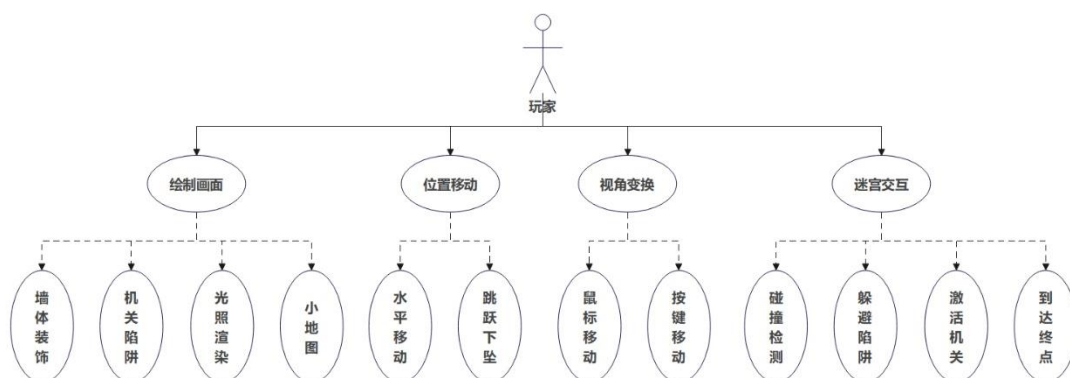


系统架构文档

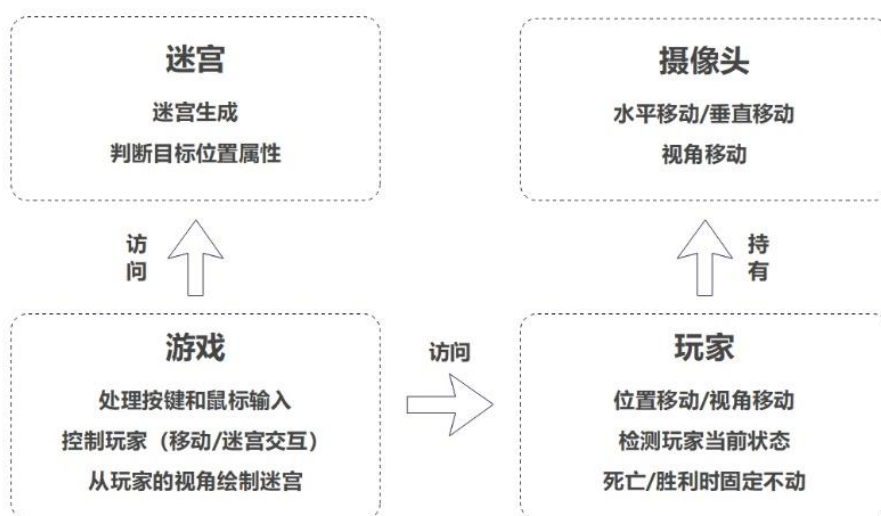
1. 场景视图

场景视图通过具体的用例和用户交互场景，揭示了三维迷宫游戏要实现哪些用户操作，从而确保系统设计能够满足玩家的需求。



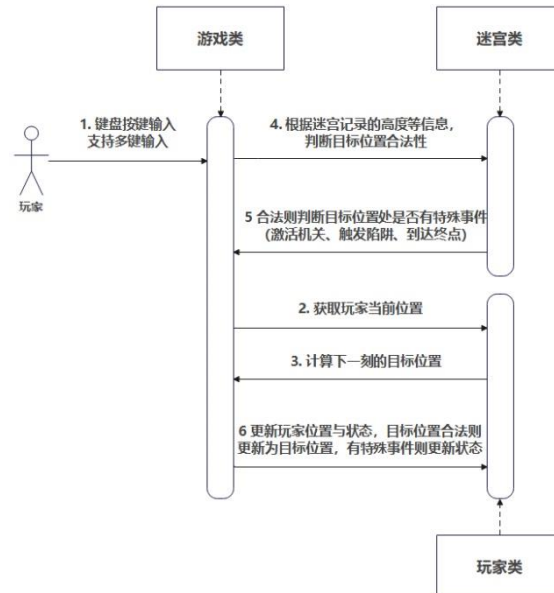
2. 逻辑视图

这个逻辑视图是系统架构的抽象表示，它通过类的方法和类之间的关系来描述系统的功能性和业务逻辑，提供了一个理解系统如何满足业务需求的框架。



3. 处理流程视图

处理流程视图用于描述游戏系统组件之间的通信时序,数据的输入输出,反映系统的功能流程与数据流程,下图显示了玩家移动的处理流程。



4. 开发视图

开发视图关注于系统的模块化实现,通过描述各个类和库的功能和他们直接的关系,指导开发者如何组织和实现代码,确保系统的可维护性和可扩展性。

