

小鸡快跑游戏
《软件需求规格说明书》

1. 引言

1.1 目的

定义软件的总体要求，作为用户和软件开发人员之间互相了解的基础；提供性能要求、初步设计和用户影响的信息，作为软件人员进行软件结构设计和编码的基础；作为软件总体测试的依据。

1.2 背景

本次待开发软件为小鸡快跑休闲小游戏。用户通过 **Windows** 平台安装游戏之后可以进入游戏进行休闲娱乐。

2. 软件总体概述

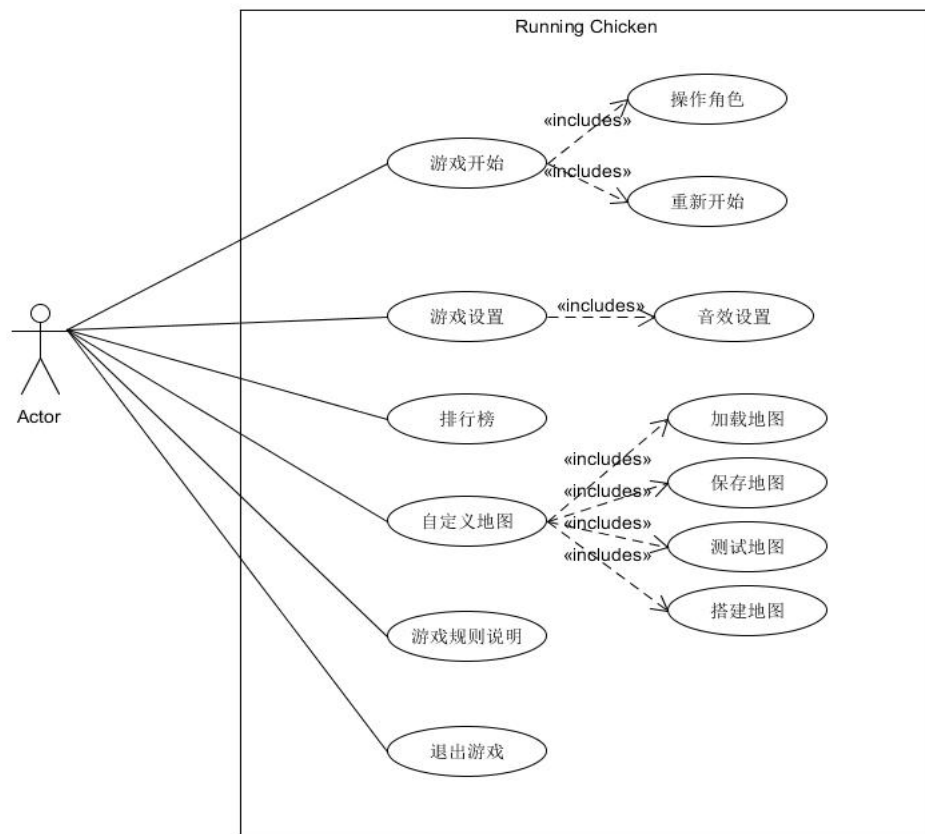
2.1 产品描述

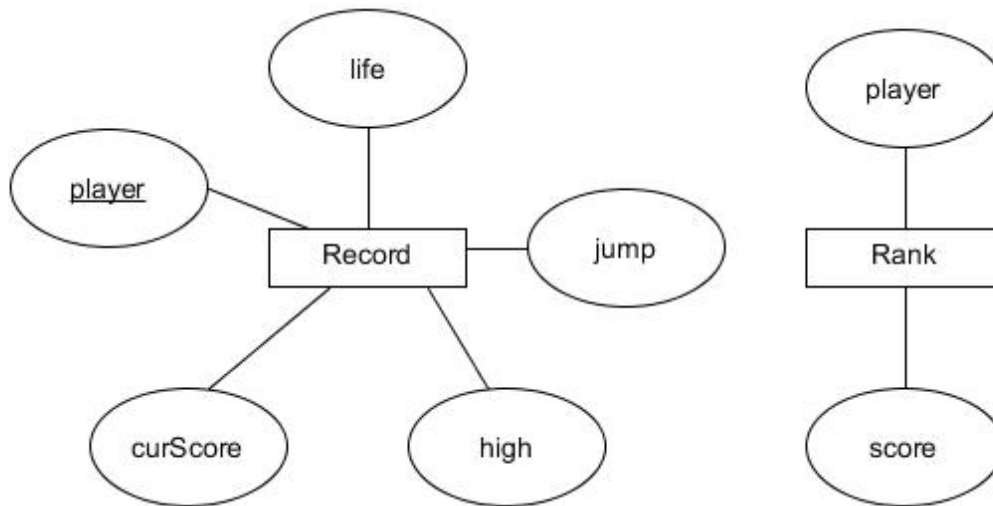
通过基于 **Windows** 平台，使用 **cocos2d-x** 游戏引擎开发一个操作简单并且具有一定可玩性的小游戏。

