大富翁online

软件架构文档

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| <日/月/年> | <x.x> | <详细信息> | <姓名> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

1. 简介 3

1.1 目的 3

1.2 参考资料 3

2. 用例视图 3

3. 逻辑视图 3

3.1 概述 3

3.2 在构架方面具有重要意义的设计包 3

4. 进程视图 3

5. 部署视图 3

6. 实现视图 3

7. 数据视图（可选） 3

8. 核心算法设计（可选） 3

软件架构文档 （简化版）

# 简介

## 目的

开发在线大富翁

## 参考资料

Cocos2dx-3.x官方网站，网上资料

# 用例视图



# 逻辑视图

## 概述

按照功能分解，有Entity，Scene，Prop，Util，ODSocket 5个package

## 在构架方面具有重要意义的设计包



最重要的两个包，Scene和ODSocket。

Scene：主要负责场景的绘制和切换，最重要的类是GameMapBaseScene，属于基本地图绘制，不同 的地图可以继承他，负责处理不同地图加载功能之外的所有基本的大富翁功能。

ODSocket：最重要的是SocketDataManager，负责与服务器进行通信。

# 进程视图



游戏主进程发送connect请求，server accept，fork一个进程与游戏fork出的子进程进行通信，当client断开时，Socket的receive将返回-1，可断开连接，收回子进程资源。

# 部署视图



服务器与客户端同等配置。

Cpu:i3-2350

Memory:2GB

Disk:500GB

OS:windows 7

# 实现视图



# 数据视图（可选）

无

# 核心算法设计（可选）

无