

# 圈地大作战需求分析规格文档

---

## [圈地大作战需求分析文档](#)

### [1.引言](#)

#### [1.1编写目的](#)

#### [1.2项目背景](#)

#### [1.3参考资料](#)

### [2.任务描述](#)

#### [2.1目标](#)

#### [2.2运行环境](#)

#### [2.3用户特点](#)

### [3.产品功能](#)

#### [3.1功能划分](#)

#### [3.2结构划分](#)

#### [3.3性能需求](#)

#### [3.4输入输出需求](#)

#### [3.5数据需求](#)

#### [3.6故障处理需求](#)

### [4.附录](#)

#### [4.1例图](#)

## 1.引言

### 1.1编写目的

通过与多位软件使用者进行全面深入地探讨和分析，并完成《圈地大作战》市场的前期调查后，提出了这份软件需求分析说明书。

此需求分析说明书对《圈地大作战》软件做了全面细致的用户需求分析，明确所要开发的游戏软件应具有的功能、性能与界面，使系统分析人员及软件开发人员能清楚地了解用户的需求，并在此基础上进一步提出概要设计说明书和完成后续设计与开发工作。

本说明书的预期读者为客户、业务或需求分析人员、测试人员、用户文档编写者、项目管理人员。

### 1.2项目背景

本次项目为名称为圈地大作战，是一个主打快节奏，易上手的休闲游戏，部署平台为微信平台。由“土地资源部”小组的同学共同开发。

### 1.3参考资料

1. 软件工程文档模板
2. Software Engineering - A Practitioner's Approach Roger S. Pressman

## 2.任务描述

### 2.1目标

在如今社会，人们的工作学习压力逐渐增大，生活节奏逐渐加快，大多数人没有足够的时间去休闲娱乐，放松自己。圈地大作战,是一个通过移动目标进行圈地，最终根据圈地大小判断胜负的休闲游戏,。由于该游戏游戏时间短，节奏快，玩家可以在零碎的休闲时间达到娱乐的目的。

### 2.2运行环境

1. 开发工具：cocos creator & 微信开发者工具
2. 服务器：使用腾讯云服务(原计划打算使用matchvs来实现联网方面的功能, 但最近matchvs因某些原因停止提供服务, 因此转而使用腾讯云)
3. 部署平台：微信小游戏平台