2.2 产品功能

小鸡快跑是一款操作简单容易上手、具有较高可玩性的小游戏，十分适合在空闲时间用来放松自己。

首先可以通过用例图了解游戏的内容，通过 **ER 图** 了解数据库关系：





2.3 用户特点

本软件的目的是给玩家放松自己、打发空闲时间，因此游戏的规则和操作都实现了最简化，最终游戏可以面向所有用户群体。

2.4 一般约束

进行本软件开发工作的约束条件如下：

- 1、开发周期短：开发时间短需要开发者合理规划时间，做到多项任务并发完成。
- 2、所采用的的方法和技术有限：项目团队成员的技术水平不够成熟，需要在开发中并发学习多种技术和能力。

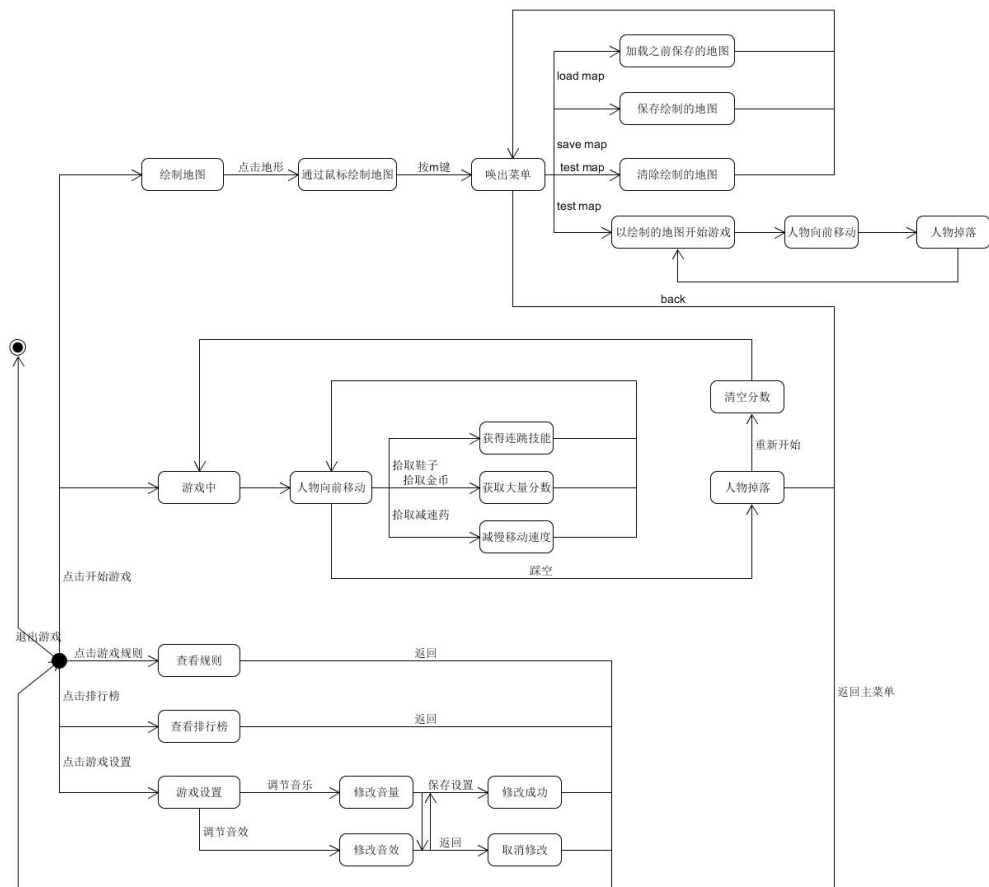
2.5 假设与依据

本项目能否成功实施，主要取决于以下的条件：

- （1）项目成员的积极合作配合，为了项目的开发和实施对个人时间进行合理的规划，同时为团队做出合理的牺牲，配合队友完成任务。
- （2）团队掌握能够适用于该项目的技术，这是软件的性能能否得到优化和项目能否成功的保证。

