

需求规格说明书

目录

| | |
|----------------------|----|
| 1 引言..... | 2 |
| 1.1 编写目的..... | 2 |
| 1.2 项目背景..... | 2 |
| 1.3 参考资料..... | 2 |
| 2 总体描述..... | 2 |
| 2.1 目标..... | 2 |
| 2.1.1 开发意图..... | 2 |
| 2.1.2 应用目标和作用范围..... | 3 |
| 2.1.3 产品前景..... | 3 |
| 3 具体要求..... | 4 |
| 3.1 类图..... | 4 |
| 3.2 属性..... | 8 |
| 3.2.1 可用性..... | 8 |
| 3.2.2 安全性..... | 9 |
| 3.2.3 可维护性..... | 9 |
| 4 界面原型..... | 9 |
| 4.1 登录界面..... | 9 |
| 4.2 注册界面..... | 10 |
| 4.3 玩家准备界面..... | 10 |
| 4.4 房主准备界面..... | 11 |
| 4.5 画图界面..... | 11 |
| 4.6 主页面..... | 12 |
| 5 功能描述及验收验证标准..... | 13 |
| 5.1 具体功能描述..... | 13 |
| 5.1.1 登录界面功能..... | 13 |
| 5.1.2 注册页面功能..... | 14 |
| 5.1.3 主页面功能..... | 14 |
| 5.1.4 玩家准备界面功能..... | 18 |
| 5.1.5 房主准备界面功能..... | 20 |
| 5.1.6 画图界面功能..... | 21 |
| 5.2 输入输出格式..... | 25 |
| 5.3 界面验收标准..... | 25 |
| 5.4 功能验收标准..... | 26 |
| 5.5 游戏验收标准..... | 28 |

1 引言

1.1 编写目的

该文档会给出项目的整体结构和功能结构概貌，从总体架构上给出整个系统的轮廓。同时对功能需求、性能需求进行详细描述，便于用户、开发人员进行理解和交流，反映出用户问题的结构，可以作为软件开发工作的基础和依据以及确认测试和验收的依据。

1.2 项目背景

软件名称：你画我猜桌游

项目任务提出者：单老师

项目开发者：福大周润发队

本次开发的项目为你画我猜的桌游项目。

目前，网上已存在的类似游戏，绝大部分的游戏内容都比较单调，只有简单的判定胜负规则，而且模式较为单一，缺乏丰富的游戏内容和题材。我们想通过开发一个新型的此类游戏，来吸引更多的用户。

1.3 参考资料

- [1] 软件需求规格说明书（GBT9385-2008）
- [2] GB/T 9385-2008 计算机软件需求规格说明规范
- [3] 构建之法现代软件工程
- [4] 软件需求规格说明书

2 总体描述

2.1 目标

2.1.1 开发意图

开发这个项目的初衷是想着能够开发出一个能够模式多样、题材新颖的你画我猜的桌游，可以在宿舍里游玩，而不是需要特意去网上找相关游戏。该游戏存在多种游玩主题，供玩家自主选择想要游玩的内容；在游戏过程中根据玩家的表现获得不同的成就等，

通过这些来吸引不同的用户。

2.1.2 应用目标和作用范围

本产品的用户群体：

- 想游玩休闲但又存在一定趣味性的用户；
- 游玩紧张刺激、用脑过度的即时战略、动作射击类游戏后，想要放松的用户；
- 工作或学习结束休息时，想要放松的用户；
- 聚会时可以一起游玩的聚会游戏。

