 广州工商学院工学院

第二届科技创新大赛

《逍肴》

**作品项目书**

负 责 人： 黄华弢

年 级： 2020

专 业： 数据科学与大数据技术

联系电话： 15767109896

邮 箱： 2815423550@qq.com

日 期： 2022-4-28

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品名称： | | 逍肴 | | | | |
| 合  作  者  情  况 | 姓名 | 性别 | 所在单位 | 专业（全称） | 年级 | 联系方式 |
| 梁仕茹 | 女 | 工学院 | 食品质量与安全 | 2019级 | 13414898543 |
| 刘付程凯 | 男 | 工学院 | 数据科学与大数据技术 | 2019级 | 17718857420 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 指  导  教  师 | 姓名 | 职称 | 所在单位 | | 联系方式 | |
| 张嘉利 | 讲师 | 工学院 | | 15915860877 | |
|  |  |  | |  | |
|  |  |  | |  | |

注意事项：

1.请保持本表在1页纸内。

2.本表最终解释权归广州工商学院工学院所有。

|  |  |
| --- | --- |
| 作品基本设计思路 | 项目设计：  作品以游戏设计为主，游戏设计采用页游中的“口袋妖怪”类型为主，采用前后端交互的思想，前端做页面的展示和样式的设计，后端写页面的逻辑和数据的校验。  游戏玩法：  游戏里总共有三个模块，制作、获取、贩卖。  其中**制作**模块里有相对于的食材，玩家选中其中的食材并进行搭配（可以多选），搭配完成之后点击烹饪，如果该食材的搭配正好是某个非遗食品的制作搭配，则会弹出制作成功的页面，并且给出相对于的食品科普；如果没有该搭配则不显示成功页面；在该模块下还可以前往“我的”模块，该模块可显示玩家的头像、昵称、签名、经验和等级。  其中**获取**模块里有五个关卡，每个关卡以“口袋妖怪”类型为主来设计，玩家可以在每个不同的关卡里面获取到不同的食材，进而得到不同的食材去制作模块烹饪，解锁更多非遗食品的科普。  其中**贩卖**模块可以让玩家把自己获取到的食材贩卖给其他玩家从而获取游戏币，这个模块可以快速的让玩家获取到自己所需要的食材。**但是该模块还未开放**，考虑到多人游戏同时在线服务器的承受能力以及多人游戏数据的交互难度性问题，我们团队成员也很少，所以还没来得及开发该模块，这是我们的遗憾。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 主要技术指标 | 所用到的技术包括html5，css3，JavaScript和jQuery技术，游戏模块以canvas技术为主，后端用java来搭建服务器和游戏逻辑的设计，数据库采用关系型数据库mysql |
| 作品的创新点 | 以游戏的方式，带领玩家认识中国的非遗食品，了解它门的起源，产地以及大概的制作方法；我们项目的旨在使得更多的人了解中国非遗食品以及中国的食品文化 |
| 作品成果展示 |  |