# 项目范围文档

1. 项目目标

|  |  |
| --- | --- |
| 内容 | 说明 |
| 目标 | 让所有玩家都能在PC上真正享受到一款消除类游戏的乐趣（让刘嘉老师不再为了自己的粗手指而苦恼） |
| 业务要求 | 完成天天爱消除PC版，支持协作与对战 |
| 度量指标 | 项目发布之后，一个月内，玩家依旧对这款游戏爱不释手 |
| 合理性 | 天天爱消除移动版本缺乏竞技性与互动性，本产品支持协作与对战，更具可玩性。 |
| 可行性 | 天天爱消除PC版能否击败移动客户端版本？能否击败其他大型的PC平台游戏？  既定目标能否在规定时间内完成？  能否达到计划中的游戏质量？主要在功能性和交互性方面。 |

1. 项目相关人员和用户

|  |  |
| --- | --- |
| 内容 | 说明 |
| 代表 | 刘嘉等老师 |
| 说明 | 影响项目需求最小集，对项目性能的最低要求。 |
| 职责 | Ex咖喱棒团队开发人员 |
| 成功标准（关注点） | 1. 项目能否在规定时间内完成 2. 项目能否完成既定功能最小集 3. 项目能否达到良好的人机交互 |
| 参与方式 | 不直接参与项目 |
| 可交付工件 | 无 |
| 意见/问题 | 1. 对服务器没有要求 |

1. 相关事实和假定

|  |  |
| --- | --- |
| 相关事实列表 | 说明 |
| 游戏在局域网内进行 | 必须能否在局域网内实协作与对战 |
| 游戏原则上只允许Java语言 | 游戏引擎与其他语言必须进行申请，会做额外要求 |
| 游戏必须提供协作版与单机版 | 需要客户端而非网页 |

|  |  |
| --- | --- |
| 相关假设列表 | 说明 |
| 假定协作版本同时进行游戏的人数不超过4人 | 支持2-4人协作 |
| 假定游戏运行环境为Win7系统及其以上版本 |  |
| 假定用户都懂得基本的爱消除规则 |  |

1. 项目边界和范围界定
2. 项目需要提供客户端，包括单机版与协作版
3. 单机版必须实现道具、排行榜与等级功能
4. 游戏必须限制时间，包括单机与对战，对战以相同时间内得分高低判定胜负
5. 对jdk版本没有特殊要求
6. 必须有规则地图的支持
7. 默认使用Java
8. 没有关卡要求
9. 协作版本既要保证游戏的流畅性，又要保证多人可以同时消
10. 项目支持在局域网内进行协作
11. 游戏必须具有提示功能