本产品的作用范围：面向广大网络用户。

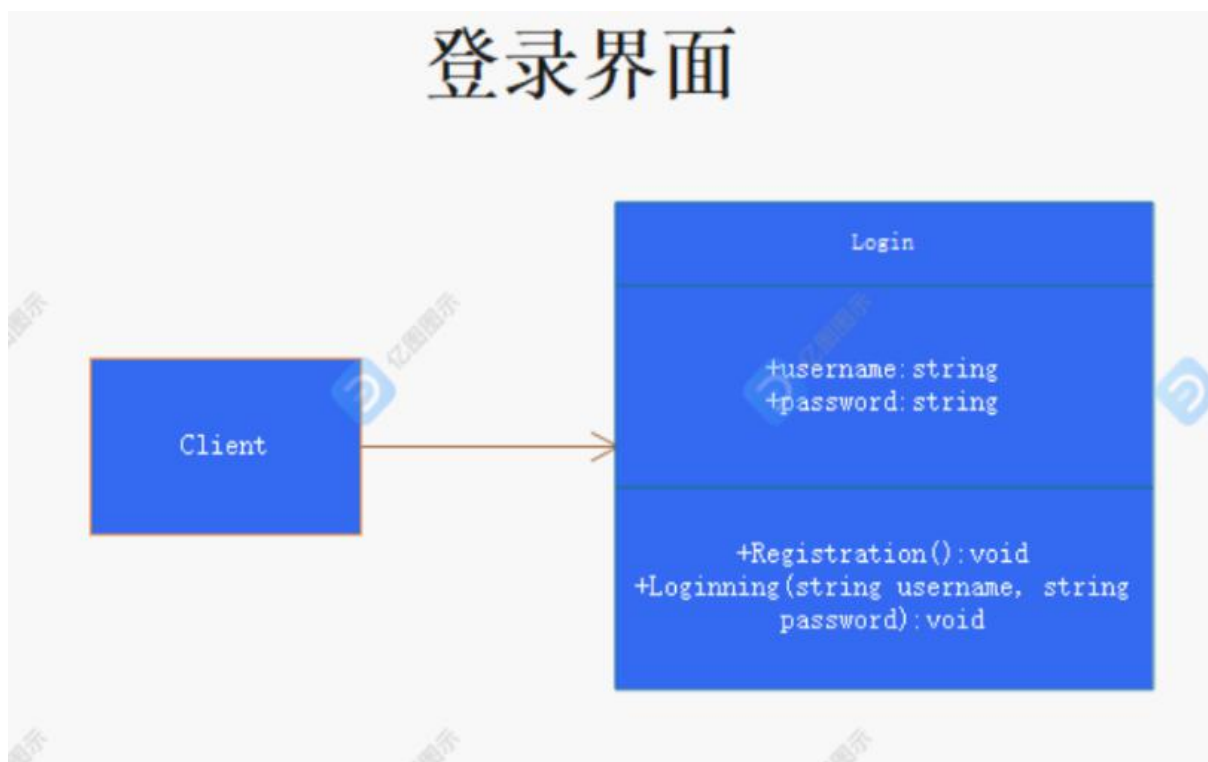
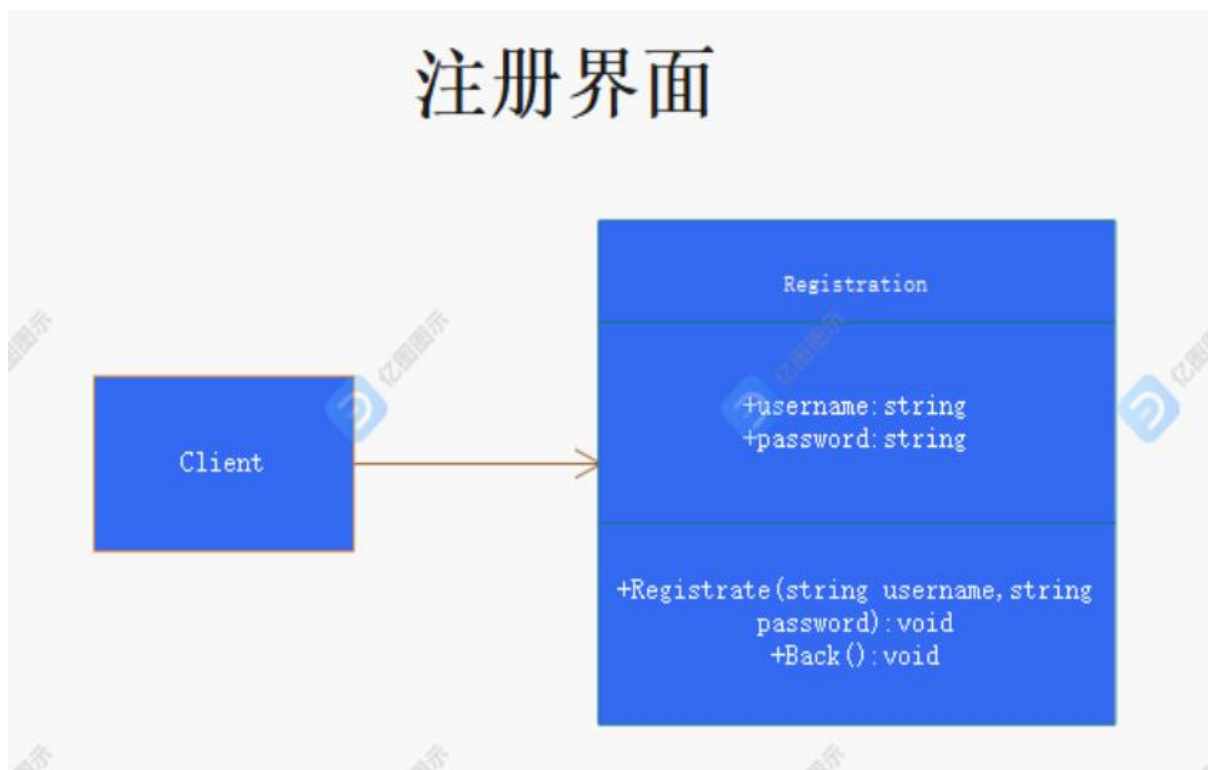
2.1.3 产品前景



