

华中科技大学

课程实验报告

课程名称: 新生实践课

专业班级 CS2410

学 号 U202414822

姓 名 王泽宇

指导教师 范晔斌

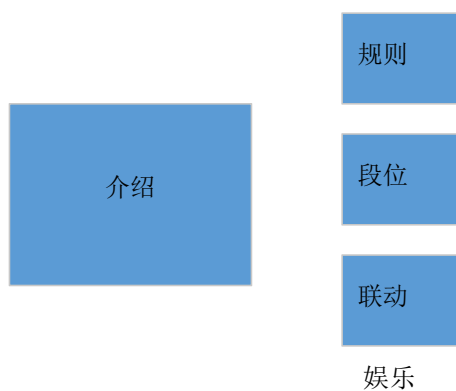
报告日期 2024 年 12 月1日

计算机科学与技术学院

目 录

1	网页整体框架.....	1
2	主页设计	4
3	分页面设计	6
3.1	页面 1 (介绍).....	6
3.2	页面 2 (规则).....	7
3.3	页面 3 (段位)	7
3.4	页面 4 (联动)	8
3.5	页面 5(娱乐)	8
4	网页设计小结.....	9
5	课程的收获和建议	10
5.1	计算机基础知识.....	10
5.2	文档撰写工具 LaTeX.....	10
5.3	编程工具 Python	10
5.4	图像设计软件 Photoshop.....	11
5.5	版本管理软件 Git	11
5.6	网页制作 Dreamweaver.....	11

1 网页整体框架



个人网页整体框架

1) 底部导航栏

2) 主页：第五人格游戏介绍

3) 分页面一：规则

4) 分页面二：段位

5) 分页面三：联动

4) 分页面四：娱乐

为方便对游戏内容上的理解与认识，我的网页大部分以文字说明为主，为方便读者理清网页主次，我将分网页的导航栏放入主网页，分网页可以回退主网页，其总分关系较为明显。

2 主页设计

- **背景图案 (background-image):**
 - `url(tu/678.jpg)`: 设置背景图片为位于tu文件夹下的名为678.jpg的图片。这意味着图片应该与CSS文件在同一目录结构下的tu文件夹中。
 - **背景图案是否重复 (background-repeat):**
 - `no-repeat`: 禁止背景图片重复。这意味着背景图片只显示一次, 不会平铺或重复。
 - **背景图案的位置 (background-position):**
 - `center`: 将背景图片居中放置。这意味着图片会水平和垂直居中于背景区域。
 - **背景图案的大小 (background-size):**
 - `cover`: 让背景图片覆盖整个背景区域, 同时保持图片的宽高比。这可能会导致图片的部分内容被裁剪, 以确保图片覆盖整个区域。
 - **背景颜色 (background-color):**
 - `#f0f0f0`: 当背景图片加载失败或由于某些原因无法显示时, 背景颜色将显示为浅灰色 (`#f0f0f0`)。
 - **页面内容的样式:**
 - `margin: 0;`: 移除页面内容的默认外边距。这通常用于重置浏览器的默认样式。
 - `padding: 20px;`: 为页面内容添加20像素的内边距, 以增加内容与浏览器窗口边缘之间的空间。
 - `font-family: Arial, sans-serif;`: 设置页面内容的字体为Arial, 如果Arial不可用, 则使用无衬线字体 (`sans-serif`) 作为备选。
 - `color: #333;`: 设置页面内容的文字颜色为深灰色 (`#333`)。
- .content 样式**
- **最大宽度 (max-width):**
 - `600px`: 限制内容区的最大宽度为600像素。这有助于在不同屏幕尺寸上保持内容的可读性和布局的一致性。
 - **外边距 (margin):**
 - `0 auto;`: 将内容区在水平方向上居中, 同时移除垂直方向的外边距。`auto`值用于左右外边距, 使得内容区水平居中。
 - **文本对齐 (text-align):**
 - `center`: 将内容区内的文本居中对齐。这适用于标题、段落等文本内容, 使其更加美观和易于阅读。
- 总之, 这段 CSS 代码提供了一个基本的网页样式设置, 包括背景图片和颜色的设置, 以及页面内容的布局和对齐方式。

```
body {  
    /* 设置背景图案 */  
    background-image: url(tu/678.jpg);  
    /* 背景图案是否重复 */  
    background-repeat: no-repeat;  
    /* 背景图案的位置 */  
    background-position: center;  
    /* 背景图案的大小 */  
    background-size: cover;  
    /* 背景颜色 (当图案加载失败时显示) */  
    background-color: #f0f0f0;  
    /* 页面内容的样式 */  
    margin: 0;  
    padding: 20px;  
    font-family: Arial, sans-serif;  
    color: #333;  
}
```

