

# “超级飞行棋” 详细设计说明书

第六组

“超级飞行器” 项目小组

2017.7.2

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

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	小组其他成员	实训第一阶段
2017-7-2	任美子	V2.0	小组其他成员	实训第二阶段
2017-7-7	任美子	V3.0	小组其他成员	实训第三阶段

# 1 引言

## 1.1 编写目的

在分析《需求规格说明》的基础上，我们对该系统做了设计，主要是基于以下目的编写此说明书：

- 1.对系统概要设计的阶段任务成果形成文档，以便阶段验收、评审，最终的阶段验收。
- 2.对需求阶段的文档再次确认过程，对前一阶段的需求不充分的地方或者有错误的地方进行修改。
- 3.明确整个系统的功能框架和数据结构，为下一阶段的详细设计、编码、测试提供参考依据。
- 4.明确编码规范和命名规范，统一程序界面。

预期读者：详细设计人员、概要设计测试小组、验收老师、助教。

## 1.2 背景

系统名称：“超级飞行棋”游戏

任务提出者：实训

开发者：第六组--“超级飞行棋”项目组

用户：windows PC 端用户

运行该软件机器：windows 系统的 PC

## 1.3 定义

### 飞机：

飞机可以作为一个游戏精灵，在界面中独立显示。可以用来作为判断飞机间、飞机与子弹间是否相撞，并产生相应的事件。可以被己方飞机和地方飞机共同继承。

### 骰子：

可以由玩家掷出随机数(1~6)，来决定可以走的步数。

### 棋盘：

棋盘是棋子移动的范围，棋盘由不同颜色的格子组成，飞机每一步移动一个格子，不同颜色对应飞机的功能与游戏规则。

## 2 总体设计

### 2.1 输入输出

输入：玩家使用鼠标点击操作选择

输出：屏幕会显示棋盘状态

### 2.2 性能要求

本游戏在设计方面本着方便、实用及娱乐性高的宗旨，在对界面进行设计的过程中，始终坚持清晰明了，在性能方面能够实现效率高，不易出错等优点。

游戏主界面应该力求美观，赏心悦目，富有动感。游戏控制模块应做到简单易懂、操作方便，而且准确率高，不易出错。

## 2.3 运行环境

操作系统：Microsoft Windows

## 2.4 基本设计概念和处理流程

基于飞行器的基本规则，主要通过鼠标进行操作，掷色子，控制技能。

## 2.4 基本规则

玩家数量：2-4 人

### 职业设定

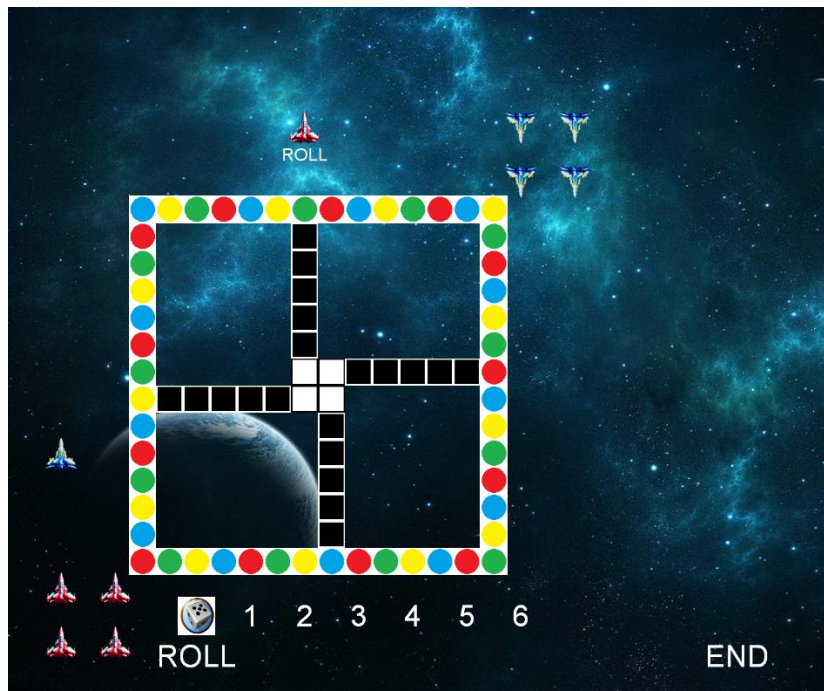
轰炸机

飞机特性：摧毁飞行路线上的所有飞机包括友方飞机，但是单次移动距离最多为 3 格。

战斗机：

飞机特性：不需要掷到 6 即可起飞。

### 3. 界面设计及使用说明



点击骰子 ROLL：即可掷出随机点数

点击数字：选择一个移动的步数

点击飞机：可使该飞机起飞或移动

棋盘：棋盘显示出飞机棋子当前的位置

爆炸特效：为释放技能之后的效果

步数：棋盘上方的 ROLL 显示了步数

### 4. 测试

检测游戏是否完成设计中的需求：

1. 测试飞机的基本行为包括出发，移动，转向功能是否正常，是否能够正常出发到起点，是否会移动到无法移动的格子，是否无法转向等。
2. 测试飞机的技能功能是否正常，中心方块充能是否正常，技能使用按钮是否正常。

3. 测试飞机被摧毁后游戏是否正常。

测试游戏音效播放是否正常，特效显示是否正常。