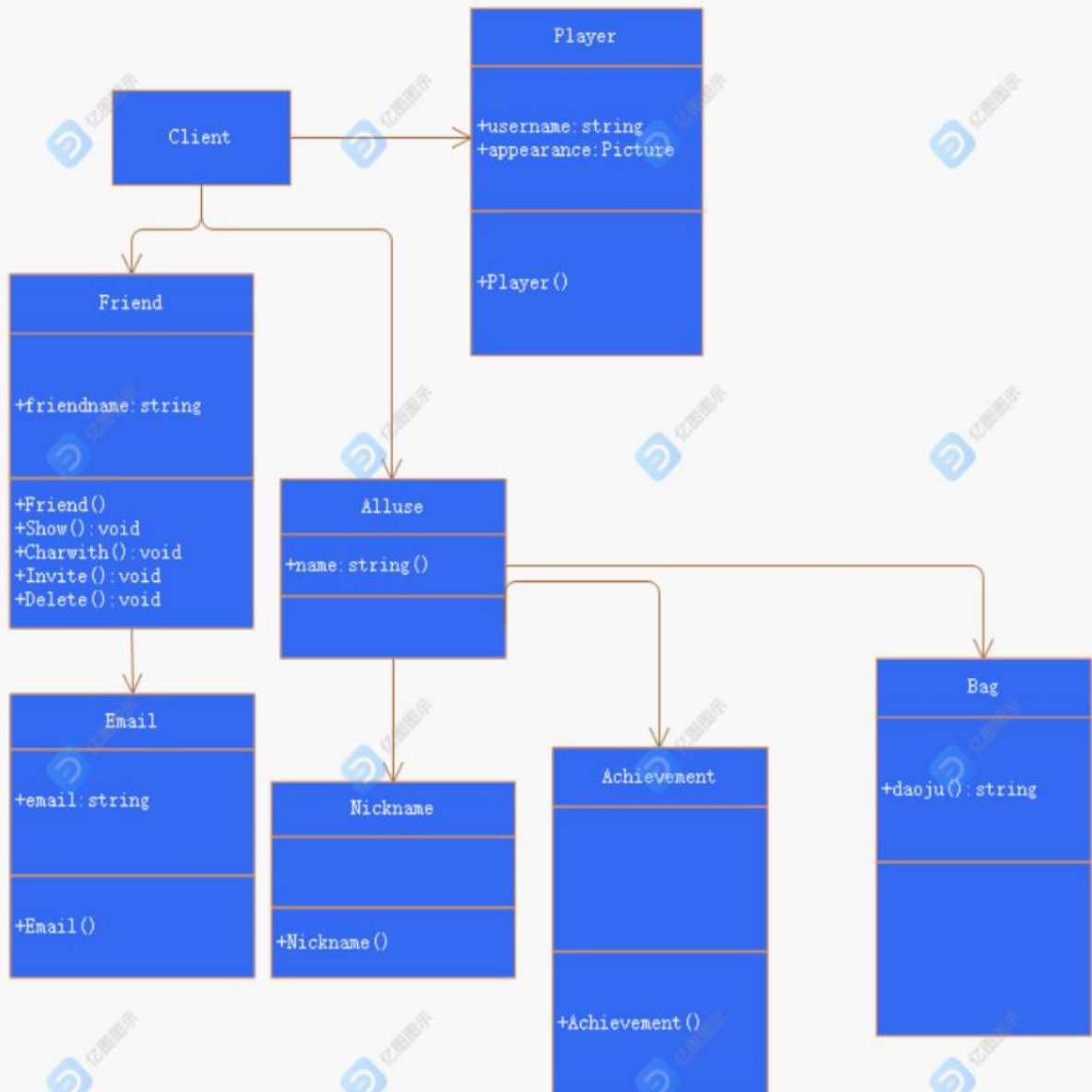
我们的软件可以较好地满足用户的兴奋需求。在做好基本需求的同时，我们可以依靠我们特色的兴奋需求（例如成就系统、小贴士等），在这类游戏较为缺乏的情况下为我们的软件在市场赢得一席之地。

