

<文字冒险游戏>

需求规格说明书

作 者： 猪猪公寓

完成日期： 2020.06.09

修订历史记录

日期	版本	说明	作者
2015. 06. 07	V1. 0	仅拟定大纲	猪猪公寓
2015. 06. 09	V2. 0	补全内容，美化界面设计	猪猪公寓

1. 引言

1.1 目的

编写此文档，旨在说明本项目所拥有的功能及功能规定，对功能需求、性能需求和其它非功能性需求进行了详细的描述，并整理出应用的整体结构，从多方面说明系统轮廓，以此保证软件开发的需求、质量的完整性和可塑性，保证相关人员对需求达成共识。

简明概述游戏的功能，方便用户轻松上手，易于掌握

本文档可作为：

- 1. 开发人员对系统功能开发的依据。
- 2. 设计人员进行系统设计的输入源。
- 3. 测试人员编写系统测试计划、测试案例的编写的输入源。
- 4. 项目团队外人员进行沟通的外部接口，用于他们的理解和评审系统。
- 5. 项目需求阶段的主要交付物。

1.2 背景

本次待开发的软件为一款简易游戏，名叫“我的大冒险”。

用户可在精神疲惫，休息之时做解乏之用。此游戏暂定为端游（后面会考虑扩展为 app），使用简单易上手。用户可选择自己喜欢的职业进入地图开启冒险。

1.3 定义

序号	缩写	定义
1.	web	网页，是网站中的一个页面，指端游。

1.4 参考文献

[1]邹欣.构建之法[M].3 版:人民邮电出版社,2014.

2. 项目概述

2.1 产品描述

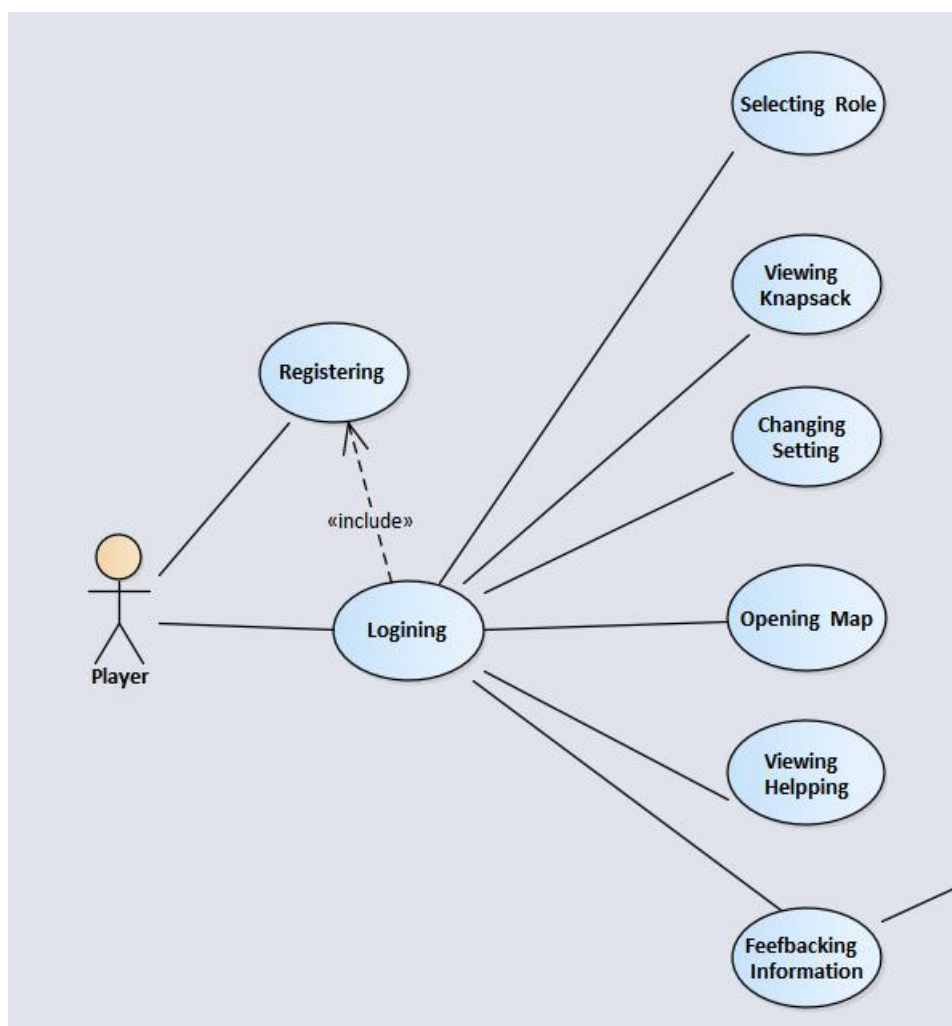
开发一款热门的文字游戏。现在大部分人都喜欢玩游戏，而市面上火热的游戏类型，格斗，卡牌等均已有的热门的游戏，凭我们的实力要想做大型游戏也很困难。而文字游戏却是现在比较流行却又很少产出的类型，制作难度也比其他游戏要少很多。于是我们将目光瞄准了文字游戏。

