

# 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。

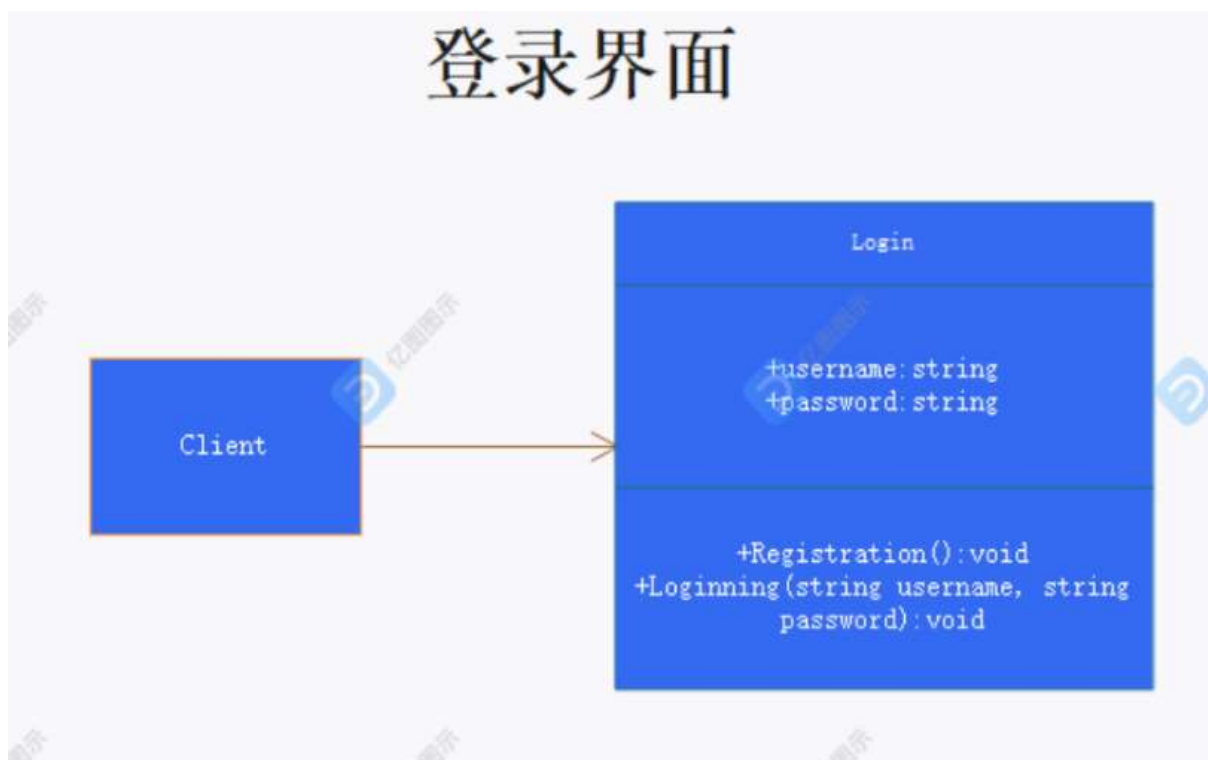
### 2.1.3 产品前景