- 设置body的字体和移除默认的边距和填充。

```
ie= list-style-type: none; margin: 0; padding: 0; overflow: hidden; background-color: #333; >  
style="float: left;"><a href="/duanwei.html" style="display: block; color: white; text-align: center; padding: 14px 16px; text-deco  
style="float: left;"><a href="/guize (2).html" style="display: block; color: white; text-align: center; padding: 14px 16px; text  
style="float: left;"><a href="/liandong.html" style="display: block; color: white; text-align: center; padding: 14px 16px; text-d  
style="float: left;"><a href="/yule.html" style="display: block; color: white; text-align: center; padding: 14px 16px; text-deco  
style="float: left;"><a href="/jieshao.html" style="display: block; color: white; text-align: center; padding: 14px 16px; text-d
```
- .navbar设置导航栏的背景颜色和隐藏溢出内容。
- .nav-list使用flex布局使导航项水平排列，并居中显示。
- .nav-item和.nav-link设置样式，包括颜色、内边距和对齐方式。
- .nav-link:hover定义链接在悬停时的样式。

<p>
《第五人格》是一款独具特色的非对称性对抗竞技手游，其玩法规则相对简单但充满策略性。！

 逃生者（求生者）阵营：由4名玩家组成，需要共同努力，至少3人成功逃脱才算取得胜利。逃生者拥有各自独特的技能和特点，通过解开地图上的密码锁、利用地形和道具等方式来躲避监管

监管者阵营： 由1名玩家扮演，目标是抓到3名以上的逃生者并将其放飞以取得胜利。监管者拥有强大的攻击和追捕能力，通过寻找并抓住逃生者来达成目标。

解密与逃脱：逃生者的主要任务是解开地图上的密码锁，这些密码锁会显示黄颜色的。在解开密码锁的过程中，逃生者需要避免被监管者发现，可以利用地形、道具和队友的配合来躲避

救援与互助：如果逃生者被监管者抓住，会被绑到狂欢椅上。此时，队友可以前往解救下队友后，逃生者会拥有有限的生命值，需要队友进行包扎以恢复生命。

采用了符号对关键总结信息进行加粗

以使内容更加直观，背景图采用Q版形象

打破对其恐怖游戏的刻板印象。

3 分页面设计

页面 1 (段位介绍)

《第五人格》是一款独具特色的非对称性对抗竞技手游，其玩法规则相对简单但充满策略性。以下是《第五人格》的玩法规则介绍：

一阶：包含I至III，共3个小段位，每个小段位有3个星数，分数为20分。此阶段的玩家多为游戏新手，对各种机制和技能还不熟悉。

进阶段位：包含5个小段位，每个小段位有3个星数，分数为20分。玩家在此阶段对游戏有了更深入的了解，操作和意识开始提升。

高手段位包含5个小段位，每个小段位有3个星数，分数为30分。进入此阶段的玩家，已经具备了较高的操作水平和游戏意识，是游戏中的高手之一。

顶尖段位不再有小段位限制，而是根据星数进行排名。星数越多，排名越靠前。此阶段的玩家操作水平极高，但尚未达到巅峰状态。

道具：监管者和求生者的段位名称有所不同。求生者的段位从低到高依次为工蜂、猎犬、驼鹿、猛犸、狮鹫、独角兽、勇士、大力神；监管者的段位从低到高依次为飞狮、独眼巨人、恶龙、九头蛇。