2.2 产品功能

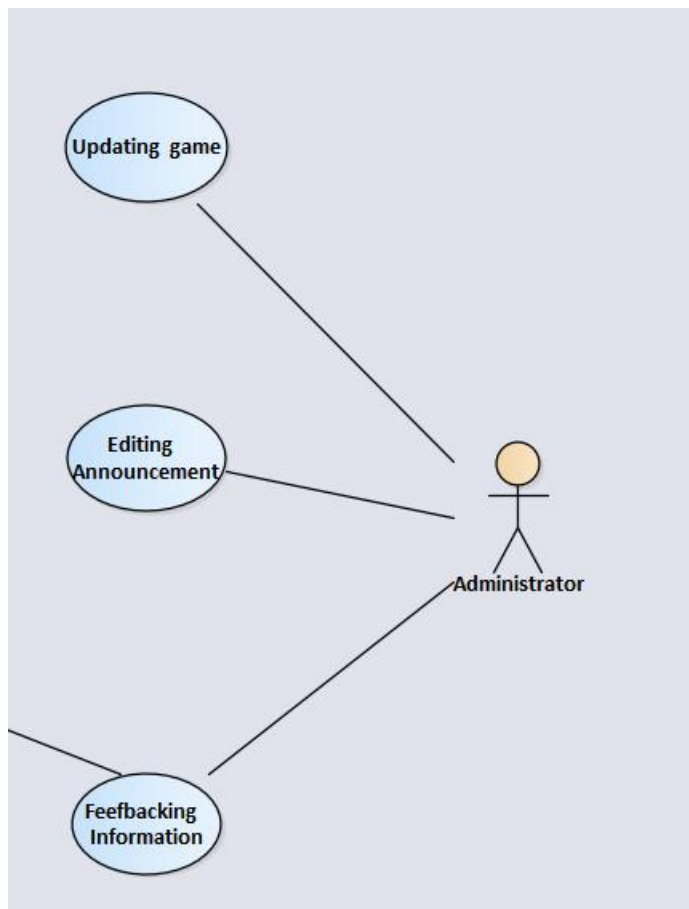
目前，游戏市场虽然有很多款热门游戏，但是在文字游戏方面却是有所空白。由此我们的竞争力比做其他游戏的要小。游戏有很多类型，每一个人不会只爱一种类型的游戏。而我们开发的文字游戏则很可能填补这个空白。让用户在闲暇之余喜欢上我们的游戏。

首先通过用例图了解角色分工如下：

1.玩家：



2.管理员：



用户场景如下：

玩家有账号可直接登录游戏，没有则选择注册，登录游戏后可选择自己的角色，查看背包的装备、道具等，可修改设置将画面、操作等调成自己喜欢的样式，输入自己的角色名字进入地图开始冒险，如果遇到什么问题可以查看帮助，若是有什么 bug 也可反馈给管理员。

