

---

**SJTU**

---

**<ESP Game >**  
**软件构架文档**

版本 **<1.0>**

<项目名称>	Version: <1.0>
软件构架文档	Date: <24 /5/2011>
<Team t>	

修订历史记录

日期	版本	说明	作者
<2011 日/5 月/24 年>	<1.0>	<详细设计初始版本 >	叶如锐 5080379127 朱新宇 5080379135 胡畔 5080379118 袁卉欣 5080379129

<项目名称>	Version: <1.0>
软件构架文档	Date: <24 /5/2011>
<Team t>	

目录

简介	4
目的	4
范围	4
定义、首字母缩写词和缩略语	4
参考资料	4
概述	4
用例视图	4
用例图	4
用例说明	5
基本流	5
备选流	5
活动图	5
前置条件	6
后置条件	6
逻辑视图	6
概述	6
在构架方面具有重要意义的设计包	6
Game 包	6
Artifact 包	6
部署视图	6
实施视图	7
概述	7
层	7

<项目名称>	Version: <1.0>
软件构架文档	Date: <24 /5/2011>
<Team t>	

# 软件构架文档

## 简介

### 目的

本文档将从构架方面对系统进行综合概述，其中会使用多种不同的构架视图来描述系统的各个方面。它用于记录并表述已对系统的构架方面作出的重要决策。

### 范围

本文档将从构架方面对《ESP Game》系统进行综合概述。

### 定义、首字母缩写词和缩略语

Label	标签：所有对图片的描述词汇。
Score words	得分标签：能够恰当描述图片的标签。
Off-limits words	禁用标签：在描述图片时，玩家过多使用的标签，由系统进行统计后自动生成。

### 参考资料

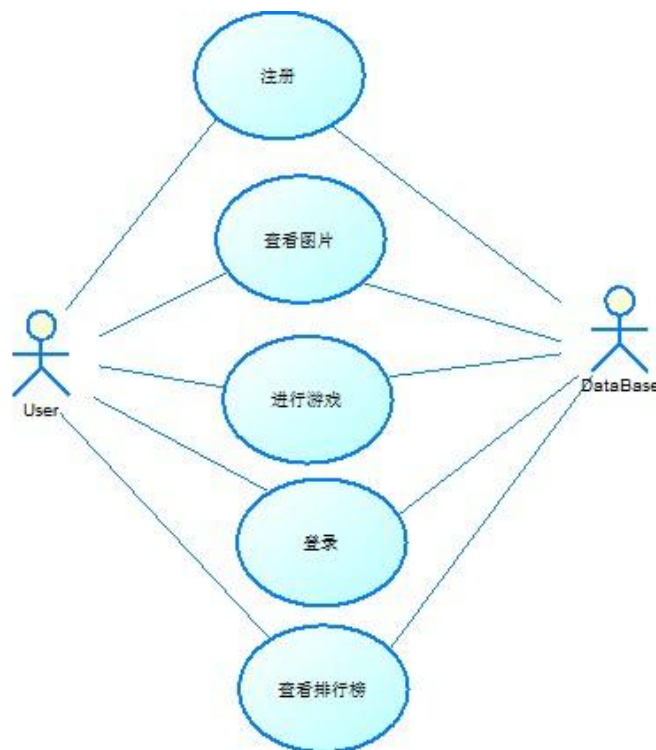
Google image labeler

### 概述

此软件架构文档的其他部分包含了《ESPGame》系统内各的用例视图、逻辑视图以及实现视图。所有视图均以 UML 表示并且用 PowerDesigner 开发并到导出。

