1. 生成地图
2. 生成地点
3. 把多个地点放在地图中
4. 获取地图中的不同地点
5. 可以为地点设定名字
6. 可以为地点设定类型
7. 可以为地点设定显示的标志
8. 不同类型的地点对应不同的名字（起点，空地，道具屋，礼品屋，魔法屋，医院，监狱，矿地）
9. 不同类型的地点对应不同的标志
10. 生成地图字串（可用于绘图）
11. 地点有编号
12. 生成不同的地点（起点，空地，道具屋，礼品屋，魔法屋，医院，监狱，矿地）
13. 空地有价值
14. 空地有等级
15. 空地不同等级价值不同
16. 矿地有点数
17. 生成玩家，id和姓名
18. 玩家有财产（资金、点数、土地、道具）
19. 玩家有位置
20. 玩家有不正常状态（正常、住院、监狱）
21. 玩家有神状态（无、福神）
22. 道具有类型（路障、炸弹、机器娃娃）
23. 道具加入地点类
24. 游戏控制类包含玩家
25. 游戏控制类包含地图
26. 游戏控制类中掷筛子方法
27. 玩家移动
28. 玩家在地图中移动（地图ID，地图在人物类中作为属性）

空地（landspace）

购买空地

1. 地是否有主人
2. 此地主人是否为自己
3. 钱数是否够
4. 支付钱数
5. 添加空地资产（与上一条合并）

支付过路费

1. 地是否有主人（已有）
2. 此地主人是否为自己（已有）
3. （之后添加）各种等级的空地过路费计算
4. 给过路费（当前玩家给钱，主人收钱）

升级

1. 此地主人是否为自己（已有）
2. 钱数是否够（已有）
3. 支付钱数
4. 更新空地资产（与上一条合并）
5. （加）等级上限

道具屋landTool

买道具

1. （加）每种道具的点数正确
2. 点数够？（显示点数不够）
3. 玩家tools超过10个？
4. 付点数
5. 加入新道具（已有）
6. 显示可买道具及点数
7. 比较玩家点数和最少点数道具
8. （加）算出道具中最小点数
9. 退出道具屋

矿产landmine

1. 增加矿地对应的点数

游戏控制类的方法

1. 设置初始资金
2. 存名字的常量数组 //0,1开头， 内部外部
3. 读入选择的玩家代号
4. 根据读入的代号添加玩家
5. 获取当前玩家
6. 当前玩家结束，下一玩家
7. 玩家掷筛子并移动（分别已有，合并）

Land及其子类的action（）

1. 玩家过landMine时action（点数增加）

IO类

1. 输出字符串
2. 输入字符串
3. 输入整形

MapCreater

1. 创建完整地图

Game

1. 获取玩家在地图中显示的标志
2. 显示地图（土地、玩家、土地所有者、道具）
3. 通过输入设置初始资金
4. 通过输入添加玩家
5. 显示当前玩家
6. 获取玩家操作字符并让玩家进行操作
7. 不同玩家轮流操作
8. 每次完成更新地图
9. 全部流程合体
10. 查询资产
11. 退出游戏
12. 卖地
13. 买道具
14. 帮助

LandSpace

1. Action（），买地、升级、过路费完整

LandTool

1. 买道具欢迎
2. 完整买道具

Tool

1. 获取道具名字

使用道具

路障

1. 安装路障（从玩家身上移除一个路障，在一个地点加入路障）（保证1、玩家有道具2、该地点无玩家，3、该地点无其他道具）
2. 行动时判断路障
3. 遇到路障停下，路障消除

机器娃娃

1. 判断玩家拥有机器娃娃
2. 使用机器娃娃，消除前方路障、炸弹

炸弹

1. 安装炸弹
2. 行动时判断炸弹
3. 遇到炸弹被炸，炸弹消除，改变地点为医院

住院

1. 增加住院到玩家状态
2. 玩家游戏轮数计时开始，每过一轮，减小1
3. 轮空
4. 计时为零时，出院
5. 出院后医院有炸弹的则被炸
6. 出院后医院有路障本轮不能前进

监狱landprison

1. 将prison加入玩家状态中
2. 玩家轮数计时开始每过一轮，减小1（已有）
3. 轮空
4. 计时为零时，出狱
5. 出狱后监狱有炸弹的则被炸
6. 出狱后监狱有路障本轮不能前进

（住院和蹲监狱除了位置不同，其他均相同）

（住院和蹲监狱显示位置在哪？还是不显示？有人住院和在监狱时能再医院和监狱门口放道具吗？）

1. 在医院和监狱需免过路费

礼品店

1. 福神 增加福神到玩家状态
2. 福神 玩家游戏轮数计时开始，每过一轮，减小1
3. 福神 计时为零时，福神出玩家状态
4. 福神 添加福神判断到付过路费方法中
5. 显示欢迎
6. 增加钱数或点数
7. 确定奖励钱数和点数正确
8. 有人破产，退出游戏，土地收回
9. 只剩一个人，游戏结束

游戏稳定性（未写测试脚本）

1. 输入数字时输入文字
2. 输入初始资金范围
3. 检查输入玩家数量
4. 检查输入玩家不能重复
5. 选择（Y/N）是输入其他符号
6. 输入命令是正确的命令
7. Sell的土地是正确土地
8. Selltool买的是正确的道具
9. 使用道具的范围