管理员则负责游戏的更新，公告的编辑，以及解决用户反馈的信息。

2.3 用户特点

本软件的最终用户为广大群众，无论老少，只要你想玩就可以玩，没有限制。

2.4 一般约束

时间：期末多门课程同时要求做课程设计，以及考试，无法做到所有精力都集中在该项目上。

技术：成员普遍技术不够成熟，需要在过程中不断学习。

2.5 假设与依据

本项目是否能够成功实施，主要取决于以下的条件：

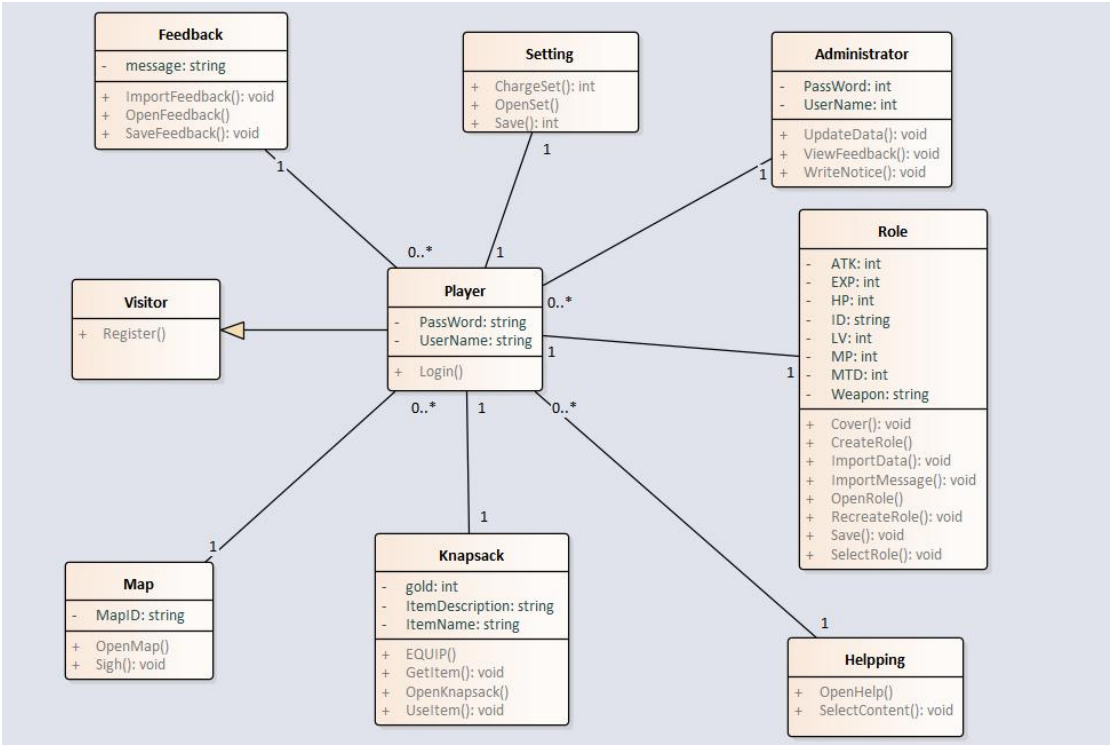
（1）团队成员的积极合作配合，为了项目的开发和实施，对个人时间进行合理规划同时为