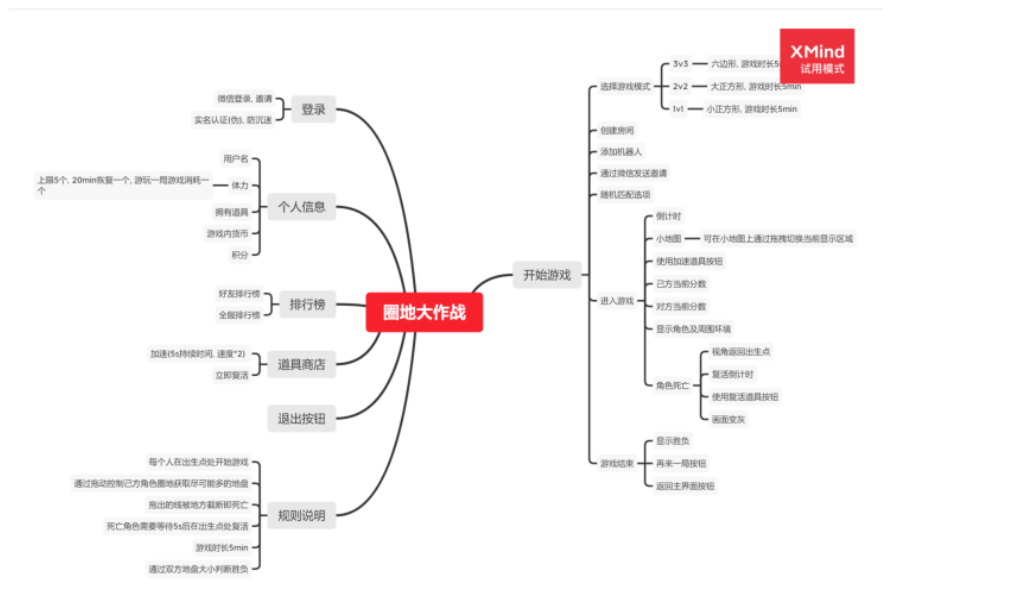
### 2.3用户特点

由于游戏门槛不高, 且一局游戏的时长不长，本应用的目标人群为全部年龄段的用户，主要目标人群为空闲时间碎片化的上班族，学生和年轻人。

## 3.产品功能

### 3.1功能划分

描述本产品大致功能的脑图如下所示:



该游戏可分为五个功能模块，下面详细描述一下各个功能：

#### 1. 登录游戏

(1) 玩家通过微信登录游戏，关联自己的微信账号，确认游戏登录过程中要进行实名认证，并且会收到防沉迷提示

(2) 玩家在登录游

#### 2. 个人信息

(1) 玩家可以进入个人名片查看个人信息，包括用户名，积分。

(2) 玩家可以在开始

界面看到自己现在剩余的体力，游戏内所持有的货币数，体力有体力最大上限，可以用货币购买体力。

### 3. 排行榜

(1) 排行榜包括好友排行榜(仅显示好友排名)和全服排行榜(包括所有玩家的排名)，玩家进入排行榜可以查看自己的积分以及排名，同时可以看到其他玩家的积分和排名。

### 4. 商店

(1) 玩家可以进入商城购买道具，道具包括加速道具以及复活道具，玩家可通过退出按钮返回大厅

(2) 玩家可以在商城看到自己持有的道具数量以及所拥有的货币数

### 5. 进行游戏

(1) 玩家可以进行随机匹配，在匹配过程中随时取消匹配，在人数满时要确认匹配才能进入游戏。同时支持创建房间，玩家创建完房间后可一设置密码，邀请玩家(链接邀请微信好友或者邀请游戏内好友)，人数未满时可以用机器人补充。在游戏未开始前可退出房间。

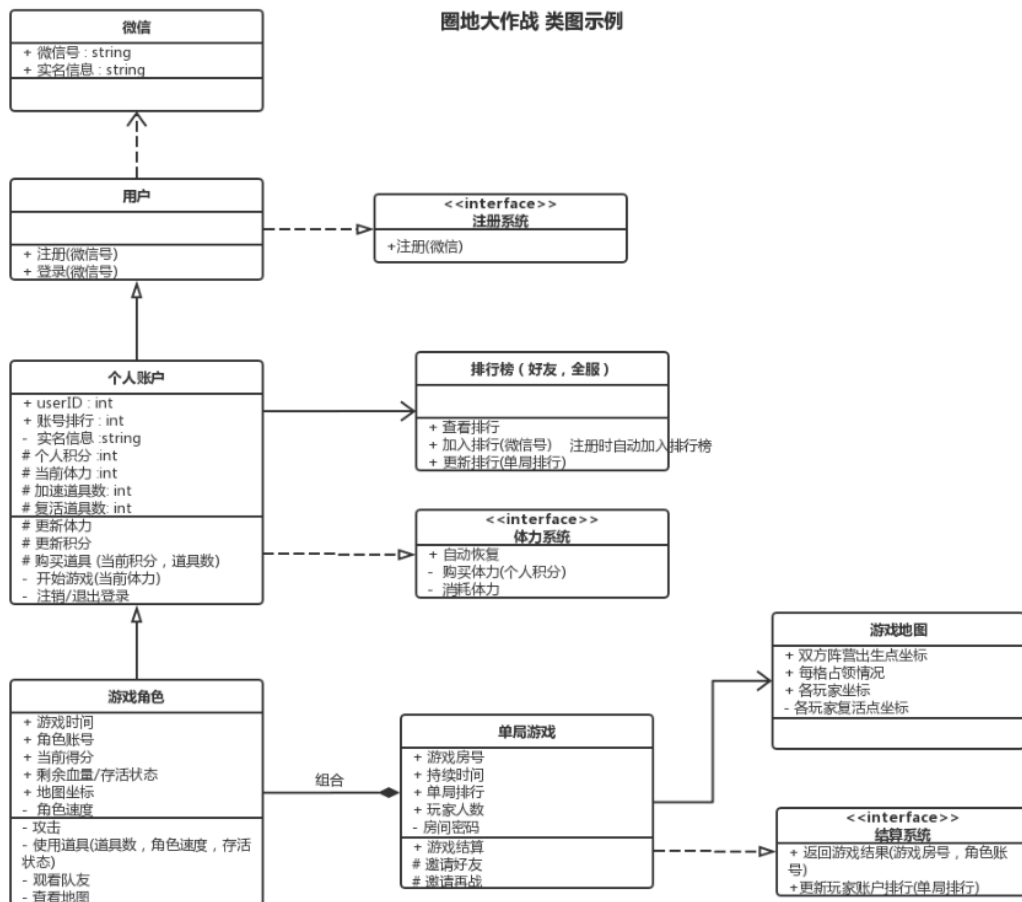
(2) 玩家通过匹配或是创建房间开始游戏后，选择要进行的游戏模式，包括 1v1, 2v2, 3v3 模式。