段位 规则 联动 娱乐 介绍

此段是游戏排位模式的段位竞技介绍

方便玩家对第五人格水平划分有所了解。

页面 2（规则介绍）

《第五人格》是一款独具特色的非对称性对抗竞技手游，其玩法规则相对简单但充满策略性。以下是《第五人格》的玩法规则介绍：

逃生者（求生者）阵营：由4名玩家组成，需要共同努力，至少3人成功逃脱才算取胜。逃生者拥有各自独特的技能和特点，通过解开地图上的密码锁、利用地形和道具等方式来躲避监管者的追捕。

监管者阵营：由1名玩家扮演，目标是抓到3名以上的逃生者并将其放飞以取得胜利。监管者拥有强大的攻击和追捕能力，通过寻找并抓住逃生者来达成目标。

解密与逃脱：逃生者的主要任务是解开地图上的密码锁，这些密码锁会显示黄颜色的电流标志。成功解开后，密码锁附近会出现白光，并提示所有逃生者。在解开密码锁的过程中，逃生者需要避免被监管者发现，可以利用地形、道具和队友的配合来躲避追捕。

救援与互助：如果逃生者被监管者抓住，会被绑到狂欢椅上。此时，队友可以前往救援，通过挣扎或攻击监管者来救下队友。救下队友后，逃生者会拥有有限的生命值，需要队友进行包扎以恢复生命。

道具：逃生者可以在地图上找到各种道具，如地图、手电筒、医疗箱等，这些道具可以帮助逃生者更好地了解地图情况、躲避监管者和恢复生命值。： <

段位 规则 联动 娱乐 介绍

阵营与规则介绍

页面 3 (历史联动)

<p>《第五人格》的联动活动是游戏中的重要组成部分，它带来了全新的游戏体验、丰富了游戏的内容和趣味性。</p> <p>未来，随着游戏的不断发展和壮大，相信会有更多精彩的联动活动与玩家们见面。</p> <p>与《女神异闻录5皇家版》（P5R）的联动时间：2019年8月至11月，共两弹。内容：推出了与P5R相关的联动时装、随身物品、个性动作和随从等。例如，杂技演员稀世时装“雨宫莲/Joker”、稀世时装“坂本龙司/Skull”、舞女奇珍时装“高卷杏/Panther”等。</p> <p>《动物世界》时间：2018年6月至7月。内容：推出了小丑独特时装“童年烙印”，并通过购买限量礼包获得《动物世界》电影票。</p> <p>与伊藤润二精选集的联动内容：推出了宿伞之魂奇珍时装“十字路口的美少年”、幸运儿奇珍时装“双一”等联动时装，以及眼球草、诅咒娃娃等联动随身物品。</p> <p>枪弹辩驳：时间：2020年5月至2021年1月、2023年8月。内容：共三弹，推出了26号守卫稀世时装“黑白熊”、调酒师奇珍时装“江之岛盾子”等联动时装，以及Vote盒子等联动随身物品。</p> <p>《名侦探柯南》：时间：2020年7月至9月。内容：为中国大陆地区限定，推出了与《名侦探柯南》相关的联动时装和随身物品。</p>				
段位	规则	联动	娱乐	介绍

联动对新玩家的引入及游戏的趣味性都有提升，第五人格

在转型后依靠联动也成功走进大众的视线。

页面 4 (每个页面以主要内容起标题名称即可)

《第五人格》是一款独具特色的非对称对抗竞技手游，其玩法规则相对简单且充满策略性。以下是《第五人格》的玩法规则介绍：

黑杰克模式：这是一种类似于扑克牌游戏中的黑杰克玩法，玩家的目标是让自己的手牌无限接近但不超过21点。如果有一名玩家达到了21点，其余玩家需要阻止他直到游戏结束，若他能保持21点到回合结束，则视为胜利。

塔罗模式：这是一个需要8名玩家参与的模式，玩家被分为两个阵营，每个阵营包含一名国王、一名骑士和两名侍从。侍从需要保护国王躲避敌方骑士的追击，当任意一方国王在狂欢之椅上被淘汰或逃出大门后游戏结束。此外，还有水晶球塔罗模式，是塔罗模式的变种玩法。