团队做出合理牺牲，配合队友完成任务。

（2）团队掌握先进的能够适用于该项目的技术，这是系统的性能是否优化和项目能否成功的保证。

3. 具体需求

首先引入类图明确该项目中的角色分类及其角色间的相互联系



3.1 功能需求

3.1.1 登录注册界面

1. 注册界面

玩家没有账号通过此页面注册账号



2. 登录界面

玩家通过输入账号密码登录游戏



3.1.2 具体使用界面

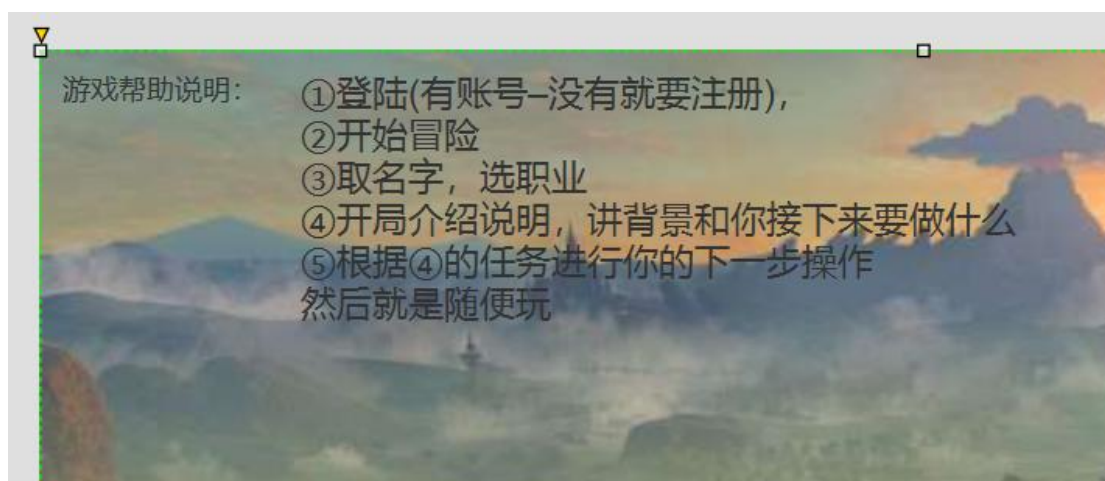
1. 游戏开始界面

玩家登陆之后，页面跳转，进入游戏开始界面。玩家在此界面可以选择开始游戏，并阅读相关的游戏帮助以便更快了解和进入游戏，同时玩家还可以自定义设置相关属性。



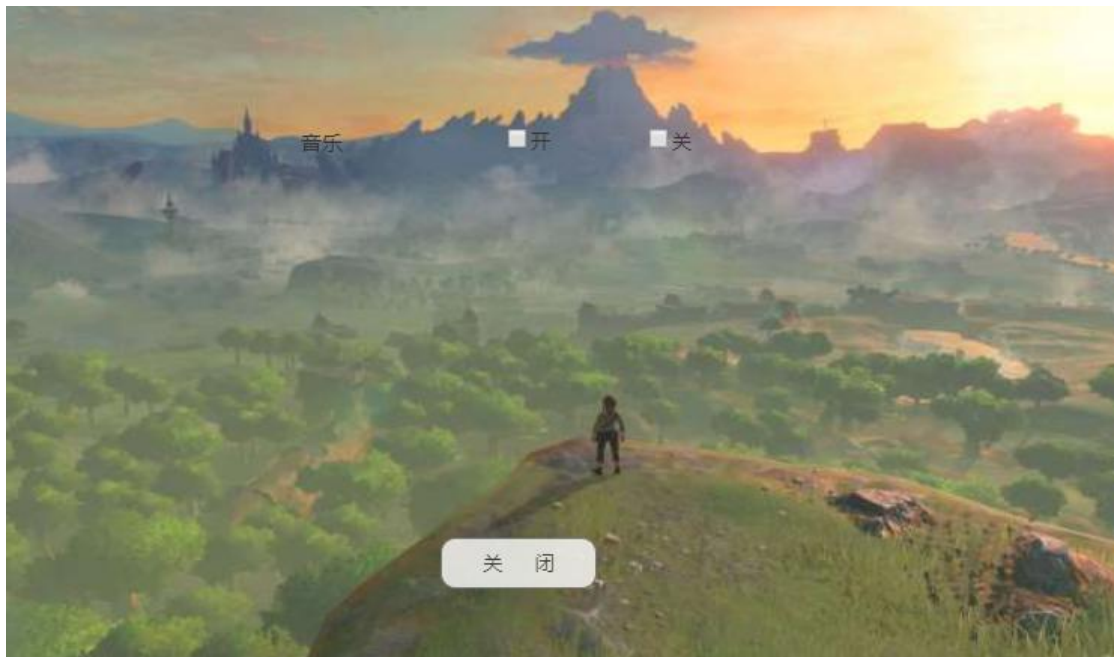
2. 游戏帮助页面

