**使用说明**

Version 1.0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [ ] 草稿  [√ ] 正式发布  [ ] 正在修改 | 文件标识： | 无 |
| 当前版本： | Version1.0 |
| 作 者： | 吴茜 |
| 完成日期： | 2016.7.15 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **修订记录** | | | | |
| **修订日期** | **修订人** | **版本号** | **审核人** | **修订说明** |
| 2016.7.11 | 吴茜、徐仙儿 | 1.0 |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**目录**

**[1. 引言 3](#_Toc19607)**

**[1.1. 编写目的 3](#_Toc7533)**

**[1.2. 项目背景 3](#_Toc31321)**

**[1.3. 定义 3](#_Toc10939)**

**[1.4. 参考资料 3](#_Toc25559)**

**[2. 使用说明 4](#_Toc15016)**

**[2.1. 安装和初始化 4](#_Toc19702)**

**[2.2. 输入与输出 4](#_Toc14910)**

**[2.3. 出错和恢复 5](#_Toc3198)**

**[2.4. 求助查询 5](#_Toc29537)**

1. **引言**
   1. **编写目的**

本文档将对Go购小游戏的使用、操作以及维护进行描述，使用户（或潜在用户）能够通过本手册了解本小游戏的用途，并且知道在什么情况下，能够正确的使用它，本文档的使用者是用户。

* 1. **项目背景**

1. 项目名称：Go购小游戏
2. 用户：将要使用本游戏的用户

c. 项目开发环境：Windows10 + cocos2D-X + visual studio 2003

* 1. **定义**

需求：用户解决问题或达到目标所需的条件或功能；系统或系统部件要满足合同、标准，规范或其它正式规定文档所需具有的条件或权能。而且其很强的交互性及简单易行性，可以让人在很短时间内熟悉它的游戏规则，不论用户文化水平如何，都会很轻松的学会使用它。

* 1. **参考资料**

[1]（美）Andre Lamothe. 《Windows游戏编程大师技巧》. 中国电力出版社

[2] 韩万江. 《软件工程案例教程》. 机械工业出版社

[3] 《需求规则说明书》 version 1.0

[4] 《用户手册》 version1.0

[5] 《软件设计文档》 version1.0

1. **使用说明** 
   1. **安装和初始化**

Go购小游戏是本地小游戏，无需安装部署和初始化，使用简单。

* 1. **输入与输出**

1. 输入启动游戏，输出游戏启动成功的初始界面；
2. 输入音效设置，输出音效设置选择界面，包括背景音乐和音效，可选择开和关；
3. 输入开始游戏，输出游戏开始进入第一关卡界面；
4. 在第一关卡，
   1. 鼠标点击S，则捕捉器沿其当前方向“向下”捕捉金币（也可能是炸弹）；
   2. 鼠标点击A，位于屏幕下方的角色向左移动
   3. 输入D，角色向右移动。
5. 输入进入第二关卡，即可在第一关卡完成后进入第二关卡界面；
6. 在第二关卡：
   1. 鼠标拖动，木板改变位置。
7. 输入进入第三关卡，即可在第二关卡完成后进入第三关卡界面；
8. 在第三关卡：
   1. 鼠标点击W，角色上移一步。
   2. 鼠标点击S，角色下移一步。
   3. 鼠标点击A，角色左移一步。
   4. 鼠标点击D，角色右移一步。
9. 输入退出游戏，输出关闭游戏。
10. 输入重新开始，即可在游戏中途重新开始游戏（从第一关开始）。
    1. **出错和恢复**

在设计中，增加错误处理机制，防止因为一个小错误导致系统崩溃。此外，增加错误提示信息，方便错误的查找。

若在游戏使用过程中，出现崩溃，在关闭游戏后能正常重启。

* 1. **求助查询**

若在Go购小游戏的使用过程中出现任何问题或对该游戏的理解有任何疑问，可联系本小组成员，我们将会给你最满意的答复。