“高级战争”游戏

Ruosen Lee | 北京市海淀区上园村3号北京交通大学

项目报告

Ruosen Lee

2016

“高级战争”游戏项目报告

目录

[“高级战争”游戏项目报告 1](#_Toc449987498)

[一、 需求分析 2](#_Toc449987499)

[1. 产品描述 2](#_Toc449987500)

[2. 产品功能 2](#_Toc449987501)

[3. 目标界面 2](#_Toc449987502)

[二、 项目设计 3](#_Toc449987503)

[1. 总体设计 3](#_Toc449987504)

[2. 功能模块设计 3](#_Toc449987505)

[1) 火力单元模块 3](#_Toc449987506)

[2) 对象池模块 4](#_Toc449987507)

[3) 工厂模块 4](#_Toc449987508)

[4) 地图模块 4](#_Toc449987509)

[5) 备忘录模块 4](#_Toc449987510)

[6) 广播模块 4](#_Toc449987511)

[7) 显示模块 4](#_Toc449987512)

[8) 菜单模块 5](#_Toc449987513)

[3. 业务流程设计 6](#_Toc449987514)

[三、 项目开发计划 6](#_Toc449987515)

[1. 项目管理工具 6](#_Toc449987516)

[2. 项目开发环境 6](#_Toc449987517)

[3. 项目开发计划 6](#_Toc449987518)

[四、 项目测试 7](#_Toc449987519)

# 需求分析

## 产品描述

本游戏是一款回合制战略策略类游戏(SLG)，是一款单机游戏，支持多人对战。

本游戏灵感来源于GBA上任天堂曾发布的一款战略策略类游戏“高级战争”。本游戏仿照“高级战争”进行开发，采用的游戏规则有一些不同。

## 产品功能

本游戏支持移动、对战、撤回上一步三种操作。游戏规则为多人对战，每位玩家控制一个军队进行对战，最终控制战场上留存的唯一的军队的玩家获胜。

## 目标界面

|  |
| --- |
|  |

# 项目设计

## 总体设计

整个项目分为三层。第一层为外部UI，这一层采用JAVAFX向外展示并接受鼠标的点击等操作，这一层全部由JAVAFX处理。第二层为游戏逻辑层，从JAVAFX中接受信息并做处理传递给第三层和从第三层接受信息更新并传递给JAVAFX显示。第三层为后端数据层，所有关于数据的处理都在这一层展开。

整个项目将用到11种设计模式：抽象工厂模式、原型模式、单例模式、装饰模式、享元模式、迭代器模式、备忘录模式、观察者模式、状态模式、策略模式、对象池模式。所有11种设计模式皆用于第三层开发。

## 功能模块设计

整个项目分为7个模块：火力单元模块、对象池模块、工厂模块、地图模块、备忘录模块、广播模块、显示模块。其中显示模块和菜单模块为第二层模块。其余六个模块皆为第三层模块。

模块功能划分如下：

### 火力单元模块

该模块使用了6种设计模式，分别为：抽象工厂模式、享元模式、策略模式、装饰模式和状态模式。充分降低各个属性间的耦合性，提高可维护性。

火力单元模块分为三部分：攻击模块、基础模块、健康模块。

#### 攻击模块

描述火力单元的武器攻击能力。

采用策略模式为每种攻击模式设置武器，采用装饰模式为每种攻击模式进行附加修饰，使其具有特殊能力。此模块中总共有7种武器：冲锋枪、重机枪、肩扛式火箭弹、步兵战车、坦克、远程火炮、远程火箭弹。特殊能力分为两种：将军的激励和人手不足，分别对应武器攻击力加倍和减半。

|  |
| --- |
| C:\Users\Ruosen\SkyDrive\GitHub\Design-Pattern-Homework\UML\UML-IDEA\UML-FireUnit-AttackComponent.png |
| AttackComponent部分UML图 |

每一个AttackAttrOfFireUnit中采用不同WeaponOfFireUnit中的武器作为具体策略，通过AttackComponentDecorator采用GeneralDecorator和WeaknessDecorator两个具体装饰进行装饰。

#### 基础模块

描述火力单元的基础属性。

采用抽象工厂生成3类火力单元基本能力产品簇。运用享元模式将3类产品簇共享。享元工厂采用单例模式维护。

|  |
| --- |
| C:\Users\Ruosen\SkyDrive\GitHub\Design-Pattern-Homework\UML\UML-IDEA\UML-FireUnit-BasicComponent.png |
| BasicComponent部分UML图 |

由WayOf\*三个接口组成抽象产品，其下共7个具体实现组成具体产品类。AbstructFactoryOfFireUnit作为抽象工厂类，FacotryOf\*三个抽象类组成具体工厂类。BasicComponent作为抽象享元角色，ConcreteBasicComponent作为具体享元角色同时也相对于抽象工厂作为客户端角色。FacotryOfBasicComponent作为享元工厂且采用单例模式维护。

#### 健康模块

描述火力单元当前状态。

采用状态模式对火力单元进行状态修饰，其分为3中状态：健康、受伤、死亡。其中健康对应特殊能力“将军的激励”、受伤时为“人手不足”。

### 对象池模块

该模块使用了4种设计模式：对象池模式、原型模式、迭代器模式、单例模式。

此模块中存储着火力单元模块产生的火力单元。当产生新火力单元时通过原型模式进行克隆生成，其中原型管理器角色由对象池承担。对象池的遍历由迭代器模式承担。对象池本身采用单例模式维护。

### 工厂模块

该模块使用了1种设计模式：单例模式。

该模块负责调用对象池模块生成相应的火力单元。

### 地图模块

该模块使用了1种设计模式：单例模式。

该模块负责调用所有第三层资源并生成地图信息呈现给第二层，并且负责移动操作、战斗操作、撤回操作和回合转换操作。

### 备忘录模块

该模块使用了2种设计模式：备忘录模式、单例模式。

该模块负责记录操作者上一步的操作，在撤回操作激发时恢复上一步状态。

### 广播模块

该模块使用了2种设计模式：观察者模式、单例模式。

该模块负责试试提醒玩家己方军队健康状况。其中观察者由玩家和火力单元共同承担。

### 显示模块

该模块没有使用设计模式。

该模块负责整个游戏的业务流程控制及界面显示以及军队状况实时播报。同时负责整个游戏的所有菜单显示，包括每个火力单元的控制菜单、属性菜单和控制菜单。

## 业务流程设计

|  |
| --- |
| C:\Users\Ruosen\SkyDrive\GitHub\Design-Pattern-Homework\UML\UML-IDEA\UML-ALL-PACKAGE.png |

# 项目开发计划

## 项目管理工具

本项目采用Git进行项目管理，平台为Github。

## 项目开发环境

项目采用语言：JAVA

项目开发IDE：Intellij IDEA 2016.1

地图编辑器：Tiled

## 项目开发计划

先进行第三层模块的编写，然后写第二层。每写一个模块进行一次单元测试，直至开发结束。

5天进行模块的设计，包括个模块的分UML图以及程序流程控制图的初步设计。

5天完成第三层所有模块的开发，2天完成所有第三层模块的测试。

3天完成第二层所有模块的开发以及与第一层模块的链接。

2天进行总体调试检查bug。发布稳定版Version v1.0.0。

在开发过程中可修改部分设计已应对未知的问题。

项目放到Github上：<https://github.com/lrscy/Design-Pattern-Homework/>

# 项目测试