3 具体要求

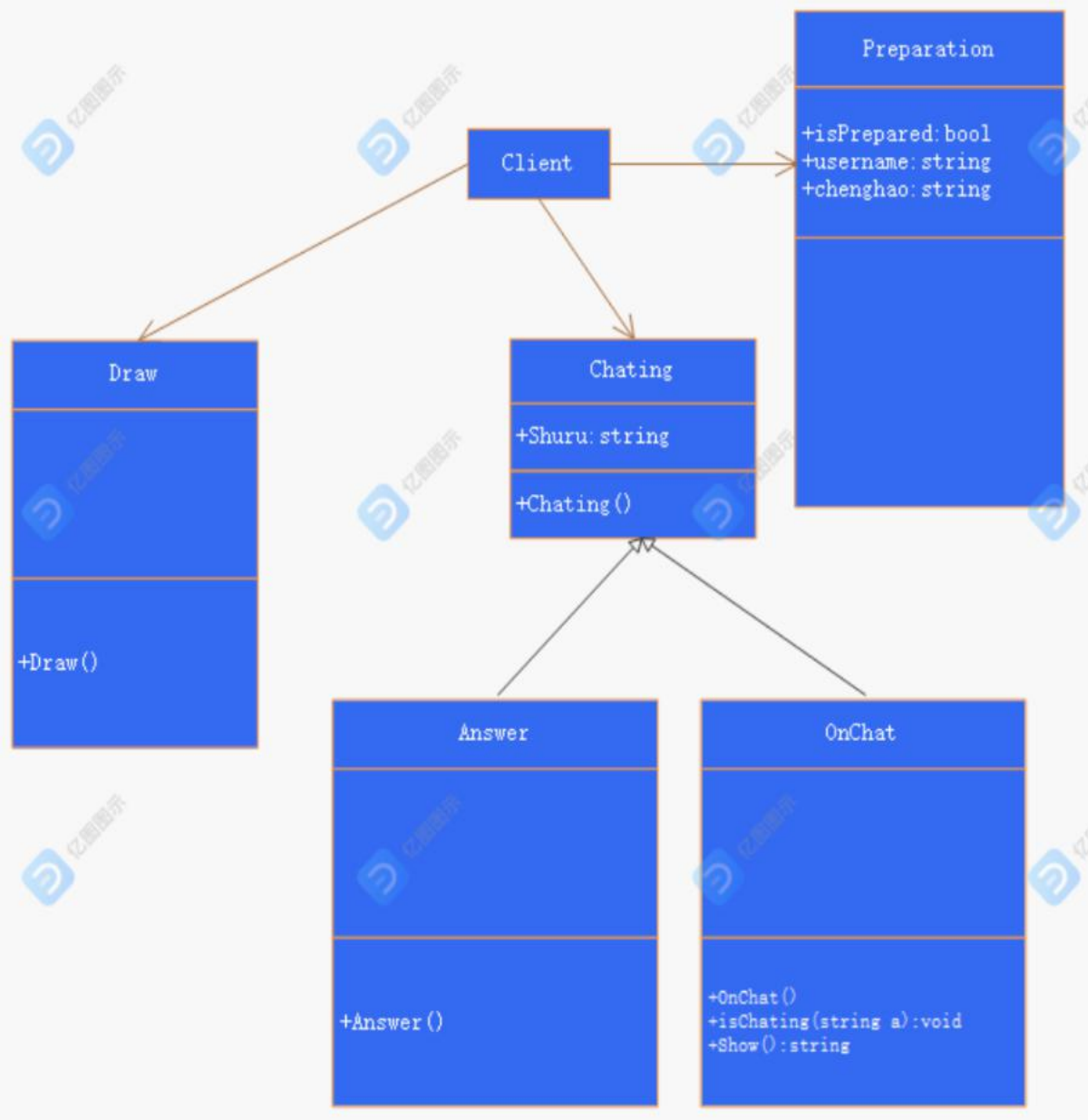
3.1 类图



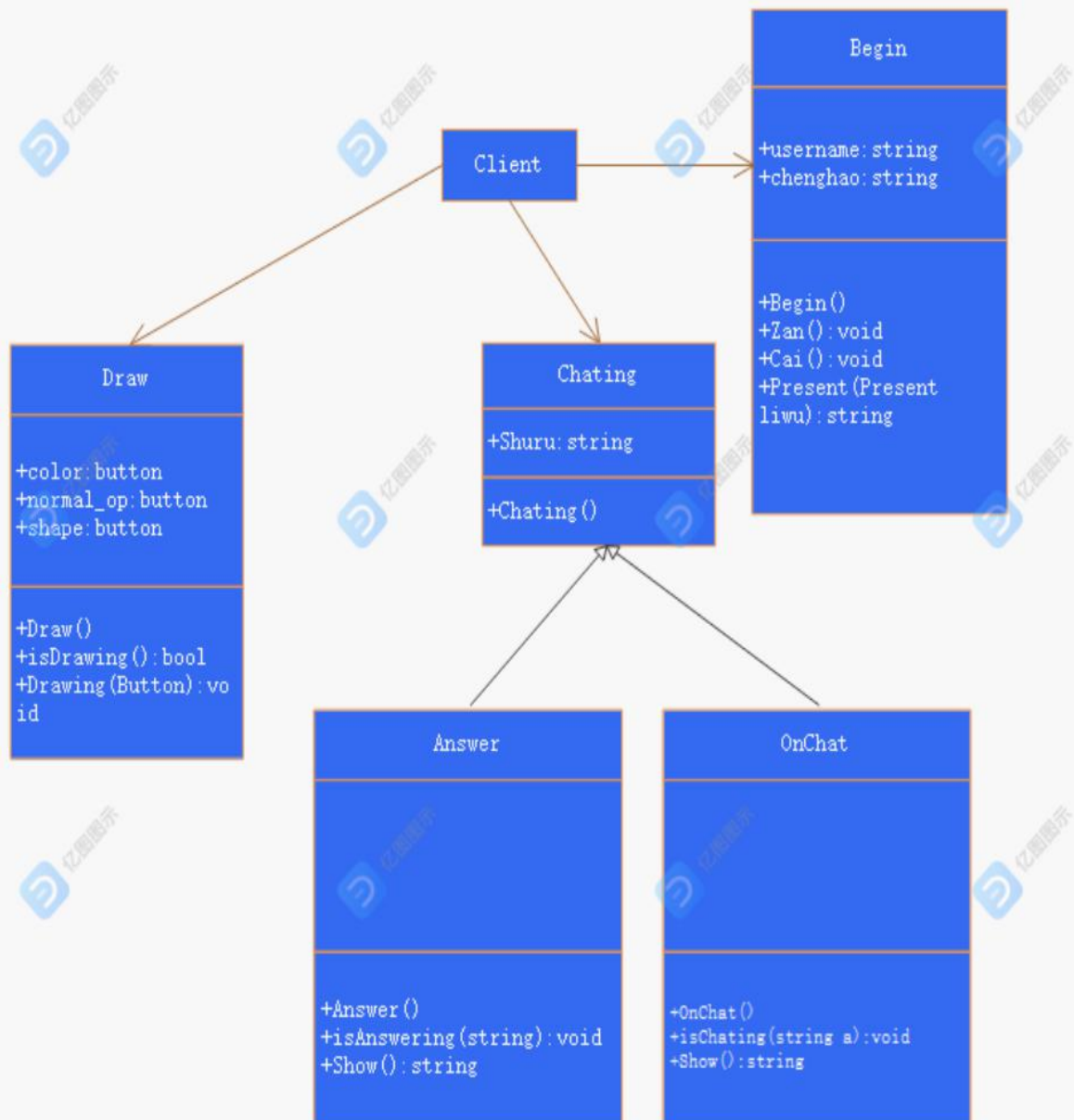
主页面



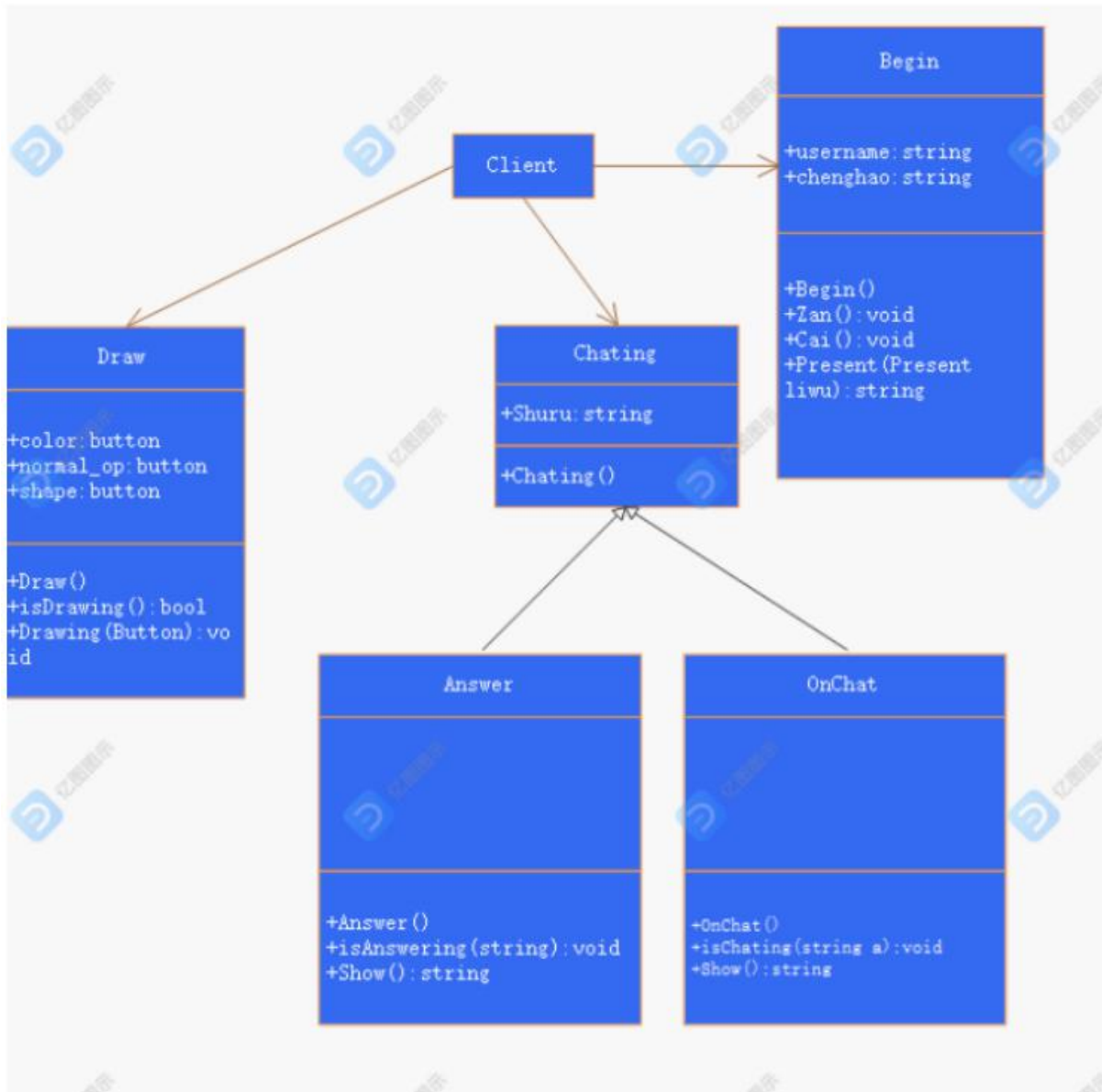
房主准备界面



玩家准备界面



画图界面



3.2 属性

3.2.1 可用性

- (1) 易操作，易理解。界面设计简洁易用。
- (2) 操作完成时有统一规范的提示信息。

3.2.2 安全性

- (1) 本产品对登录用户的账号密码会进行加密保存。
- (2) 本产品采用定期备份等方式保证用户信息不丢失。

3.2.3 可维护性

- (1) 保留系统的源代码
- (2) 代码注释详细，包括方法实现过程以及变量的含义。
- (3) 不断从各方面操作进行测试。

4 界面原型

4.1 登录界面

你画我猜

玩家登录

用户名

密码

登录 注册

4.2 注册界面

你画我猜

玩家注册

用户名

密码

返回 注册

4.3 玩家准备界面

房主 称号1 得分

玩家A 已准备 称号1 得分

玩家B 已准备 称号1 得分

玩家C 已准备 称号1 得分

空位

准备游戏

当前主题 剩余时间: 60s

回答

聊天

玩家A: 小猫
玩家B: 小猫
玩家D: 小鸡
玩家A: 小猪

玩家A: hi
玩家D: hiiiiiiii
玩家E: helloe
玩家B: chloe

4.4 房主准备界面



4.5 画图界面



4. 6 主页面



5 功能描述及验收验证标准

5.1 具体功能描述

5.1.1 登录界面功能

- (1) 用户输入对应的用户名和密码，用户名和密码正确将进入用户主页面。
- (2) 如果还未创建账号，可以点击注册，进入注册页面。

The image shows a login interface for a game titled '你画我猜' (You Draw, I Guess). The background is a solid light green. In the center, there is a white rounded rectangle containing the login form. At the top of this white area, the title '你画我猜' is written in large, bold, dark green characters. Below the title, there is a yellow button labeled '玩家登录' (Player Login). Underneath this button, there are two input fields. The first input field is preceded by a yellow label '用户名' (Username), and the second input field is preceded by a yellow label '密码' (Password). Below the input fields, there are two green buttons: '登录' (Login) on the left and '注册' (Register) on the right.

