触发条件		卡组区域旁点击“修改卡组”按钮。
基本事件流描述、步骤		1.在主界面的卡组区域附件，电机修改卡组按钮； 2.显示修改卡组界面。
备选事件流、步骤		暂无
特殊需求		暂无。

2.2 卡组修改界面

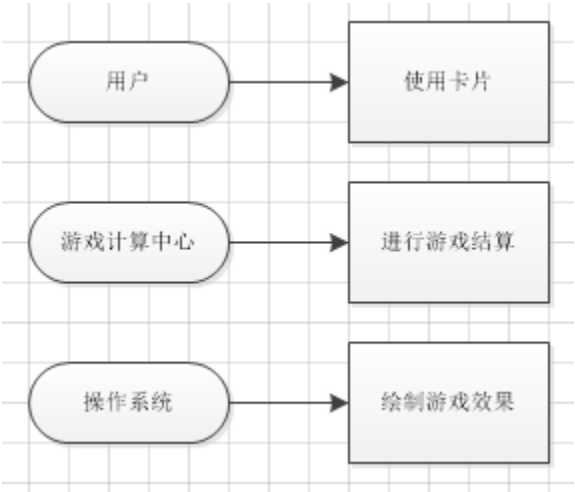
卡组修改界面用例图



卡组修改		
简要说明		修改已有的卡组
前置条件		进入卡组修改界面
后置条件	成功后置条件	成功完成修改，弹出提示。更新后台存储数据。
	失败后置条件	修改失败，弹出失败提示，不修改数据。
角色		玩家
触发条件		点击卡组修改界面的读取卡组按键
基本事件流描述、步骤		1.输入读取卡组编号，点击读取； 2.被选中的卡组的信息显示； 3.选择在卡组已有卡片和所有可操作卡片中交换操作； 4.点击保存； 5.提示更新完成。
备选事件流、步骤		如果卡组数目不符合要求，则提示不符合要求，维持当前画面，不更新信息。
特殊需求		选择卡片操作时，另外弹出画面介绍该卡片。

2.3 主游戏界面

主游戏界面用例图



用户之间进行卡片对战		
简要说明		目的是能够打出卡片，计算得到状态变化。并且接受由对方做出同类型的行为。
前置条件		进入主游戏界面。
后置条件	成功后置条件	场上的卡片与角色状态发生变化。
	失败后置条件	状态不发生变化，维持原状。
角色		用户、游戏计算中心、操作系统
触发条件		玩家选择卡片完成固定动作
基本事件流描述、步骤		1.检查当前出牌方，允许该方进行操作； 2.监听出牌方行为，若产生完整动作，则将动作信息传给游戏计算中心和操作系统； 3.操作系统根据涉及的卡片绘制效果； 4.游戏计算中心计算动作后需要改变的信息，对卡片进行更新； 5.操作系统更新卡片的信息显示。
备选事件流、步骤		如果计算较慢，在给出信息更新前，循环绘制某过渡效果； 如果进行了非法动作，则弹出提示，拒绝该动作。
特殊需求		要求绘制动作效果和信息更新效果要衔接流畅。