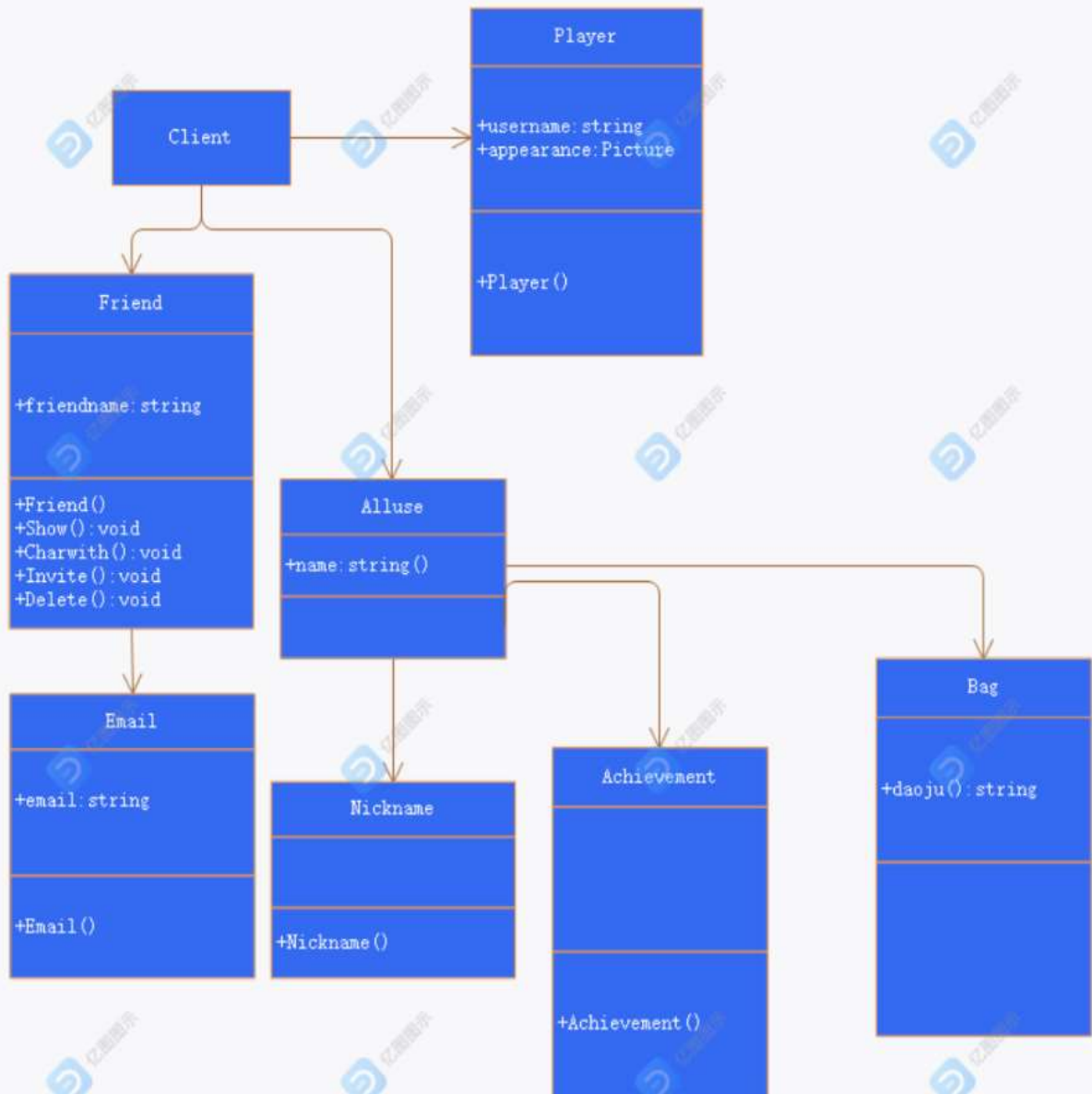
我们的软件可以较好地满足用户的兴奋需求。在做好基本需求的同时，我们可以依靠我们特色的兴奋需求（例如成就系统、小贴士等），在这类游戏较为缺乏的情况下为我们的软件在市场赢得一席之地。