该页面旨在帮助新手玩家了解游戏步骤，更快上手游戏。



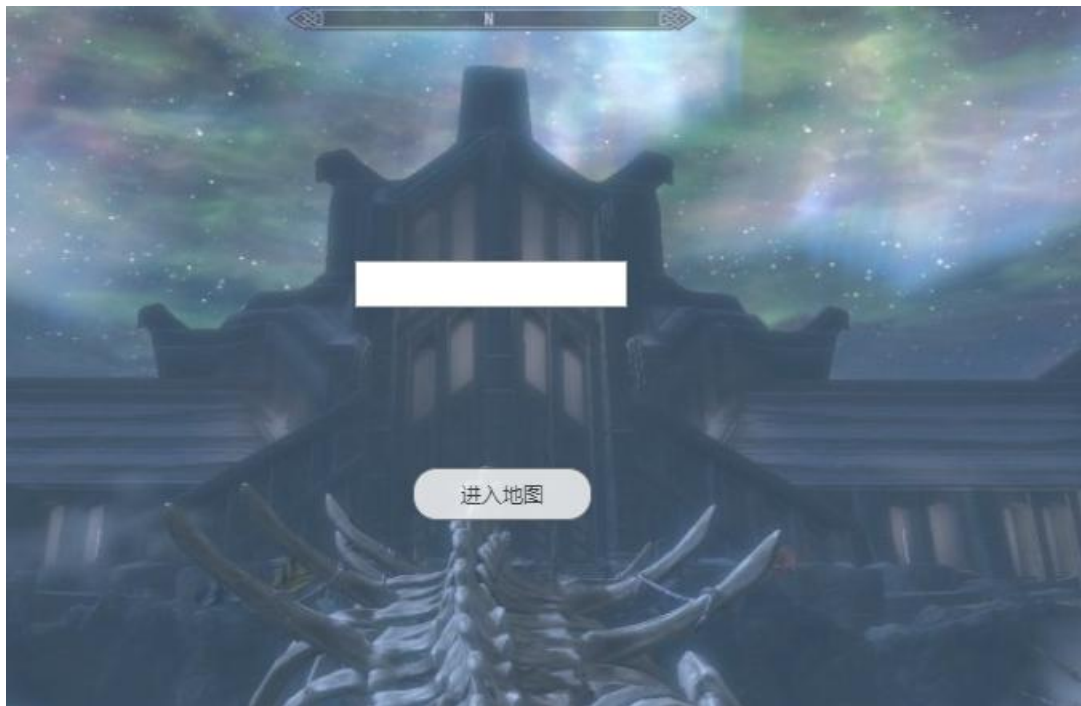
3. 游戏设置页面

在该页面中提供一些自定义用户设置，供用户选择。



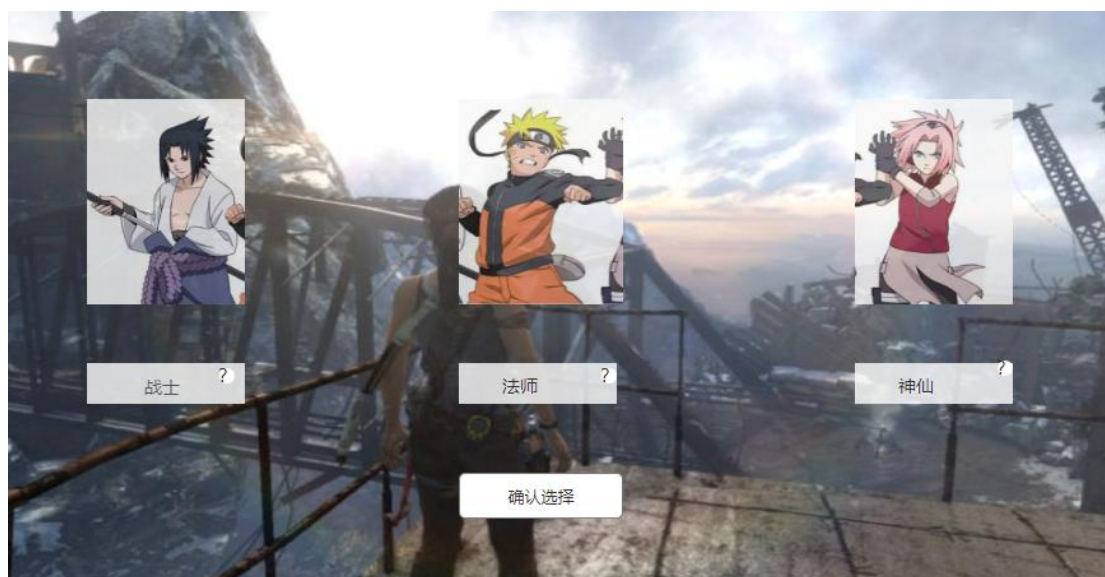
4. 开始冒险页面

用户进入该页面后，即可输入自己的名字然后开始游戏。



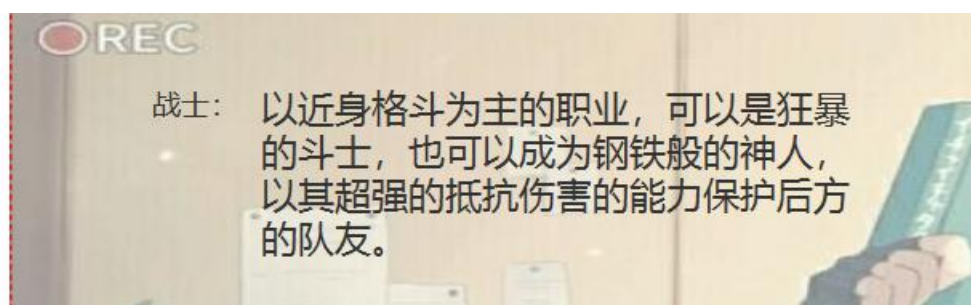
5. 进入地图页面

进入游戏地图之后，可以分别选择三种职业进行游戏。

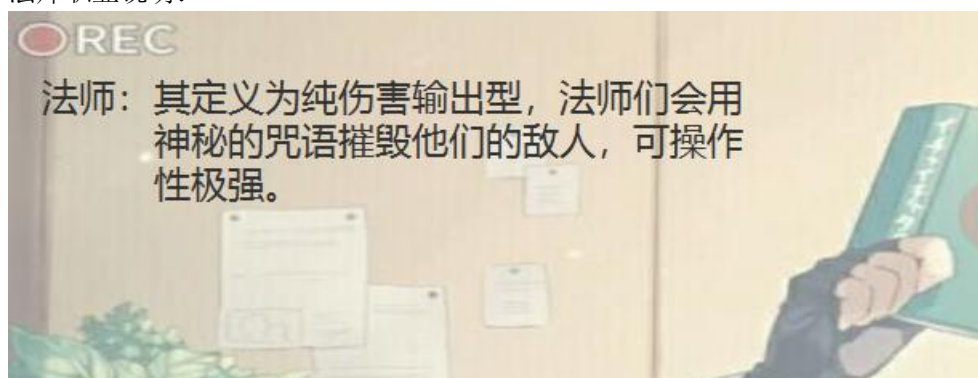


6. 职业说明页面

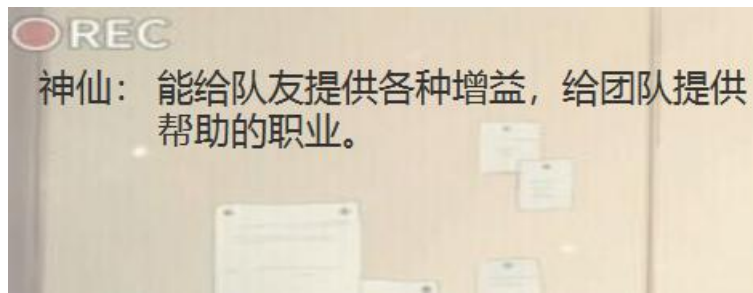
战 士 职 业 说 明 :