5.1.2 注册页面功能

(1) 用户输入用户名和密码后，点击注册后，回到登录页面。

(2) 点击返回将回到登录页面。



5.1.3 主页面功能

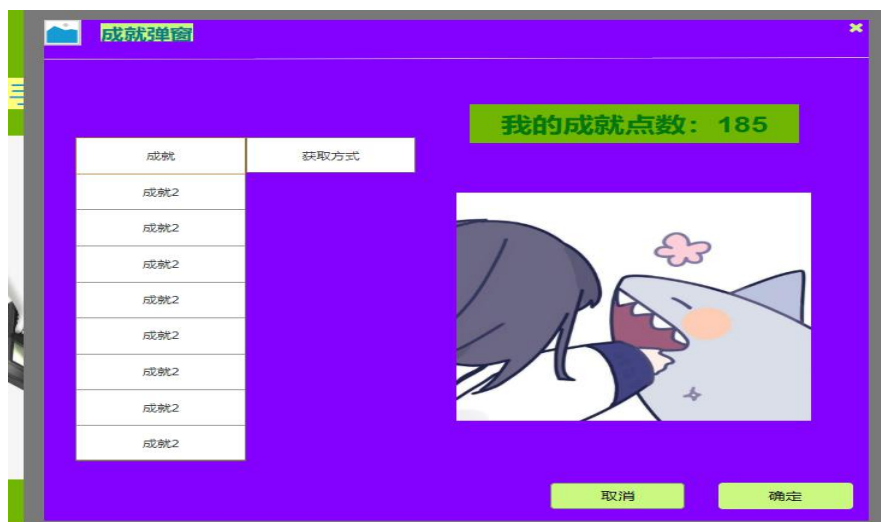
(1) 进入主页面后，可以看到自己的用户名、个人头像，页面下方有“查看称谓”、“查看成就”、“背包”三个按钮，页面中央存在“寻找房间”、“创建房间”按键，页面右边显示好友列表，各对应相应的功能。



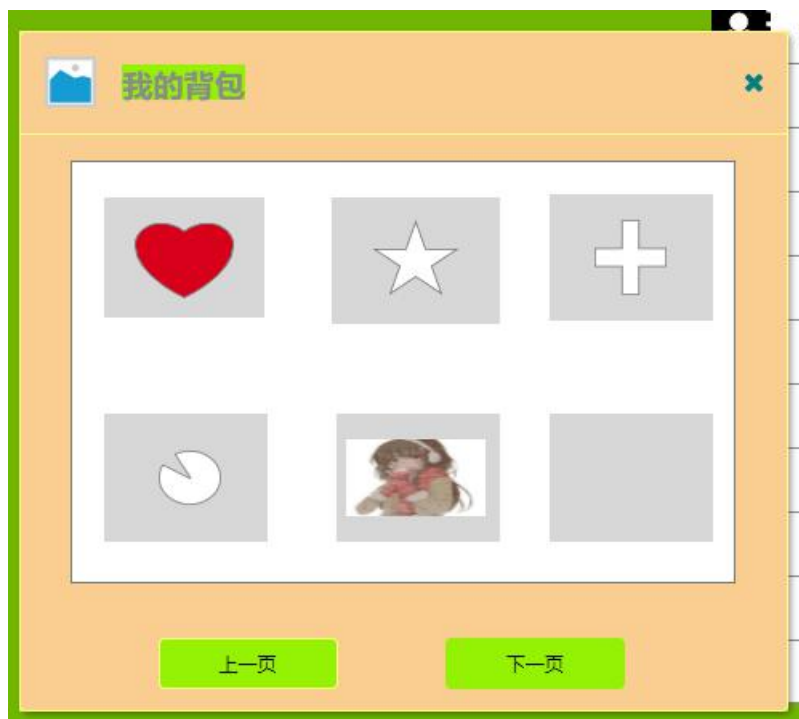
(2) 在“我已经获得的称谓”下可以查看所有玩家通过获得的成就而得到的称谓；“称谓一览”能够查看所有不同星级的称谓及其获得方式；“当前装配”通过点击更换按钮更换玩家其他已有的称号；点击“确定”或右上角 x 键退出。



(3) 成就弹窗可以查看获得所有成就、成就获取方式，右侧查看玩家已获得的成就点数，成就点数会通过对局胜利增加，失败则减少；之后点击“确定”或“取消”按钮退出弹窗。



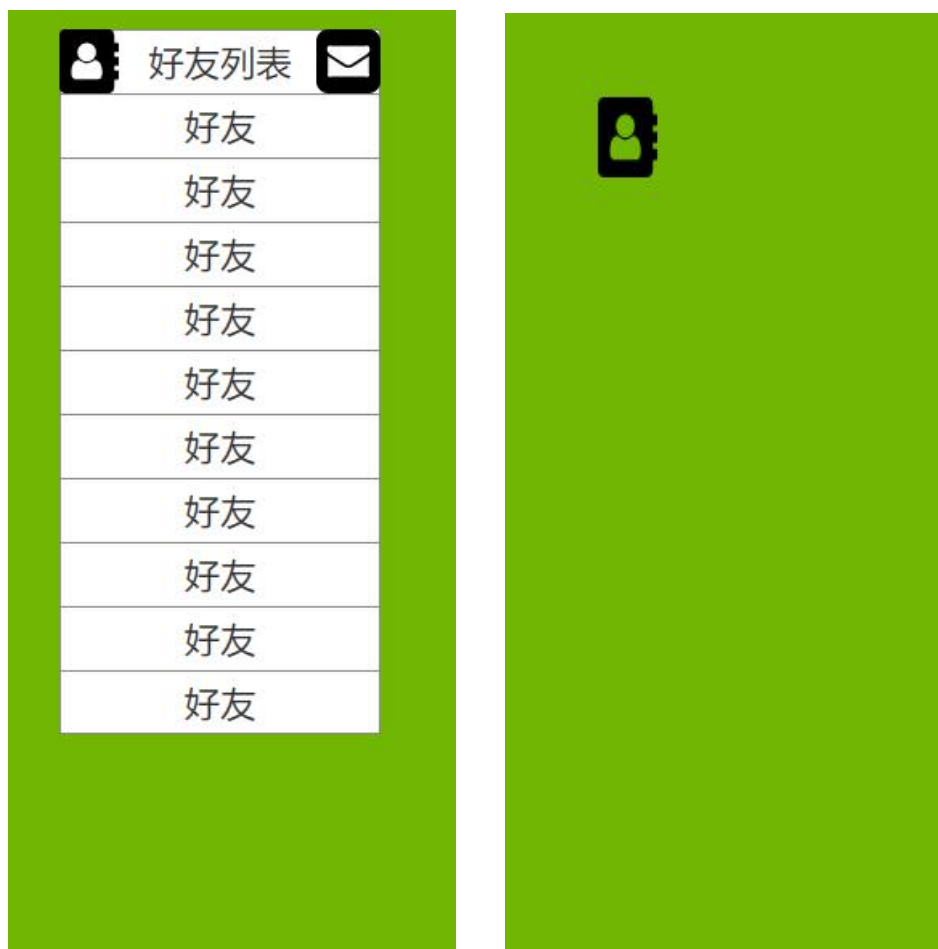
(4) “我的背包”可以查看玩家个人的道具，道具分为两种类型，一种为互动型道具，用来与其他玩家互动，另一种为增益型道具，可以提供游戏收益。



