飞机大战——设计开发

项目需求分析文档

目录

1．引言

1．1 编写目的

1．2 文档范围

1. 项目概述

2．1 项目背景

2．2 建设目标

2．3 用户人群

2．4 运行环境

2．5 条件与限制

1. 功能需求

3．1 游戏功能

3．2 结构图

1. 引言

1．1 编写目的

•我们小时候玩过很多掌上游戏机游戏其中就有飞机大战，飞机大战拥有很多游戏共通的独立成分。

此文档描述了编写的目的 背景 用户人群等开发的之前所需要明确的成份每位组员必须浏览。

1．2 文档范围

•向阅读者分析说明该程序的需求，所用到的软件，开放该程序的目的以及成品效果图。

2. 项目概述

2．1 项目背景

•名称：飞机大战小游戏

•软件创意：开发出一款娱乐的游戏程序

•面向用户：所有喜欢飞机题材游戏人群

•项目提出者：李敬辉老师

运行程序设计员：尤挺；杨雅淇

框架程序设计员：王艺纯，唐可名

小组负责人：尤挺

2．2 建设目标

•预期效果：能实现飞机的移动 开火 子弹 血条等功能

以及敌机的移动 血条 子弹 碰撞和界面的开始 结束

2．3 用户人群

喜欢飞机射击类型游戏的人

•2．4 运行环境

• Python3.6

功能需求

3．1 ：游戏功能：

1. 用户进入游戏开始菜单可以选择开始游戏、退出游戏；
2. 玩家飞机以一定速度自下而上飞行，用户可以控制飞机上下左右移动；
3. 玩家飞机一直发射子弹，用户通过操控飞机位置来扫射敌机；
4. 玩家飞机发射的子弹击中敌机后，敌机生命值减少，当生命值变为零时敌机坠毁，子弹击中敌机后消失；
5. 玩家飞机若被Boss敌机的子弹击中，玩家飞机则坠毁，游戏失败；

流程图：

被击中自行退出

进入游戏

游戏失败

开始游戏

退出游戏

被击中自行退出

退出或重新开始

敌方飞机

玩家飞机

玩家飞机

玩家飞机

玩家飞机

玩家飞机

玩家飞机

玩家飞机

玩家飞机

玩家飞机

玩家飞机