噩梦逐影：这是一个邀请6名求生者参与的闯关逃生玩法，玩家需要通过梦之女巫在赛场里设下的重重陷阱，通过终点线的大门。

捉迷藏（躲猫猫）：这是一个让部分求生者玩家变身地图中的物品进行躲藏，而监管者玩家需要在限定时间内找出所有求生者的模式。也可以由四个冒险家开局就躲藏起来，在藏好之后监管者就可以开始找人，最后一个被找到的玩家获胜。还有一种变种玩法是“求生者抓鬼大队”，即监管者变成“鬼”，求生者一起去找监管者，按寻找速度排名，最先找到的获胜。有时监管者开局躲藏，求生者在规定时间内找到监管者也视为获胜。

模仿者游戏：这是一个支持十人同时参与的娱乐模式，分为侦探团、模仿者和神秘客三大阵营。玩法类似于狼人杀，玩家需根据各自身份完成任务或淘汰其他玩家。

段位	规则	联动	娱乐	介绍
----	----	----	----	----

除普通匹配与排位等经典玩法外，娱乐模式也是第五人格休闲的一大方式。

4 网页设计小结

本次设计是我首次尝试使用 HTML 进行网页制作。通过这一实践，我旨在掌握 HTML 的基本语法，理解网页结构，并能独立完成一个简单而功能齐全的网页。这不仅是对我学习成果的检验，也是对未来深入学习网页设计与开发的重要铺垫。

二、设计过程

学习准备

- **理论学习：**首先，我学习了HTML的基本概念和语法，包括标签、属性、元素等基础知识。
- **参考资源：**查阅了W3Schools、MDN等在线教程，以及相关的书籍和视频课程，确保对HTML有全面的了解
- **结构搭建：**使用HTML标签（如<html>，<head>，<body>，<h1>，<p>等）搭建网页的基本结构。
- **样式美化：**虽然本次设计主要关注HTML，但我也尝试使用简单的CSS进行样式调整，如字体、颜色、布局等。
- **内容填充：**根据需求分析，填充个人信息、兴趣爱好和联系方式等内容。

主要问题在于背景图的设计与选择，为使读者不会因背景图的遮挡而看不清具体文字说明，我在网上搜索并找到了颜色相对较淡的Q版图像并在此基础上更进一步的调正。

5 课程的收获和建

计算机基础知识专题学习总结

通过学习计算机基础知识专题，我系统地掌握了计算机硬件的基本构成、操作系统的功能与类型、计算机网络的基础原理以及数据结构与算法的基本概念。这些知识不仅为我后续的专业学习打下了坚实的基础，还提升了我解决实际问题的能力。特别是在理解计算机如何运作的过程中，我对软件开发和系统设计有了更深的认识

文档撰写工具 LaTeX

LaTeX作为一种高质量的文档排版工具，让我学会了如何编写格式规范、数学公式美观的学术论文和报告。**LaTeX**的宏包系统极大地方便了文档的定制和扩展。

编程工具 Python

Python作为一门简单易学且功能强大的编程语言，让我能够快速上手并实现各种数据处理和自动化任务。**Python**的丰富库和社区资源也极大地拓宽了我的编程视野。

图像设计软件 Photoshop

Photoshop作为图像处理和设计的利器，让我掌握了图像处理的基本技巧、图层管理和滤镜应用等关键功能。这些技能在设计海报、制作宣传材料等方面非常有用。

版本管理软件 Git

Git作为一款强大的版本控制工具，让我学会了如何高效地管理代码版本、协作开发和解决冲突。**Git**的分支和合并功能极大地提高了开发效率和代码质量。

网页制作 Dreamweaver

Dreamweaver作为一款专业的网页设计和开发工具，让我能够轻松创建和编辑网页，包括HTML、CSS和JavaScript代码的编写。**Dreamweaver**的可视化编辑界面和代码视图切换功能极大地提高了我的工作效率