|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **需求分类** | | **需求概述** | **优先级** | **原因及备注** |
| 登录界面  用户可以在该界面进行登录, 注册 | 登录 | 用户输入账号密码, 点击登录按钮.  如果通过 进入菜单主界面.  否则回到登录界面并提示账号密码错误 | 核心 | 账号长度8~12验证  密码8~16长度验证 |
| 注册 | 点击注册按钮, 跳转到注册界面 | 核心 | 设计数据管理，增加难度 |
| 菜单主界面  可以进入游戏 查看排行榜 | 进入游戏 | 点击开始游戏 | 核心 |  |
| 进入排行榜 | 点击进入排行榜 | 核心 | 与用户进行交互，提升游戏体验 |
| 返回登陆界面 | 点击返回登陆界面 | 核心 |  |
| 帮助 | 点击查看游戏的操作说明 | 核心 | 帮助用户更好地了解游戏规则，由此提升用户的体验 |
| 游戏界面  界面里有蛇身，食物，道具，边框，暂停键并实时显示得分和用户名 | 得分栏 | 实时显示用户名和当前用户得分 | 核心 |  |
| 返回主界面 | 点击返回键返回菜单主界面，此次游戏得分不计入历史排行 | 核心 |  |
| 暂停游戏 | 点击暂停键暂停游戏界面，再按一下恢复游戏 | 非核心 |  |
| 道具 | 随着游戏的进行蛇的移速会加快，为了奖励玩到后面的用户挑战更高的得分，除了食物还可以设计一些道具，比如一些吃到了可以额外加分，一些吃到了可以降低移速，一些吃到了可以让蛇身变短 | 拓展 | 增加游戏的趣味性和与其他组的区分度，但同时也增加了编程的难度 |
| 排行榜  按照降序方式显示前十用户的积分 | 查看前十名 | 以分数为关键字降序显示分数前十的用户和分数 | 核心 | 与用户进行交互，提升用户的游戏体验 |
| 返回主界面 | 点击返回键返回到菜单主界面 | 核心 |  |
| 帮助界面 | 显示游戏规则和计分规则 |  | 核心 |  |
| 返回主界面 | 点击返回键返回主界面 | 核心 |  |