斗地主需求分析

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **界面** | **功能名** | **需求概述** | **优先级** | **原因及备注** |
| 登录界面 | 用户的注册按钮 | 进入注册界面，有名称和输入框，和保存按钮 | 非核心 | 需要对玩家账密进行保存 |
| 用户名和用户密码 | 可以显示出输入的名称，密码为可见或不可见 | 非核心 | 输入框 |
| 登录游戏 | 判断是否为账密是否正确和注册与否判断正确进入匹配界面 | 核心 | 按钮 |
| 退出游戏 | 关闭游戏界面 | 核心 | 按钮 |
| 匹配界面 | 进入匹配 | 可以有一个匹配中的状态，并隐藏进入匹配按钮 | 核心 | 按钮可以改为“匹配中.. |
| 退出匹配 |  | 核心 | 按钮 |
| 其他模式 | 可以分为高中低三个模式 | 非核心 |  |
| 游戏游玩界面 | 自己手牌展示 | 占据屏幕的中下位置 | 核心 | 重叠起来的卡牌只显示一部分 |
| 其他人手牌数 |  | 拓展 |  |
| 叫和抢地主 | 从一个玩家开始轮到下一个玩家 | 拓展 |  |
| 出牌 | 通过左键选择卡牌，然后点击 | 核心 |  |
| 过 | 跳过玩家回合 | 核心 | 按钮 |
| 卡牌显示 | 最右边的卡牌显示全部，其他只显示右边一小部分 | 核心 | 能看清楚是什么牌就行 |
| 互动 | 可以选择玩家并进行有趣的互动（笑） | 扩展 | 按钮，点赞和丢番茄 |
| 卡牌排序 | 自动对卡牌进行排序 | 拓展 |  |
| 随机发牌 | 将牌全部随机发个三个人 | 核心 |  |
| 胜利判定 | 其中一个角色卡牌数为0时胜利 | 核心 |  |
| 记牌器 | 记录卡牌剩余 | 拓展 |  |
| 游戏结束界面 | 胜利界面 | 输出一个玩家胜利的提示界面 | 拓展 |  |
| 失败界面 | 输出一个玩家失败的提示界面 | 拓展 |  |
| 继续或退出 | 从新开始的或者退出游戏按钮 | 拓展 | 在胜利或失败界面下 |
| 其他 | 设置界面 | 在所有界面中都存在，可以调节音量，和音乐 | 拓展 |  |
| 弹幕 | 用于游戏玩家交流 | 拓展 |  |
| 观战 | 其他玩家可以观看 | 拓展 |  |