(5) 点击“寻找房间”，进入系统匹配队列寻找对局；点击 x 键或“取消匹配”退出匹配队列。创建房间则成为房主，跳转到房主准备界面。



(6) 点击好友列表左上方的人头，可以显示\隐藏好友列表。



点击想要联系的对应好友进行操作，“好友私聊”可以与好友进行私密聊天；“好友同玩”点击后可以邀请好友一起游玩；“删除好友”玩家可以删除不再想要联系的好友。



点击红色标注的“邮箱”，进入邮箱弹窗，可以查看系统邮件，点击“全部领取”领取所有未领取的系统奖励，也可以点击对应邮件查看邮件内容并领取奖励（如果有的话）；最后点击右上角 x 键或“取消键”退出邮件弹窗。

5.1.4 玩家准备界面功能

（1）该界面主要分为三部分：玩家列表、画图板（后面介绍）以及聊天界面。

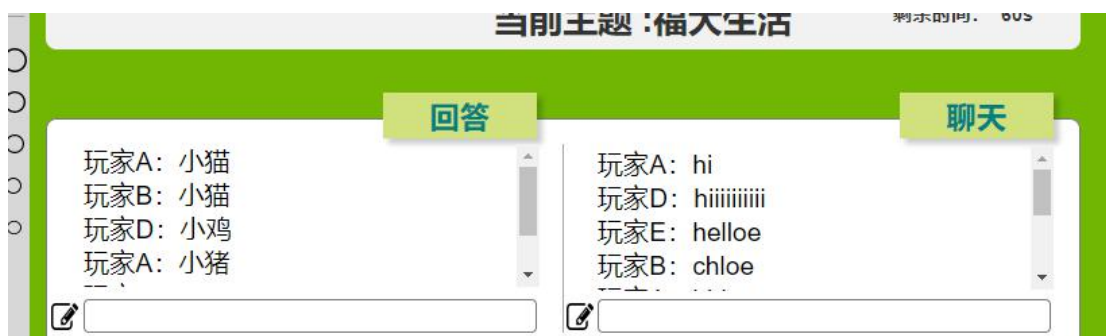


（2）玩家列表居于第一位的是房主，其余为普通玩家，头像框为绿色代表玩家本人，

点击准备游戏进入已准备状态或从已准备状态变为待准备状态；点击其他玩家右侧按钮，可以与其他玩家进行交互，可以点赞或踩，也可以送出互动道具，增强玩家之间的交流；在人数未滿时，可以邀请自己的在线好友加入对局。



(3) 聊天界面分成两部分：回答窗口与聊天窗口。回答窗口用于回答每一轮游戏的答案，剩余功能在画图界面详述；聊天窗口才是用于所有玩家交互使用。



5.1.5 房主准备界面功能

房主界面大部分主要功能与玩家准备界面相同，区别在于房主不需要准备，只要等待其他所有玩家全部进入准备状态后，开始游戏并选择游玩主题；如果房主因某些原因（有玩家长时间不准备）想要开始游戏，可以选中红色框内的箭头踢出其他玩家。



5.1.6 画图界面功能

(1) 该界面主要介绍游戏对局进行过程。



(2) 在每一轮游戏过程中，系统将选出一位未重复选中的玩家成为画图者进行画图，其余玩家将成为答题者，对画图框中画图者绘画出的图案来进行猜测。每一轮游戏限定时间内，在画图者可以利用红色框中的画图工具在画图板上进行作图，尽可能使答题者能够猜出答案，猜中的人数越多，画图者的得分越高。



(3) 答题者根据画图者所画的内容进行猜测，将自己所想到的答案在发送到回答窗口（黄色框里）上，如果回答正确，直接获得分数；回答如果部分正确，将显示正确的一部分。在限定时间内，如果没有回答出，答题者将不得分。