法师职业说明：



神仙职业说明：



7. 个人界面

选择职业之后，玩家可以查看相对应的职业信息，包括基础信息和其他信息。



8. 角色信息界面

点击角色信息按钮之后即可进入角色信息界面，这里会显示相对应职业的基础属性，如等级，血量，经验，攻击防御数值等等。



9. 背包页面

玩家通过游戏所获得的相应物品都会存储在背包当中，可以实时进行查看，同时物品所提供的功能和附加属性也会进行显示。玩家可以通过使用物品来查看其所带来的效果。



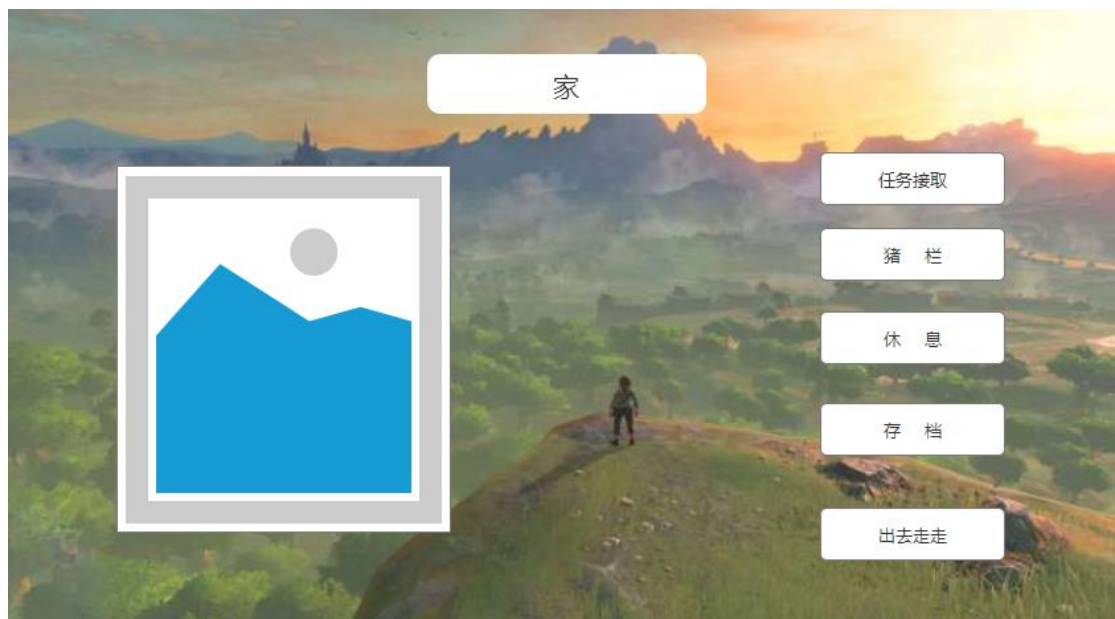
10. 技能页面

在该页面中会显示当前职业等级提升所带来的技能提升的相关信息。玩家可以查看相关技能对攻击防御数值所带来的改变。以便玩家对相应技能进行取舍。



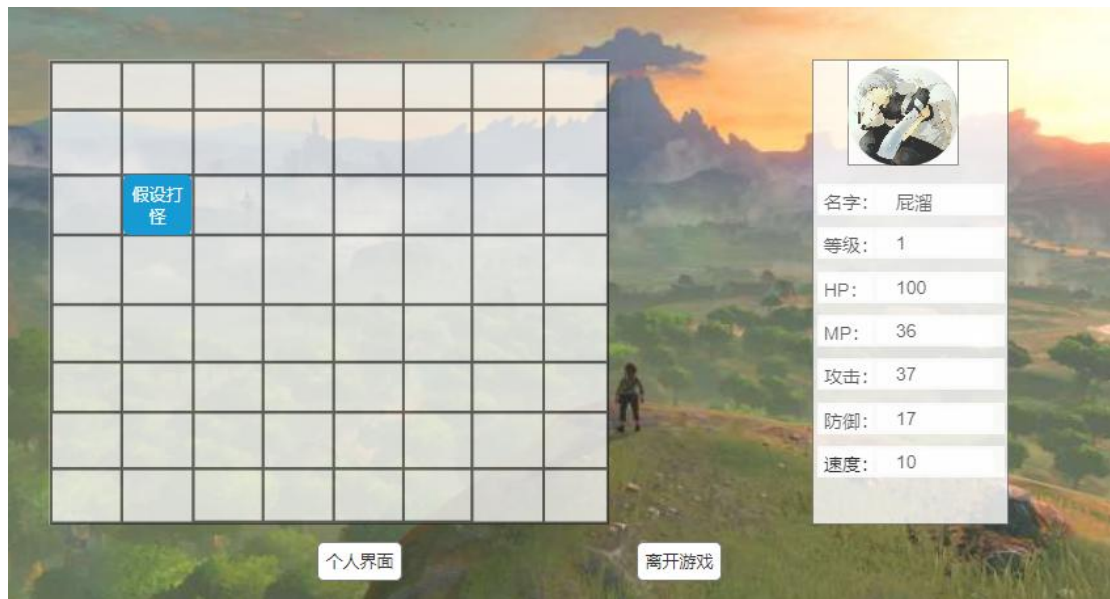
11. 地图界面

在地图界面中，玩家可以查看所在位置，相关任务，同时还能进行游戏暂停和存档操作，方便玩家下次登录



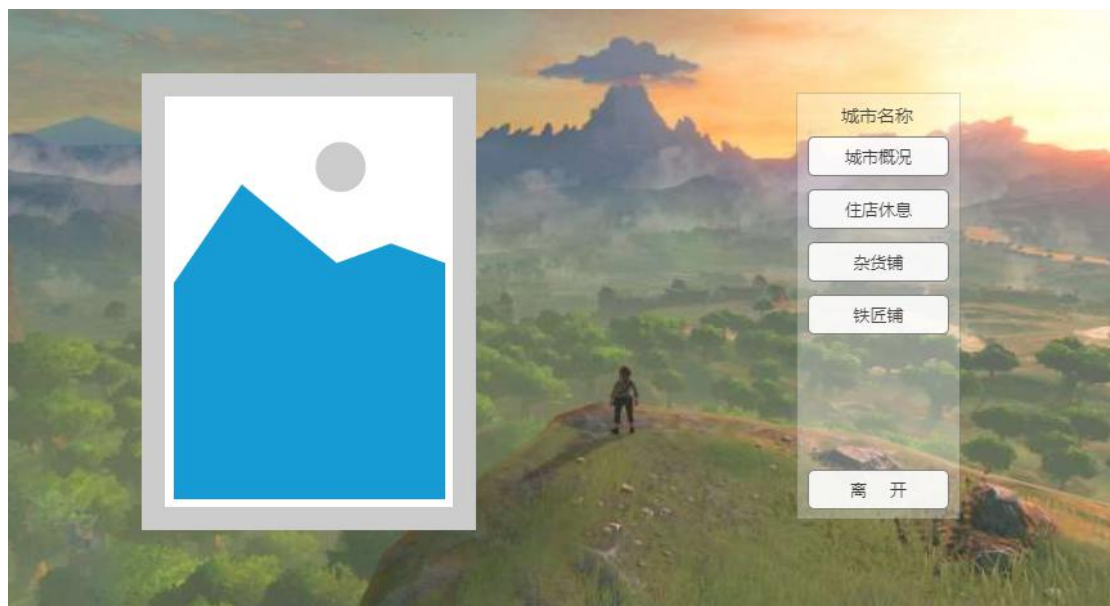
12. 地图界面

该页面能够让玩家查看所在位置，提升游戏便捷性。



13. 城市概况页面

地图的若干个方格中代表一个城市，点击某个方格即可查看相应城市信息。



14. 城市相关信息

城市相关信息中杂货铺是出售相应药品，供玩家选择。

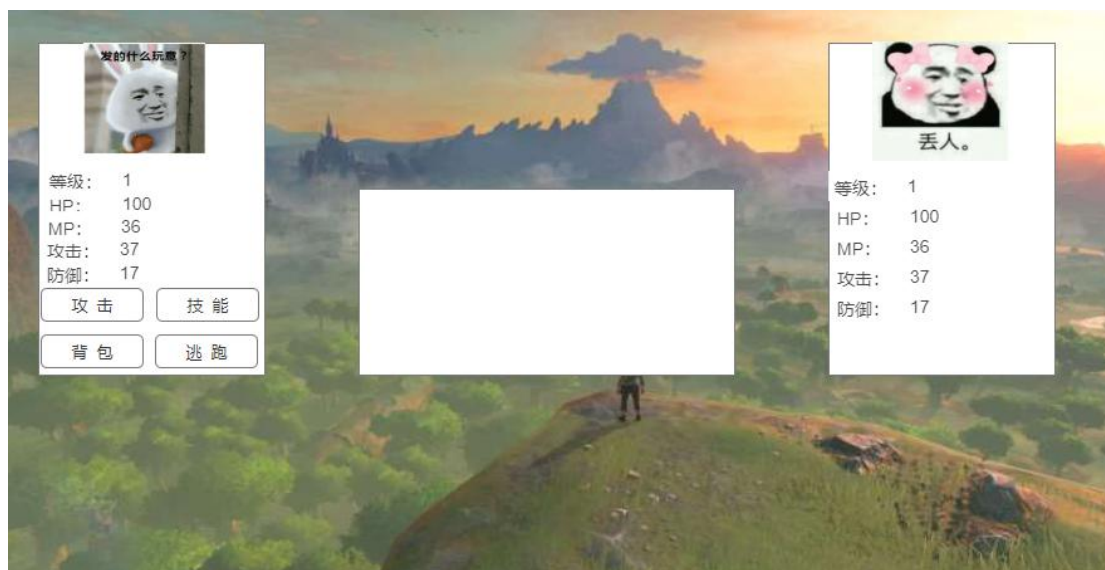


