< 移动迷宫 >

词汇表

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **修订说明** | **作者** |
| <2017-04-10> | <1.0> | <初稿修订> | <组员> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[1简介 1](#_Toc479591586)

[1.1编写目的 1](#_Toc479591587)

[1.2适用范围 1](#_Toc479591588)

[1.3参考资料 1](#_Toc479591589)

[1.4概述 1](#_Toc479591590)

[2 定义 1](#_Toc479591591)

[2.1 <英文缩写定义> 1](#_Toc479591592)

[2.2 <术语词汇定义> 2](#_Toc479591593)

**词汇表**

# 1简介

## 1.1编写目的

本词汇表的编写目的是解释移动迷宫软件需求规约文档中使用和定义的术语。一方面，本表将规范词汇含义，避免客户或开发团队误解。另一方面，本表将作为团队下一阶段识别对象的依据。

## 1.2适用范围

本词汇表使用的软件系统为：移动迷宫。

与该软件相关的模型、文档如软件需求规约等均使用本词汇表的定义。

## 1.3参考资料

（1）《面向对象软件工程——适用UML、模式与Java》（第3版），清华大学出版社，2011

（2）IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications, IEEE Std 830-1998。

## 1.4概述

# 2 定义

## 2.1 <英文缩写定义>

Android: Google推出的一款流行的智能终端操作系统。

App: application的缩写，一般指发行的运行于智能手机上的应用程序。

b/SLOC: bugs/KLOC，千行代码的错误数量。

B/S: browser/server，浏览器／服务器模式。

http协议：超文本传输协议，应用最广泛的网络协议。

Material design: Google推出的一种设计语言，一种接近平面化的设计。

SQLserver: 微软推出的一款基于关系型结构的数据库。

TCP/IP: internet传输最基础的协议。

UDP: internet基本协议之一。

Unity: 由Unity Technologies开发的一个让玩家轻松创建三维游戏的综合性游戏开发工具。

## 2.2 <术语词汇定义>

用户（User）：软件的用户，游戏的游玩者。

地图编辑者（Map Editor）：游戏地图的编辑者，可以修改或创建游戏地图，并修改地图内各物品的参数等。

单人模式（Single Player）：仅有一位用户的游戏模式，通常以战胜AI为目标。

多人模式（Multiplayer）：有不止一位用户的游戏模式，通常以对战为主。