(3) 进入游戏后，可以看见小地图，时间，积分，角色和环境。在游戏过程中可以使用加速道具(存在冷却)，道具存在冷却。角色死亡时画面变黑，显示复活倒计时，可以调整视角或者使用复活道具，倒计时结束后返回复活点。

(4) 游戏无法中途退出，游戏时间到零自动结束游戏。游戏结束后显示胜负，显示比分，可以选择再来一局或是返回主界面。

## 3.2 结构划分

通过类图来表示模型的结构：



## 3.3 性能需求

(本部分需要补充) 本游戏在设计方面本着方便、实用及娱乐性高的宗旨，在对界面进行设计的过程中，始终坚持清晰明了，在性能方面能够实现效率高，不易出错等优点。游戏主界面应该力求美观，赏心悦目。游戏控制模块应做到易懂、易操作，而且准确率高，不易出错。

### 3.4输入输出需求

输入：在游戏过程中，玩家可以通过遥感控制自己角色移动的方向，也可以通过键盘（W,A,S,D）移动。在遥感旁边有两种道具的按钮，加速道具按钮只在移动过程中可以点击并存在冷却，复活道具按钮只在复活倒计时中可以点击。触碰小地图移动。可以移动视角位置。

输出：在游戏过程中输出分数，时间，角色，地图及小地图的占地情况。游戏结束后输出分数，胜负结果。

### 3.5数据需求

数据字典：

名称：账号—密码表

描述：玩家用于登录进入游戏的表

定义：账号

=8{任意字符}16

密码=8{任意字符}16

任意字符=128位ASCII码的任意一位

位置：登录系统

名称：体力值

描述：玩家进行游戏所要花费的点数

定义：体力值=0{整数}n（n为最大体力上限）

位置：游戏界面

名称：排名

描述：玩家在排行榜中的排名

定义：排名=1{整数}n（n为某个常数）

位置：排行榜

名称：积分

描述：玩家通过每局游戏结果增减的分数，用来判断玩家的胜负水平

定义：积分=0{整数}n（n为某个常数）

位置：排行榜

名称：货币数

描述：玩家通过每局游戏获得的游戏代币，可以购买体力以及道具

定义：货币数=0{整数}n（n为某个常数）

位置：商店

名称：时间

描述：记录开始游戏到目前为止花费的时间

定义：时间=0{秒}n（n为某个常数）

位置：游戏界面

名称：得分

描述：一局游戏中玩家通过占地得到的分数

定义：得分=[1]\*占掉地块的数目

位置：游戏界面

名称：道具数

描述：玩家所持有的两种道具的数目

定义：道具数= $0\{\text{整数}\}n$ （ $n$ 为某个常数）

位置：商城

### 3.6故障处理需求

在发生报错时，显示404 not found（或者其他可行的错误提示）界面，提醒玩家游戏发生错误。

## 4.附录

### 4.1例图

