**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用户在一个平台上进行游戏互动。通过服务器端作为中转，实现了多个客户端之间的各种信息的发送。

项目的开发环境为Eclipse，通过Java语言编程

1.2需求分析

游戏系统需要一个服务器端和多个客户端。在本程序中，用户打开客户端并登陆，会在客户端的用户类中添加用户信息，如果是新用户会将用户基本信息存储在服务器端文件中。当用户点击开始游戏时，会进入游戏大厅，这里会显示所有未进入游戏或组队的用户，当前用户可进行邀请操作。当队长点击开始游戏后，即可进入游戏界面。在游戏进行的过程中，客户端发送操作信息到服务器端，服务器端将信息进行处理后，发送给队伍中的其他客户端。

在整个操作中，所有信息的发送都经过服务器端进行识别，处理发送给对应的客户端，实现多客户端的信息通信。

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