**Aspect Gaming**

[Year]

**老虎机游戏GUI**

**需求文档**

**johnny.shi**

**序**

**为什么要做GUI**

随着多年的老虎机开发经验，可以发现，老虎机游戏有很多共通点，共通的元素。每次制作新游戏时，在位置，坐标，动画，音乐，时间点以及流程上的重复劳动已经成为制作老虎机游戏的诟病。随着游戏元素的增加，程序与美术之间的沟通也显得非常脆弱。制作老虎机游戏的GUI变的势在必行。

**GUI的作用**

老虎机游戏GUI是提供给美术使用的一套工具。最初的版本可能主要是让美术以及相关人员，利用可视化的界面调整工具来制作一整套游戏界面，并且生成一套与游戏相关的、带有参数的XML文件。这些文件（可能只有一个XML，也可能有很多个）作为老虎机游戏开发套件中很重要的中间接口，能直接被“老虎机游戏Builder”直接识别，并且无需编码的生成出一套拥有最基本游戏流程的老虎机游戏。

**GUI能解决的问题**

介于老虎机游戏GUI采用可视化界面调整，美术部门可以轻松的设置游戏元素的位置，图片与动画的效果。从而省去了一些不必要的中间环节，导致反复修改的囧境。并且，老虎机游戏GUI是一套工具，生成的是一套接口，在公司业务多样发展的前景下，也能很好的适应EGM，WEB，和移动环境所分别采用的开发语言，做到通用性。

**老虎机游戏GUI功能模块**