六、用户操作手册

[1．引言 1](#_Toc506976439)

[1.1编写目的 1](#_Toc506976440)

[1.2项目背景 2](#_Toc506976441)

[1.3定义 2](#_Toc506976442)

[1.4参考资料 2](#_Toc506976443)

[2．软件概述 2](#_Toc506976444)

[2.1目标 2](#_Toc506976445)

[2.2功能 2](#_Toc506976446)

[2.3性能 2](#_Toc506976447)

[3．运行环境 2](#_Toc506976448)

[3.1硬件 2](#_Toc506976449)

[3.2支持软件 3](#_Toc506976450)

[4.使用说明 3](#_Toc506976451)

[4.1安装和初始化 3](#_Toc506976452)

[4.2输入 3](#_Toc506976453)

[4.3输出 3](#_Toc506976454)

[4.4出错和恢复 3](#_Toc506976455)

[4.5求助查询 3](#_Toc506976456)

[5.运行说明 3](#_Toc506976457)

[5.1运行表 3](#_Toc506976458)

[5.2运行步骤 3](#_Toc506976459)

[6.非常规过程 3](#_Toc506976460)

[7.操作命令一览表 3](#_Toc506976461)

[8.程序文件（或命令文件）和数据文件一览表 3](#_Toc506976462)

[9.用户操作举例 3](#_Toc506976463)

# 1．引言

## 1.1编写目的

帮助网页游戏用户更好的了解我们的游戏操作方式，同时了解我们游戏的初衷

## 1.2项目背景

【应包括项目的来源、委托单位、开发单位和主管部门。】

来源：该游戏项目由陈帆，张荣阳，赵伟宏三人设计开发实现；

委托单位:?

开发单位：G07

主管部门：G07

## 1.3定义

【列出手册中所用到的专门术语的定义和缩写词的原文。】

无

## 1.4参考资料

【列出有关资料的作者、标题、编号、发表日期、出版单位或资料来源，可包括：

1. 项目的计划任务书、合同或批文；G07
2. 项目开发计划；G07
3. 需求规格说明书；G07
4. 概要设计说明书；G07
5. 详细设计说明书；G07
6. 测试计划；G07
7. 手册中引用的其他资料、采用的软件工程标准或软件工程规范。】

# 2．软件概述

## 2.1目标

游戏玩家达到一定数量

## 2.2功能

## 娱乐

## 2.3性能

1. 数据精确度【包括输入、输出及处理数据的精度。】

输入:char或者int

输出:同上

处理数据:服务器

1. 时间特性【如响应时间、处理时间、数据传输时间等。】

响应时间：1s

处理时间: 5s以内

数据传输时间：1s

1. 灵活性【在操作方式、运行环境需做某些变更时软件的适应能力。】

操作方式:(暂定模仿跳一跳)

运行环境：网页

# 3．运行环境

## 3.1硬件

【列出软件系统运行时所需的硬件最小配置，如

1. 计算机型号、主存容量；
2. 外存储器、媒体、记录格式、设备型号及数量；
3. 输入、输出设备；
4. 数据传输设备及数据转换设备的型号及数量。】

能运行网页的手机（并且微信是最新版本）

## 3.2支持软件

【如：

1. 操作系统名称及版本号；
2. 语言编译系统或汇编系统的名称及版本号；
3. 数据库管理系统的名称及版本号；
4. 其他必要的支持软件。】

# 4.使用说明

## 4.1安装和初始化

【给出程序的存储形式、操作命令、反馈信息及其含意、表明安装完成的测试实例以及安装所需的软件工具等。】

## 4.2输入

【给出输入数据或参数的要求。】

### 4.2.1数据背景

【说明数据来源、存储媒体、出现频度、限制和质量管理等。】

用户注册信息：id+密码（char）

用户登录信息：id+密码（char）

游戏信息：分数+用户id（int+char）

从前端到服务器再到数据库

### 4.2.2数据格式

【如：

1. 长度；
2. 格式基准；
3. 标号；
4. 顺序；
5. 分隔符；
6. 词汇表；
7. 省略和重复；
8. 控制。】

待定·····

Id+password

Id+score

### 4.2.3输入举例

登录注册

001

123456

分数：

001

56

## 4.3输出

【给出每项输出数据的说明。】

### 4.3.1数据背景

【说明输出数据的去向、使用频度、存放媒体及质量管理等。】

用户注册信息：id+密码（char）

用户登录信息：id+密码（char）

游戏信息：分数+用户id（int+char）

从数据库到服务器再到前端

验证注册

验证登录

排行榜返回

### 4.3.2数据格式

【详细阐明每一输出数据的格式，如：首部、主体和尾部的具体形式。】

Id+password

Id+score

### 4.3.3举例

同上

## 4.4出错和恢复

【给出：

1. 出错信息及其含意；
2. 用户应采取的措施，如修改、恢复、再启动。】

## 4.5求助查询

【说明如何操作。】

帮助（无）

# 5.运行说明

## 5.1运行表

【列出每种可能的运行情况，说明其运行目的。】

## 5.2运行步骤

【按顺序说明每种运行的步骤，应包括：】

### 5.2.1运行控制

### 5.2.2操作信息

1. 运行目的；
2. 操作要求；
3. 启动方法；
4. 预计运行时间；
5. 操作命令格式及说明；
6. 其他事项。

### 5.2.3输入/输出文件

【给出建立或更新文件的有关信息，如：】

1. 文件的名称及编号；
2. 记录媒体；
3. 存留的目录；
4. 文件的支配【说明确定保留文件或废弃文件的准则，分发文件的对象，占用硬件的优先级及保密控制等。】

### 5.2.4启动或恢复过程

# 6.非常规过程

【提供应急或非常规操作的必要信息及操作步骤，如出错处理操作、向后备系统切换操作以及维护人员须知的操作和注意事项。】

# 7.操作命令一览表

【按字母顺序逐个列出全部操作命令的格式、功能及参数说明。】

# 8.程序文件（或命令文件）和数据文件一览表

【按文件名字母顺序或按功能与模块分类顺序逐个列出文件名称、标识符及说明。】

# 9.用户操作举例

详见游戏实现