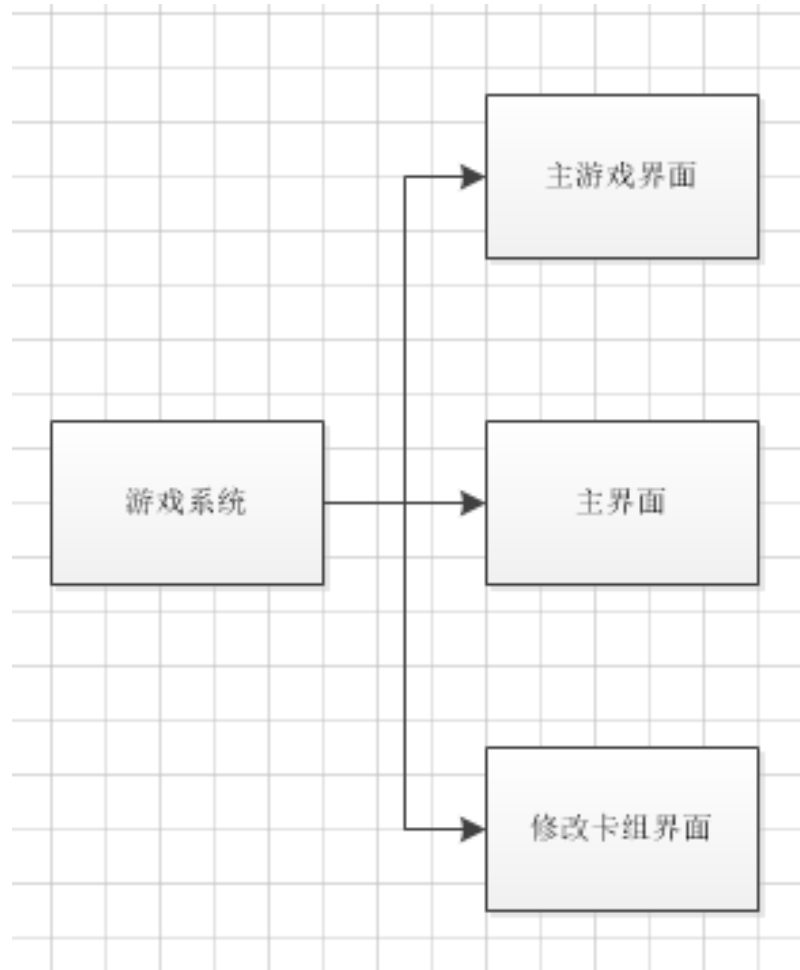


# 整体需求分析

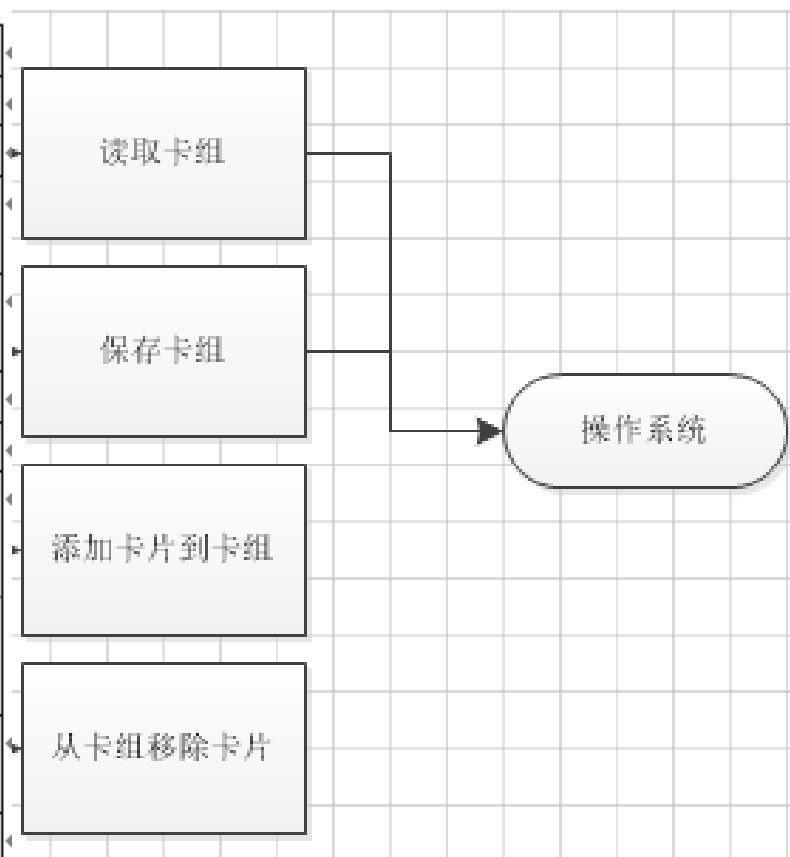


# 主界面

用例名称：删除卡组↵		输入对手IP地址
用例名称： <u>修改卡组</u> ↵		联系对手并进入游戏界面
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↵	选择卡组
	失败后置条件↵	
角色↵	玩家↵	添加卡组
触发条件↵	<u>卡组区域</u> 旁点击“修改卡组”按钮。↵	
基本事件流描述、步骤↵	1.在主界面的 <u>卡组区域</u> 附件，电机 <u>修改卡组</u> 按钮；↵ 2.显示 <u>修改卡组</u> 界面。↵	删除卡组
备选事件流、步骤↵	暂无↵	
特殊需求↵	暂无。↵	
特殊需求↵	暂无。↵	进入修改卡组界面
附件/备注↵	暂无。↵	

# 卡组修改界面

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。↵



# 主游戏界面

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。↵

使用卡片

进行游戏结算

绘制游戏效果