### 3 具体要求

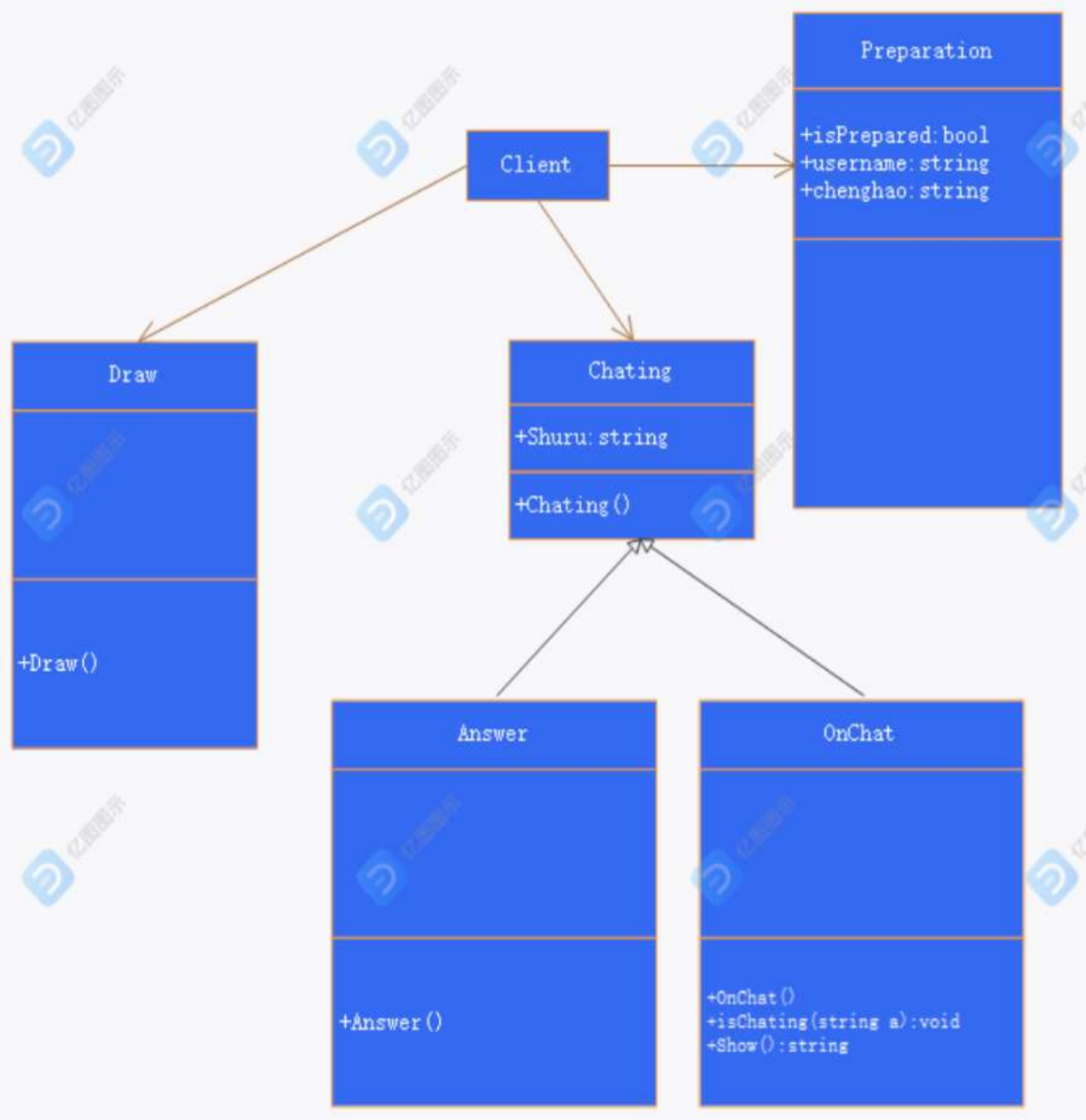
#### 3.1 类图



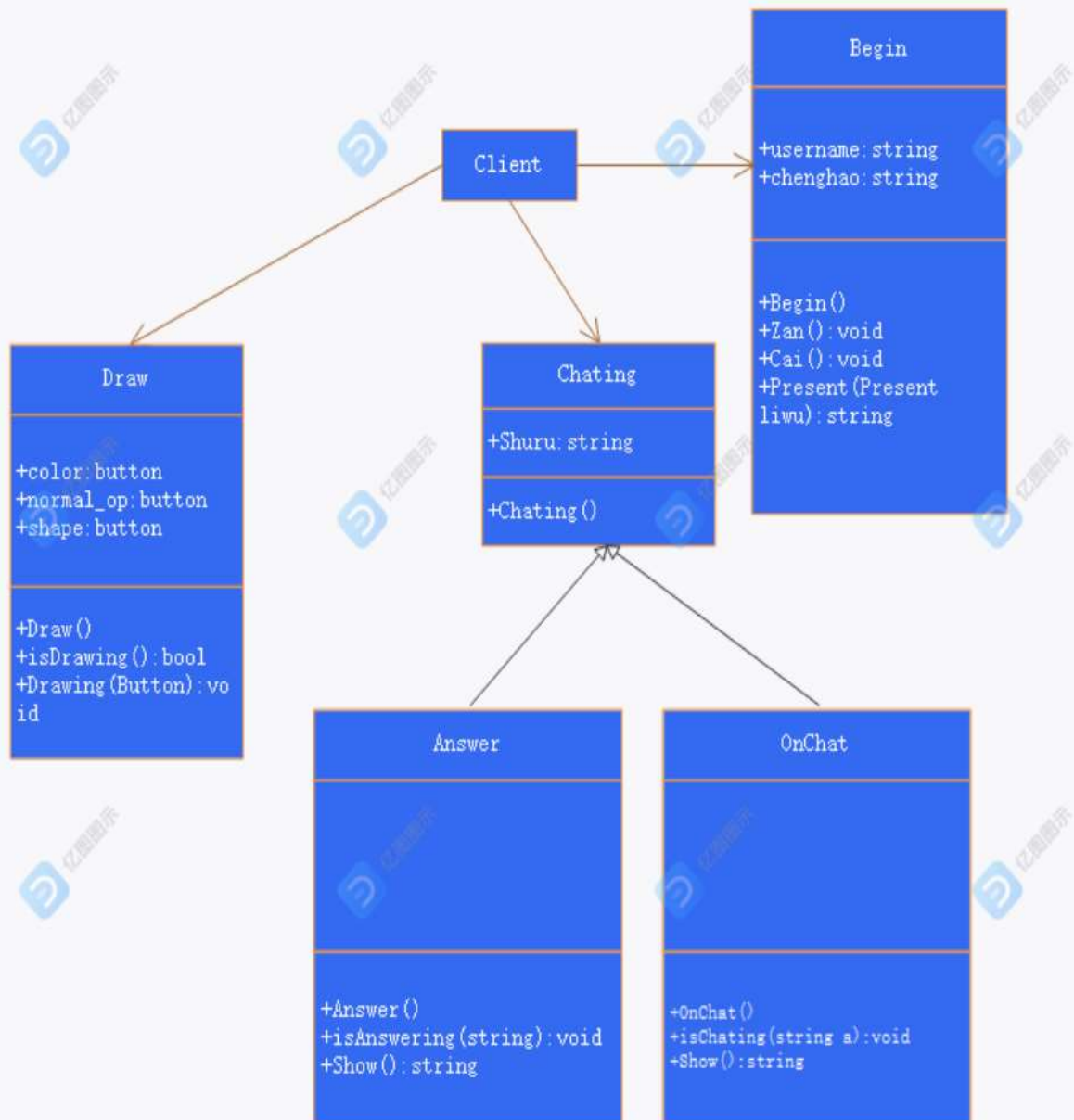
# 主页面



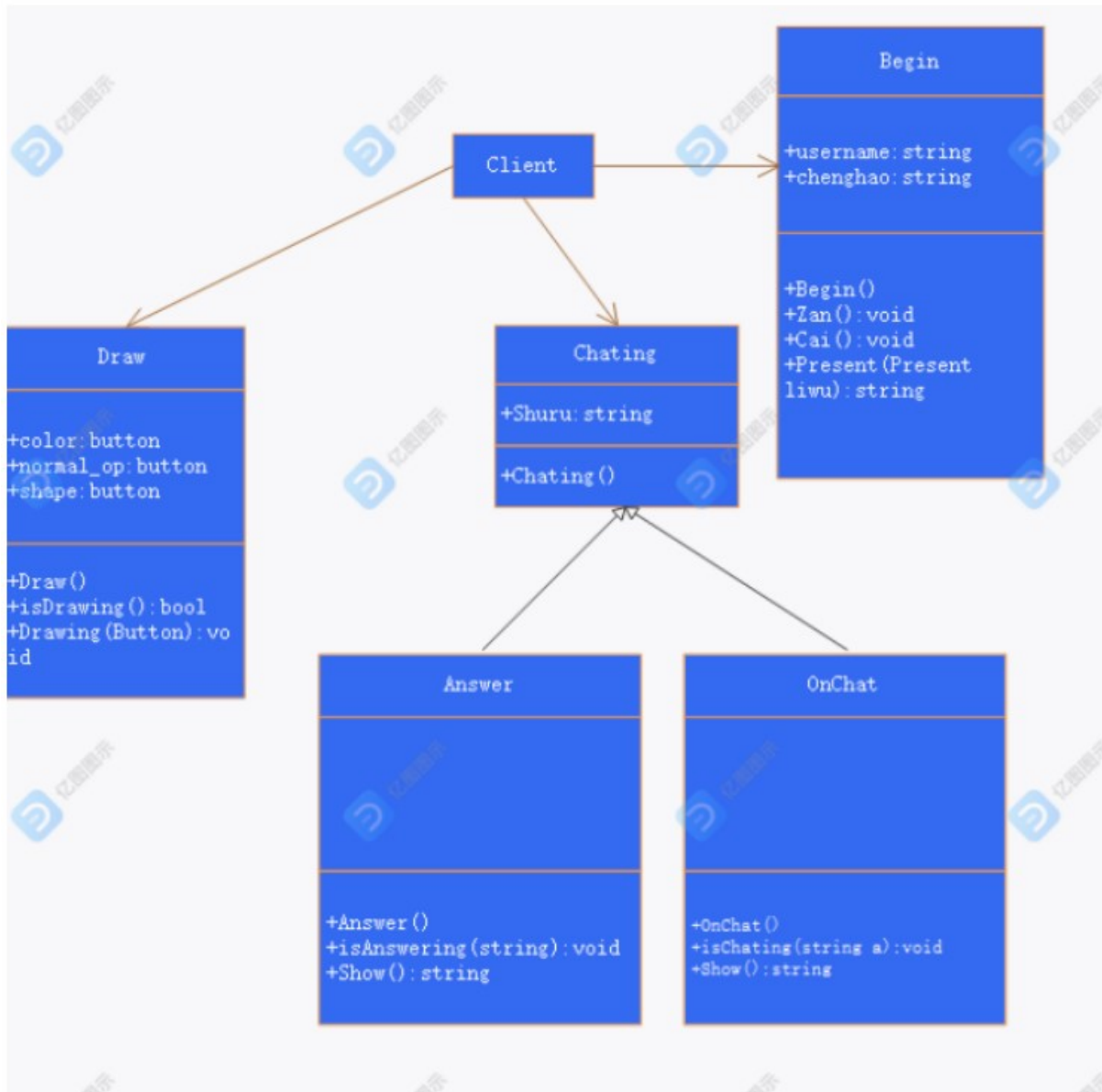
# 房主准备界面



# 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

称号1 得分 玩家D

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 text "你画我猜" is written in a large, bold, dark green font. Below it, the text "玩家登录" (Player Login) is written in a smaller, dark green font. The form consists of two input fields: the first is labeled "用户名" (Username) and the second is labeled "密码" (Password). Both labels are in a yellow box. Below the input fields, there are two green buttons: "登录" (Login) and "注册" (Register).

