**桌游模拟器项目**

目录

[1. 项目介绍 3](#_Toc56872975)

[1.1. 项目说明 3](#_Toc56872976)

[1.2. 项目目标 3](#_Toc56872977)

[1.3. 项目用户 3](#_Toc56872978)

[2. 需求说明 3](#_Toc56872979)

[2.1. 整体需求 3](#_Toc56872980)

[2.2. 功能需求 3](#_Toc56872981)

[2.2.1. 总体模块划分 3](#_Toc56872982)

# 项目介绍

## 项目说明

项目名称：桌游模拟器

开发者：夏文科，白千千，陈现章，魏武才

用户群：游戏玩家、二次开发人员

## 项目目标

本项目是受到 steam 平台上桌游模拟器的启发而建立的，项目的目的是创建一个可供开发者快速二次开发、无需关注繁琐信息处理只需关注游戏逻辑处理的开发框架。

## 项目用户

游戏玩家、二次开发人员。

# 需求说明

## 整体需求

对于热爱桌游的玩家来说，“电子游戏化”的桌游有诸多好处：

1.通过系统AI担任主持人可以避免在计算数值或判定规则时出现错误，计算机可以帮我们完成这些计算，同时还大大加快了游戏进行的速度。

2.玩家不必聚集到一起，何时何地都可以进行桌游对局。而且我们可以编辑自己的游戏，使玩家有极大的自由空间。

一套桌游的价钱可能是不贵的，但是积少成多也是一笔不小的钱，它们贵就贵在实体，而以网络为载体的卡牌游戏则相对更加廉价，这令我们想到了网络上的一些游戏，例如：三国杀、炉石传说等。鉴于很多桌游的规则是明确的、普遍的，我们可以设想如果计算机帮我们处理这些规则，不但节省时间而且节省金钱。这时一个能够模拟桌游，并且提供自定义游戏的平台就显得尤为重要。针对这一空白，我们提供一个模拟器的框架，这个框架允许用户创建属于自己的游戏，只需要按照规则并编写一定的界面，它就可以模拟出这个游戏的流程。

在这个基础上，我们提供已经封装好的注册、登录以及房间管理等接口，以便二次开发人员拓展游戏。基于steam游戏的创意工坊，我们可以为桌游模拟器提供一个拓展包管理器，它可以在网络上下载其他玩家开发的游戏包，玩家只需要一个模拟器就可以享受各种各样的桌游体验。

## 功能需求

### 总体模块划分

我们将整个模拟器划分为三大模块：

1. 用户管理模块：负责用户的登录、注册、添加好友、查看好友。
2. 大厅管理模块：负责查找房间、创建房间、显示所有房间。
3. 游戏模块：负责游戏界面的展示、游戏逻辑的处理。