**网络编程大作业**

**课程名称： Java网络编程设计\_\_\_\_\_\_**

**实验完成人：**

**姓名： 刘真光 学号： 2017211870 专业：**\_\_\_\_\_\_\_\_

**姓名： 刘真光 学号： 2017211870 专业：**\_\_\_\_\_\_\_\_

**姓名： 刘真光 学号： 2017211870 专业：**\_\_\_\_\_\_\_\_

**指导教师：\_\_\_ \_\_\_\_\_**

**日 期： 2019 年 4 月 22 日**

目录

[1系统概述 3](#_Toc6855470)

[1.1项目需求 3](#_Toc6855471)

[1.2需求分析 3](#_Toc6855472)

[1.3可行性分析或难点分析 4](#_Toc6855473)

[2 概要设计 4](#_Toc6855474)

[2.1 总体结构设计 4](#_Toc6855475)

[2.2 通信流程设计 4](#_Toc6855476)

[2.3 GUI界面设计 4](#_Toc6855477)

[2.4 用户模块设计 4](#_Toc6855478)

[2.5 其他模块 4](#_Toc6855479)

[3 详细设计 4](#_Toc6855480)

[3.1 通信模块 4](#_Toc6855481)

[3.1.1 NIO编程 4](#_Toc6855482)

[3.1.2 多客户端通信 4](#_Toc6855483)

[3.1.3 数据结构设计 4](#_Toc6855484)

[3.2 GUI界面 4](#_Toc6855485)

[3.2.1 登陆界面 4](#_Toc6855486)

[3.2.2 菜单界面 4](#_Toc6855487)

[3.2.3 游戏界面 4](#_Toc6855488)

[3.2.4 动画设计 4](#_Toc6855489)

[3.2.5 碰撞判定 4](#_Toc6855490)

[3.2.6 排行榜界面 4](#_Toc6855491)

[3.3 用户模块设计 4](#_Toc6855492)

[3.3.1 用户信息格式化存储 4](#_Toc6855493)

[3.3.2 用户登陆 4](#_Toc6855494)

[3.3.3 排行榜信息 4](#_Toc6855495)

[4结论 5](#_Toc6855496)

[4.1 自我评价或总结 5](#_Toc6855497)

[4.2 需要进一步学习的内同 5](#_Toc6855498)

[4.3 系统扩展计划 5](#_Toc6855499)

1系统概述

1.1项目说明

电子游戏是人们生活中必不可少的内容。现代生活节奏越来越快，游戏是一项非常好的释放压力的方式。而网络游戏则能够拉近不同地区人的距离，大家在一个虚拟环境中一起竞技，一起合作。

基于Java的TCP在线射击小游戏实现了多个客户端和服务器之间通信。

1.2需求分析

1.3可行性分析或难点分析

2 概要设计

2.1 总体结构设计

2.2 通信流程设计

2.3 GUI界面设计

2.4 用户模块设计

2.5 其他模块

3 详细设计

3.1 通信模块

3.1.1 NIO编程

3.1.2 多客户端通信

3.1.3 数据结构设计

3.2 GUI界面

3.2.1 登陆界面

3.2.2 菜单界面

3.2.3 游戏界面

3.2.4 动画设计

3.2.5 碰撞判定

3.2.6 排行榜界面

3.3 用户模块设计

3.3.1 用户信息格式化存储

3.3.2 用户登陆

3.3.3 排行榜信息

4结论

4.1 自我评价或总结

4.2 需要进一步学习的内同

4.3 系统扩展计划