3. 具体需求

通过状态转移图了解游戏流程



3.1 总体要求

游戏的主要目的是用于娱乐和打发空闲时间，因此要求操作难度低，容易上手，具有较强的可玩性。

3.2 功能需求

3.2.1 游戏主界面：玩家通过此界面选择对应的功能



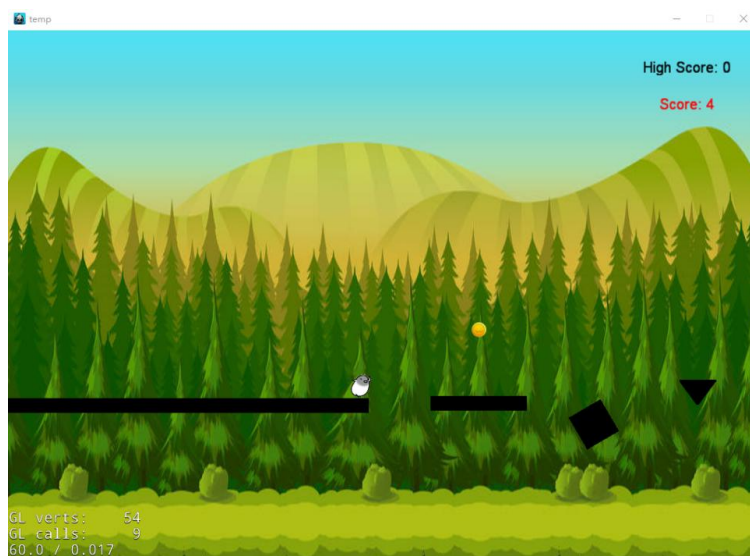
3.2.2 游戏规则界面：玩家通过此页面了解游戏规则



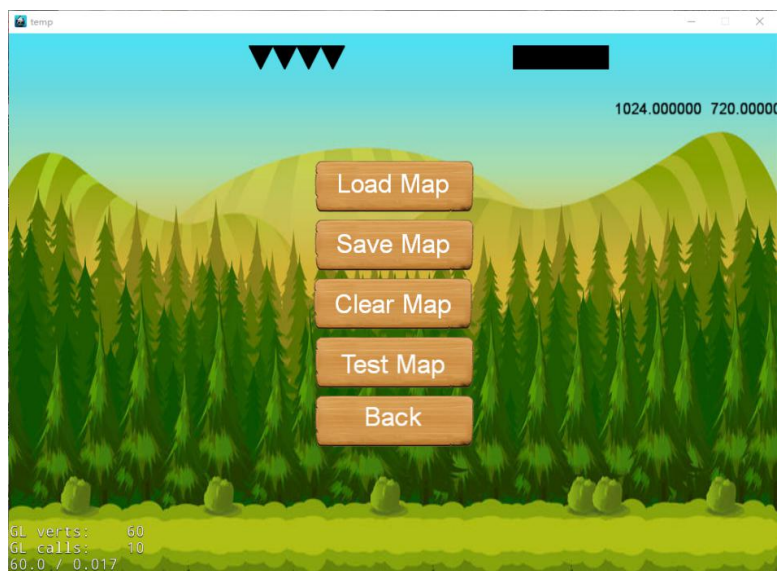
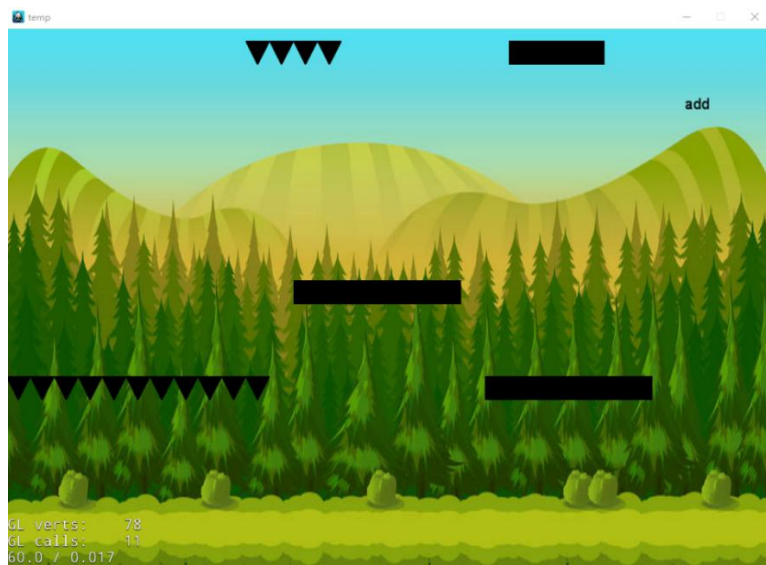
3.2.3 游戏设置界面：玩家通过此界面进行游戏设置，包括音效设置和音乐设置



3.2.4 游戏主界面：玩家在此页面进行游戏



3.2.5 游戏自定义地图界面：玩家在此界面绘制自己想要的地图并进行游戏



3.2.6 游戏排行榜界面：玩家在此界面查看游戏的分数排行榜



3.3 外部接口需求

3.3.1 硬件接口

无特殊需求

3.3.2 软件接口

无特殊需求

3.3.3 通信接口

无特殊需求

3.4 属性

3.4.1 可用性

方便操作，游戏菜单设置合理。尽量从用户角度出发，增加玩家的游戏体验。

3.4.2 可维护性

游戏采用模块化组件，不同功能的模块都被独立封装成一个类，组件之间耦合性较低，代码重用率较高，可维护性较强。