铁匠铺能够购买相应装备。



15. 战斗页面

该页面中玩家进行相应对抗，可以选择使用相关技能和攻击，在劣势情况下可以选择撤退等等



3.2 外部接口需求

3.2.1 用户接口

所有界面使用 web 风格，用户界面的具体细在功能需求文档中描述。

3.2.2 硬件接口

无特殊需求。

3.2.3 软件接口

无特殊需求。

3.2.4 通信接口

无特殊需求。

3.3 属性

3.3.1 可用性

(1) 易操作，每个界面都有帮助说明

(2) 容错能力：系统具有一定的容错和抗干扰能力，当用户不小心点到删除时会提示是否需要删除。

3.3.2 安全性

指防止系统被非法入侵的能力，这既属于技术问题又属于管理问题。

1.保证平台的权限控制

根据不同用户角色，设置相应权限，用户的重要操作都做相应的日志记录以备查看，没有权限的用户只能查看一些基本的信息。

2.平台应具备抵御基本网络攻击手段（如 sql 注入攻击）的能力。同时要预防一些用户卡bug 进行游戏获利的行为。

3.3.3 可扩展性

指为适应新需求或需求的变化为软件增加功能的能力。

后端使用 spring boot 架构，根据不同的功能编写服务，方便构建与使用。

3.3.4 可维护性

指在软件中纠正一个缺陷或做一次更改的简易程度

开发团队制定统一的编码规范，并确保规范被严格执行

保证开发日志的更新与维护。开发日志应注明修改人、修改时间、修改内容以及修改原因等

3.3.5 健壮性

指在异常情况下，软件能够正常运行的能力。

