

# 软件需求说明书

## ——坦克大战休闲游戏

清华大学  
提交作业开发小组

# 1 引言

## 1.1 编写目的

为项目开发做准备，为明确软件的基本功能和性能及概要设计说明书的编写提供依据，为系统开发后的测试和审评做参考，同时也是客户的要求。

## 1.2 背景

本项目为“提交作业”小组为迎合日益壮大的游戏市场对优质游戏的需求所开发的坦克类游戏。本系统实行用户注册机制，与其他机构无关系来往。

项目名称：坦克大战游戏；

项目组织者：提交作业开发小组；

项目主要负责人：刘子腾；

项目组成员：张振羽，张朔文，侯伯男；

产品用户者：所有注册用户；

产品设计者：提交作业开发小组；

产品所有权：提交作业开发小组拥有。

## 1.3 定义

该游戏是基于 windows 平台的 2d 平面游戏。

服务器数据文件：

主要开发平台：Microsoft Visual Studio 2010；

## 1.4 参考资料

FC 版坦克大战游戏；

# 2 任务概述

## 2.1 目标

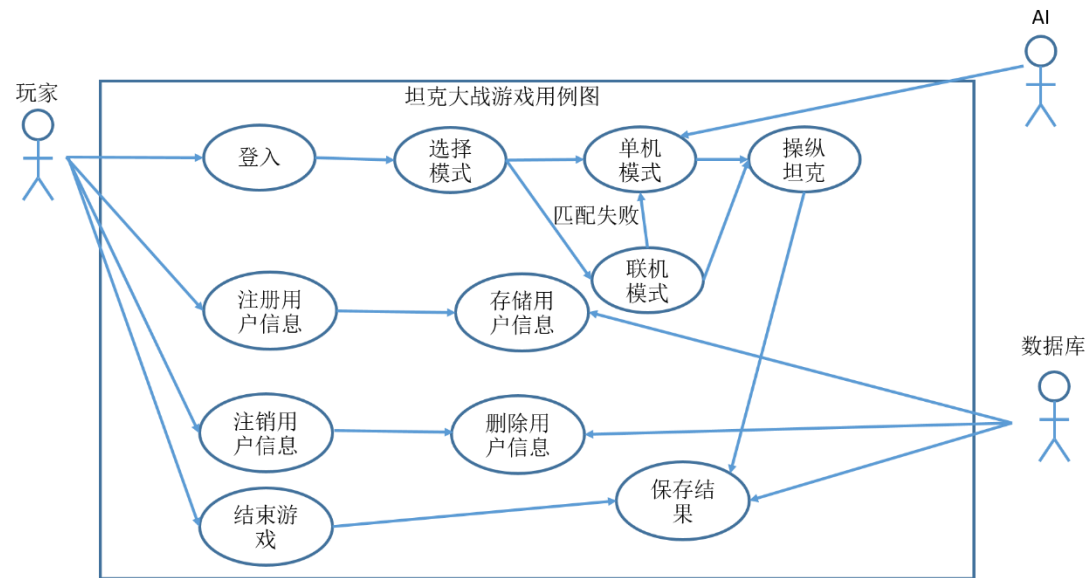
坦克大战游戏是针对广大游戏受众中的经典游戏爱好者设计的一款横版 PC 游戏，通过键盘对游戏进行控制，支持多地图、多玩家对战的功能，向玩家提供多视角、不同特点的游戏模式，包括自主设计的 AI 系统以实现更高难度的对战体验。

## 2.2 用户特点

游戏受众中的经典游戏爱好者，PC 游戏用户。

## 3 需求规定

### 3.1 系统用例图



#### 3.1.1 简介

一款兼有人机和人人对战的坦克大战 PC 休闲游戏。

#### 3.1.2 角色

玩家、AI、数据库。

#### 3.1.3 前置条件

联机时要确保两人及其以上在线。

#### 3.1.4 后置条件

对结果进行保存，匹配不成功处理。

#### 3.1.5 Basic Flow

- (1) 登入
- (2) 选择游戏模式
- (3) 多人模式匹配玩家
- (4) 进行游戏

(5) 判断胜负并结束游戏

(6) 保存游戏结果

### 3.1.6 Sub Flow

选择游戏难度、选择游戏地图。

### 3.1.7 Exception Flow

(1) 登入信息匹配错误则登陆失败

(2) 匹配玩家失败则推荐进行单人游戏

## 3.2 Activity Diagram

