功能点估计

<https://blog.csdn.net/zhang_jim/article/details/2578756>如何算ILF和EIF <https://blog.csdn.net/zhang_jim/article/details/2578766>如何算EI、EO和EQ <https://blog.csdn.net/zhang_jim/article/details/2578769>如何计算调整因⼦<https://blog.csdn.net/zhang_jim/article/details/2578782>例⼦

**双人对战**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ILF | RET | DET个数 | 复杂度 |
| 玩家 | 选择游戏模式，轮流落子，共两名 | 4 | 低 |
| 系统 | 更新局面并判断胜负 | 3 | 低 |

* 玩家的DET有：玩家id、棋子颜色、先手后手、胜负状态
* 系统的DET有：局面状态、 胜负判定，游戏模式

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EI** | **FTR** | **DET个数** | 复杂度 |
| 玩家选择落子点 | 坐标,局面 | 选择落子位置，传入x坐标和y坐标，2个DET | 低 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EQ** | **FTR** | **DET个数** | 复杂度 |
| 查询当前比赛局面 | 坐标，局面 | 棋子颜色和棋子坐标，2个DET。 | 低 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EO** | **FTR** | **DET个数** | 复杂度 |
| 输出当前局面 | 局面 | 棋子颜色和棋子坐标，2个DET。 | 低 |
| 输出当前局面胜负判断 | 局面 | 胜方颜色，1个DET。 | 低 |

* 功能点计算：ILF：2\*7=14，EI：1\*3=3，EQ：1\*3=3，EO：2\*3=6；共计26功能点。

**人机对战**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ILF | RET | DET个数 | 复杂度 |
| 玩家 | 选择游戏模式，轮流落子，共一名 | 4 | 低 |
| AI | 轮流落子 | 4 | 中 |
| 系统 | 存储局面并判断局面的胜负 |  | 低 |

* 玩家的DET有：玩家id、棋子颜色、先手后手、胜负状态
* AI的DET有：棋子颜色、先手后手、胜负状态、局面权值
* 系统的DET有：局面状态、胜负判定、游戏模式

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EI** | **FTR** | **DET个数** | 复杂度 |
| 玩家选择落子点 | 坐标,局面 | 选择落子位置，传入x坐标和y坐标，2个DET | 低 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EQ** | **FTR** | **DET个数** | 复杂度 |
| 查询当前比赛局面 | 坐标，局面 | 棋子颜色和棋子坐标，2个DET。 | 低 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EO** | **FTR** | **DET个数** | 复杂度 |
| 输出当前局面 | 局面 | 棋子颜色和棋子坐标，2个DET。 | 低 |
| 输出当前局面胜负判断 | 局面 | 胜方颜色，1个DET。 | 低 |

* 功能点计算：ILF：3\*7=21，EI：1\*3=3，EQ：1\*3=3，EO：2\*3=6；共计30功能点。

功能点调整

|  |  |
| --- | --- |
| **系统特性** | **分数** |
| 数据通讯 | 0 |
| 分布式处理数据 | 1 |
| 性能 | 4 |
| 大业务量配置 | 2 |
| 事务处理率 | 0 |
| 在线数据输入 | 5 |
| 最终用户效率 | 3 |
| 在线更新 | 0 |
| 复杂的处理 | 2 |
| 可复用性 | 1 |
| 易安装性 | 0 |
| 易操作性 | 0 |
| 多场地 | 0 |
| 支持变更 | 0 |
| 合计 | 18 |
| 调整因子 | 0.83 |

功能点计算：(26+30)\*0.83=46.48功能点