1、保证对数据的有效管理

2、对使用状况进行日志记录

3、如发生异常需退出游戏，系统会给用户进行存档。

4. 验收验证标准

测试功能	测试项	输入/操作	检验点	预测结果	验收情况
	初始		用户名、密码为空	登录按键完整	

登录功能			用户名格式 (字母+数字)	用户名输入框完整	
			密码长度 3—6 位 (可为数字、英文字母、下划线任意组合)	密码框完整	
			验证码	验证码框完整	
	登陆动作	无信息输入，点击登录	确认功能、结果显示	登录失败	
				给予提示：登陆失败	
		仅输入用户名或密码 (输入类型正确；无论存在与否) 其一，点击登录	确认功能、结果显示	登录失败	
				给予提示：登陆失败	
		输入符合身份的正确用户名和密码，点击登录	确认功能、跳转功能、结果显示	登录成功	
				进入游戏名字设置	
		忘记密码	确认功能、结果显示	显示账号密码	
设置功能	选择功能	点击帮助	跳转功能	跳转至游戏帮助界面	
		点击设置	跳转功能	跳转至游戏设置界面	
		点击冒险	跳转功能	跳转至开始游戏界面	
游戏模块——玩家冒险	初始界面	输入游戏名	添加名称	昵称输入框完整，进入地图按键完整	
			职业选择	显示各个职业基本介绍	
	个人界面	点击角色信息	跳转功能	跳转至角色信息界面	
		点击背包	跳转功能	跳转至背包界面	

		点击技能	跳转功能	跳转至技能界面	
		点击地图界面	跳转功能	跳转至地图界面	
	地图界面	点击地图界面	导出成功	显示游戏地图	