### 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。

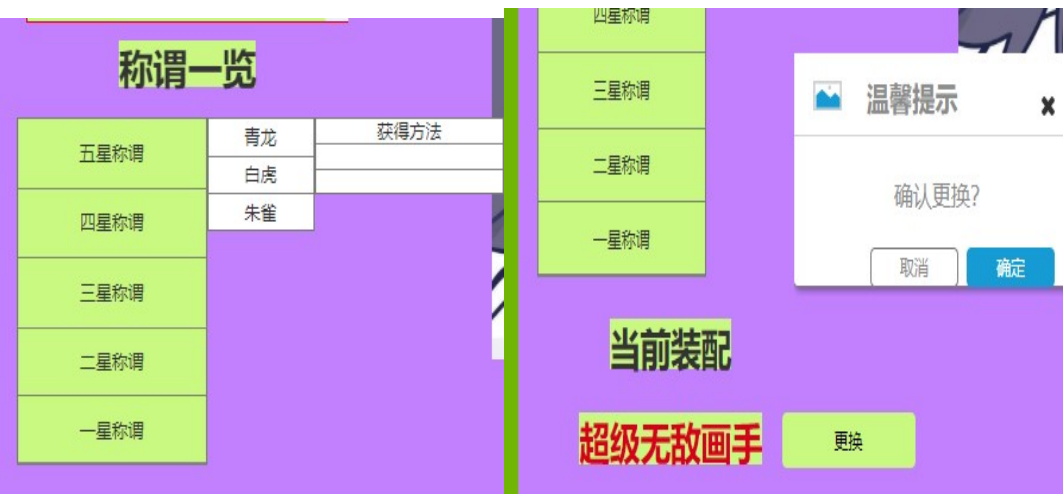


### 5.1.3 主页面功能

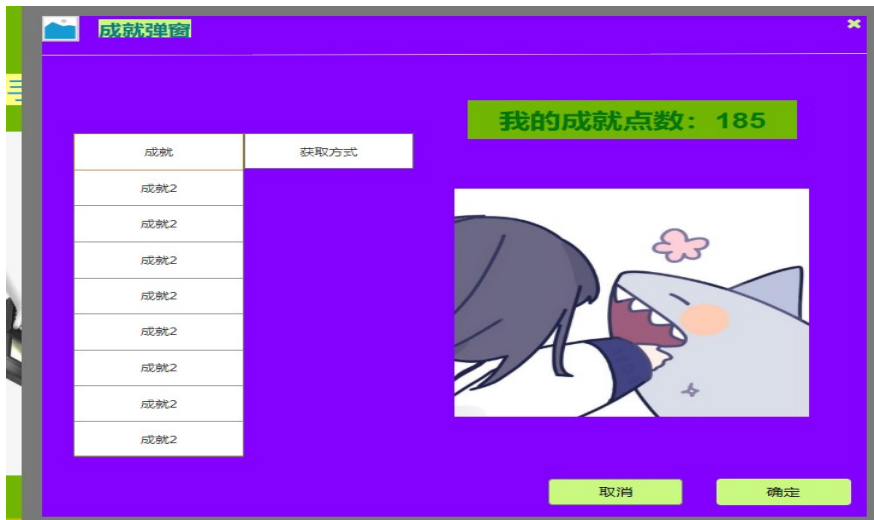
(1) 进入主页面后，可以看到自己的用户名、个人头像，页面下方有“查看称谓”、“查看成就”、“背包”三个按钮，页面中央存在“寻找房间”、“创建房间”按键，页面右边显示好友列表，各对应相应的功能。



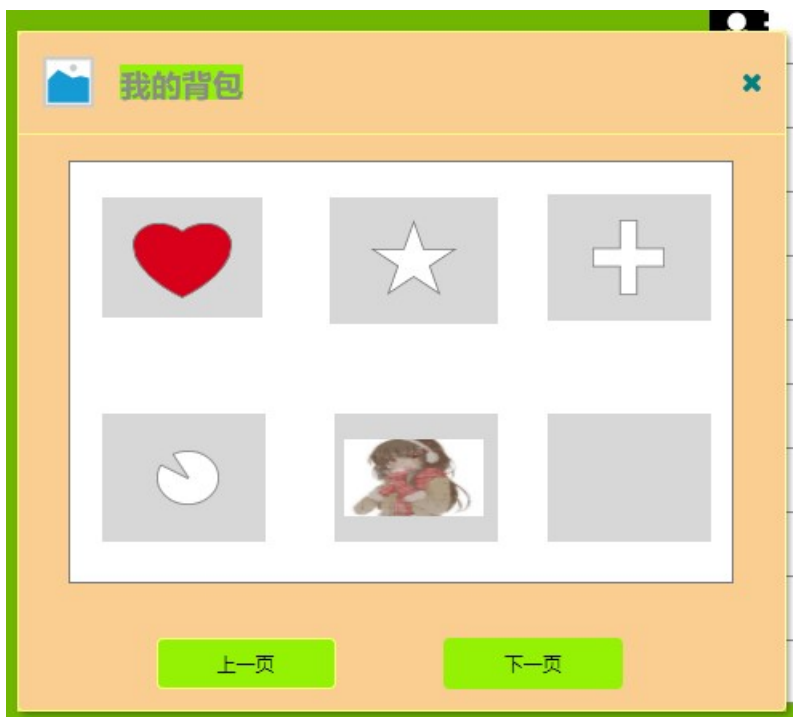
(2) 在“我已经获得的称谓”下可以查看所有玩家通过获得的成就而得到的称谓；“称谓一览”能够查看所有不同星级的称谓及其获得方式；“当前装配”通过点击更换按钮更换玩家其他已有的称号；点击“确定”或右上角 x 键退出。



