

需求规格说明书

Version 3.0

文件状态：	文件标识：	需求规格说明书
<input type="checkbox"/> 草稿	当前版本：	V3.0
<input checked="" type="checkbox"/> 正式发布	作 者：	Cocos2d 实训第六组
<input type="checkbox"/> 正在修改	完成日期：	2017.7.7

修订记录				
修订日期	修订人	版本号	审核人	修订说明
2017.5.11	任美子	V1.0	陆诗豪	项目第一阶段
2017.7.2	任美子	V2.0	陆诗豪	项目第二阶段
2017.7.7	任美子	V3.0	陆诗豪	项目第三阶段

目录

1. 引言	3
1.1. 编写目的	3
1.2. 项目背景	3
1.3. 定义	3
1.4. 参考资料	3
2. 任务概述	4
2.1. 目标	4
2.2. 运行环境	4
3. 功能需求	4
3.1. 基本操作	4
3.2. 飞机技能	4
3.3. 电脑陪打	5
4. 性能需求	5
5.1. 数据精确度	5
5.2. 时间特性	5
5.3. 适应性	5
5. 运行需求	6
5.1. 运行界面	6
5.2. 运行环境	6

1.引言

1.1 编写目的

通过项目小组成员讨论分析，完成了“超级飞行器”的初步设计讨论，提出了这份软件需求分析说明书。

该需求分析说明书通过对用户需求分析，明确所要开发的游戏软件应具有的功能以及界面的处理，从而使系统分析人员及软件开发人员能清楚地了解用户的需求，并在此基础上进一步提出概要设计说明书和完成后续设计与开发工作。

本说明书的预期读者为客户、业务或需求分析人员、测试人员、用户文档编写者、项目管理人员。

1.2 项目背景

飞行棋是一款十分经典的棋类游戏，它有一定的策略性和耐玩性，所以在这次的实训中，我们选择了飞行棋作为项目。但是飞行棋玩一局的时间很长，因此“超级飞行棋”基于经典飞行棋加入了现在很火的卡牌元素，加快游戏进程，提高游戏的趣味性。

1.3 定义

该游戏操作简单，规则清晰易上手，加上飞行棋本身是一个很流行的游戏，所以一个新玩家很容易上手，适合各个水平的用户使用。

1.4 参考资料

百度、wiki

2. 任务概述

2.1 目标

完成游戏的规则系统，同时使游戏具有简洁明了的 UI，便于玩家操作，增加游戏的趣味性。

2.2 运行环境

Windows 系统的电脑平台

3. 功能需求

3.1 基本操作

回合流程：回合开始 → 是否使用技能 → 掷骰子 → 选择一架飞机前进 → 结束回合

掷出骰子：模拟掷出骰子，获得一个随机点数

选择飞机：可选择飞机起飞或移动

选择方向：可选择移动方向

可释放技能：在回合开始时选择是否释放技能

3.2 飞机技能

轰炸机：蓝色飞机

掷出 6 才可从基地出发。

每架飞机可使用一次技能，使用后无法再次使用。

技能说明：在掷骰子之前按下技能按钮，此回合内蓝色飞机移动后，摧毁面前一条直线上的所有飞机（包括己方）。

战斗机：红色飞机

不需要掷出 6 即可从基地出发。

到达地图中心后可获得充能，消耗充能可以使用技能，可重复充能。

技能说明：在掷骰子之前按下技能按钮，此回合内红色飞机移动路径上的所有飞机被摧毁（包括己方）且摧毁飞机后可以再次掷骰子让该红色飞机追加移动，摧毁效果同样有效，直到某一次移动没能摧毁飞机即停止并进入蓝色飞机回合。

3.3 电脑陪打

电脑跟玩家对打

4. 性能需求

4.1 数据精确度

获得每次的点数，已经棋盘上各个棋子的位置状态

4.2 时间特性

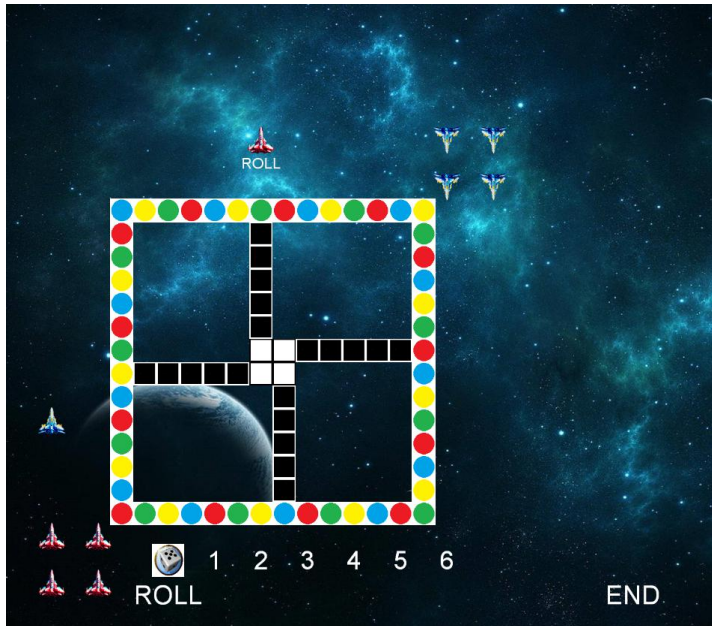
该游戏没有时间限制，保持长时间运动。

4.3 适应性

可在 windows 系统的电脑平台运行

5. 运行需求

5.1 用户界面



5.2 运行环境

Windows 系统的电脑平台