在答题的过程中，随着限定时间的缩短，将会给出精确度越来越高的提示（例如字数、相关内容、部分答案等）。

在每轮游戏结束后，将显示关于答案的小知识，帮助玩家学习知识，实现寓教于乐。



(4) 游戏结束后，将会显示从对局开始累积获得的分数。



5.2 输入输出格式

在注册界面，注册时输入用户名与密码后，对于非法文本可以进行预先识别，并提示。

在聊天窗口，输入聊天内容，也会进行非法文本识别。

在回答窗口，在输入正确答案后，系统会只对正确回答者输出回答正确，其他人只能看到类似“*****”的文字，保证游戏公平性。

5.3 界面验收标准

| 序号 | 界面名称 | 界面描述 |
|----|--------|--|
| 1 | 注册界面 | 页面正中央从上到下“用户名”、“密码”两个文本框，页面下方有“返回”、“注册” |
| 2 | 登录界面 | 页面正中央从上到下“用户名”、“密码”两个文本框，页面下方有“登录”、“返回” |
| 3 | 主页面 | 页面从左到右分别是玩家昵称与头像、“寻找房间”与“创建房间”按钮、好友列表；正下方分为“查看称谓”、“查看成就”、“背包” |
| 4 | 玩家准备界面 | 页面左边为玩家界面，分为玩家状态、“准备游戏”按钮，玩家状态之内还有“点赞”、“踩”、“赠送礼物”、“邀请好友”按钮；页面右上方为画图界面；页面右下方为聊天界面，聊天界面从左到右分为回答窗口与聊天窗口 |
| 5 | 房主准备界面 | 主要设计与玩家界面相同，区别在于玩家状态多出“踢人”按钮，“准备游戏”按钮变为“开始游戏” |
| 6 | 画图界面 | 页面左边为玩家界面，除不存在“准备游戏”按钮，其他设计与玩家准备界面相同，页面右上方为画图板，玩家界面与画图板之间为绘画工具，绘画工具中分为开始栏、颜色栏、样式栏 |

5.4 功能验收标准

| 序号 | 功能名称 | 操作界面 | 详细操作 |
|----|-------------|-------------------------|--|
| 1 | 登录功能 | 登录界面 | 输入正确的用户名与密码，验证成功后，进入主页面 |
| 2 | 注册功能 | 登录界面 注册界面 | 玩家未拥有账号时，在登录界面点击“注册”进入注册界面，在文本框中输入符合命名规则且不重复的情况下，完成注册 |
| 3 | 查看称谓功能 | 主页面 | 点击“查看称谓”，可查看已获得的称谓、称谓一览、目前的称谓 |
| 4 | 更换称谓功能 | 主页面 | 点击“查看称谓”后，再点击更换，选择想要更换的称谓，并确认 |
| 5 | 查看成就功能 | 主页面 | 点击“查看成就”后，可查看自己的成就以及所有成就一览 |
| 6 | 查看背包功能 | 主页面 | 点击“背包”后，可查看自己拥有的道具，通过弹窗的翻页功能查看位于不同页数的道具 |
| 7 | 显示/隐藏好友列表功能 | 主页面 | 点击好友列表左上角的人像，可以切换好友列表的显示/隐藏状态 |
| 8 | 好友私聊功能 | 主页面 | 点击好友列表对应的好友，并点击“好友私聊”即可开始聊天 |
| 9 | 好友删除功能 | 主页面 | 点击好友列表对应的好友，并点击“删除好友”即可删除不想联系的玩家 |
| 10 | 好友邀请功能 | 主页面 玩家准备页面 房主准备页面 | 在主页面，点击好友列表对应好友，并点击“好友同玩”，在对方同意后，即可完成；在玩家准备页面与房主准备页面在游玩的玩家数未达最大人数时，可点击页面左方的+键，再点击好友列表上的对应好友并点击“好友同玩” |
| 11 | 邮件查看/领取功能 | 主页面 | 点击好友列表右上方的邮件图标，可弹出邮件弹窗，查看邮件只需点击对应邮件即可查看内 |

| | | | |
|----|-------------|--------------------------|---|
| | | | 容；邮件领取可以点击邮件弹窗上的“一键领取” |
| 12 | 寻找对局功能 | 主页面 | 点击页面中央的“寻找房间”，进入匹配队列 |
| 13 | 创建房间功能 | 主页面 | 点页面中央的“创建房间”，将创建对局，并成为房主 |
| 14 | 玩家准备/开始游戏功能 | 玩家准备界面 房主准备界面 | 在玩家准备界面，点击位于页面左下方的“准备游戏”，进入已准备状态，等待所有玩家准备开始游戏；在房主准备界面，等待所有玩家准备完毕后，点击位于页面左下方的“开始游戏”，开始对局 |
| 15 | 点赞/踩功能 | 玩家准备界面 房主准备界面 画图界面 | 在页面左边的玩家界面，点击相应的玩家右边的👍 /👎与其他玩家互动。 |
| 16 | 送礼功能 | 玩家准备界面 房主准备界面 画图界面 | 在页面左边的玩家界面，点击相应的玩家右边的“礼物”，弹出礼物弹窗，选择想要送出的礼物 |
| 17 | 踢人功能 | 房主准备界面 | 在页面左边的玩家界面，点击相应的玩家右边的“踢人”并确定，即可踢人 |
| 18 | 聊天功能 | 玩家准备界面 房主准备界面 画图界面 | 在页面右下方聊天界面的聊天窗口，在输入框上输入想要发送的内容 |
| 19 | 画图者画图功能 | 画图界面 | 玩家在画图框画图时，选择界面中央的想要使用的画图工具，进行绘画 |
| 20 | 答题者回答功能 | 画图界面 | 玩家在页面右下方聊天界面的回答窗口，在输入框输入回答的内容 |

5.5 游戏验收标准

| 序号 | 功能名称 | 操作界面 | 详细操作 |
|----|--------|------|--|
| 1 | 答题回馈功能 | 画图界面 | 玩家输入答案后，系统根据回答窗口中的提交与答案进行比对，根据正确等级，在回答窗口中回复相应结果，帮助玩家继续作答 |
| 2 | 答题提示功能 | 画图界面 | 根据限定时间的剩余，给出不同等级的提示 |
| 3 | 画图功能 | 画图界面 | 通过画图工具栏的不同工具进行作图，并可以通过撤销/重做功能增加画图准确性 |
| 4 | Tip 功能 | 画图界面 | 在每轮游戏结束后，会显示有关内容的小贴士，介绍相关知识 |