(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。

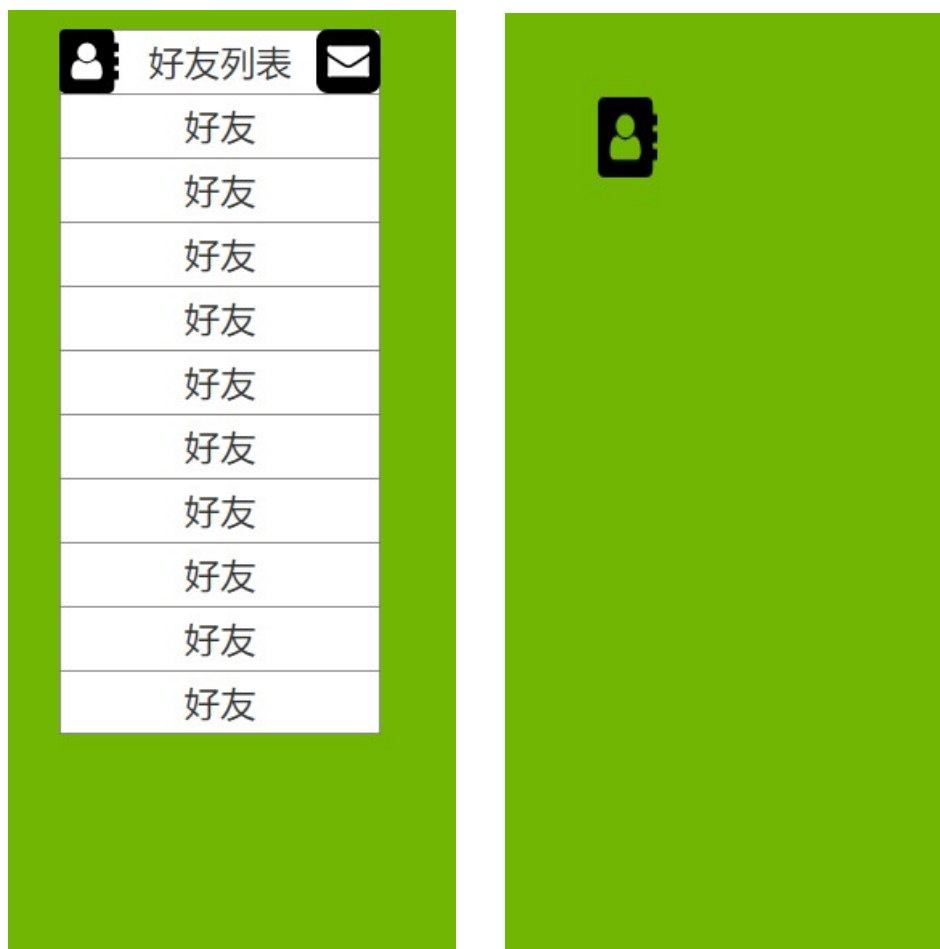




(5) 点击“寻找房间”，进入系统匹配队列寻找对局；点击 x 键或“取消匹配”退出匹配队列。创建房间则成为房主，跳转到房主准备界面。



(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。

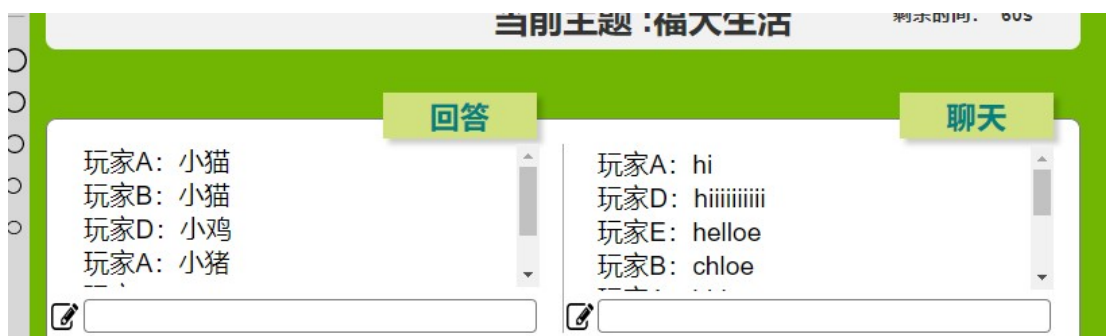


（2）玩家列表居于第一位的是房主，其余为普通玩家，头像框为绿色代表玩家本人，

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；在人数未满足时，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