## 用例视图

### 用例图



<项目名称>	Version: <1.0>
软件构架文档	Date: <24 /5/2011>
<Team t>	

## 用例说明

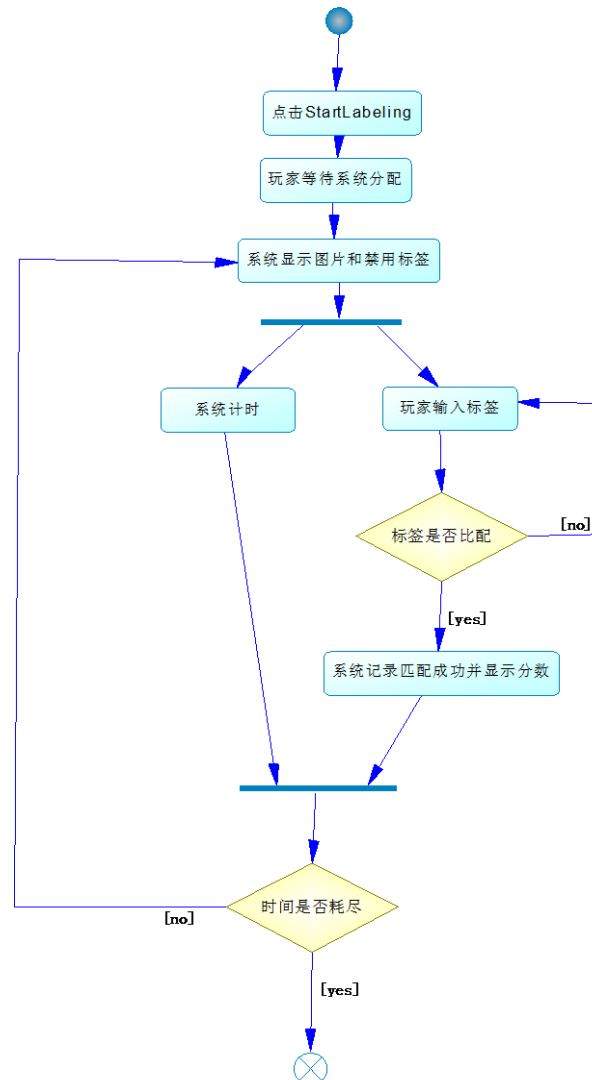
### 基本流

1. 玩家点击开始游戏按钮。
2. 系统对等待中玩家进行匹配。
3. 系统显示图片和限制标签。
4. 玩家输入标签。
5. 系统检查标签是否匹配。
6. 系统记录匹配成功标签并显示玩家获得的分数。
7. 时间耗尽退出

### 备选流

1. 4/5/6 若到游戏时间限制，则跳转至基本流8。
2. 4a 玩家点击pass按钮，则跳转至基本流3。
3. 5a 若匹配不成功跳，则跳转至基本流4。

### 活动图



<项目名称>	Version: <1.0>
软件构架文档	Date: <24 /5/2011>
<Team t>	

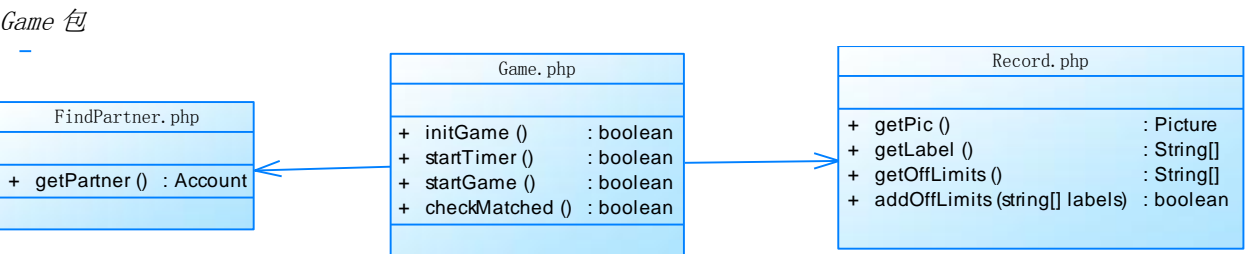
前置条件  
 用户已登录

后置条件  
 无

## 逻辑视图

### 概述

在构架方面具有重要意义的设计包

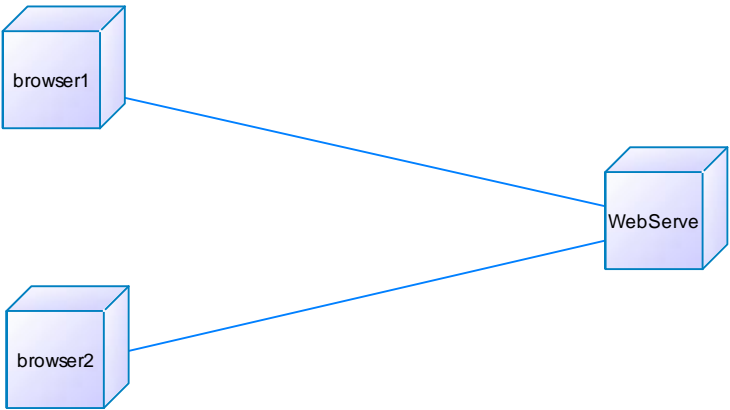


Game包负责处理游戏逻辑部分，包括游戏的准备，启动和计时器的工作以及游戏结果的判断。  
 包中主要包含3个php文件：  
 FindingPartener.php：主要负责配对玩家。  
 Game.php：负责游戏的整体逻辑和调度。  
 GameRecord.php：主要负责游戏图片及标签记录。



Artifact 包主要负责游戏数据的准备和记录。  
 Pictures.php：主要负责图片及相应标签信息的准备。  
 Account.php:主要负责系统用户账户信息的提供。

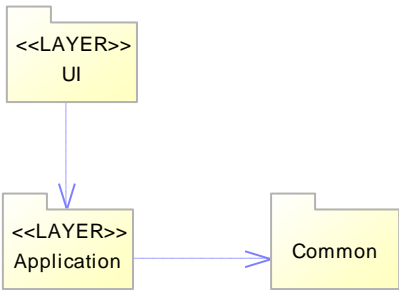
## 部署视图



<项目名称>	Version: <1.0>
软件构架文档	Date: <24 /5/2011>
<Team t>	

实施视图

概述



层

UI 层



UI 层为页面显示, 包括所有的 html 和 css。  
Application 层



Application 层主要处理系统的业务功能逻辑。  
Basic Reuse 层



存放 picture 等重用代码。