

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 CS2307

学 号 U202315625

姓 名 付誉洋

指导教师 范晔斌

报告日期 2023 年 11 月 28 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	2
3	分页面设计	5
3.1	登录界面	5
3.2	世界	6
3.3	角色	9
3.4	壁纸	12
4	网页设计小结	13
5	课程的收获和建议	14
5.1	计算机基础知识	14
5.2	文档撰写工具 LaTeX	15
5.3	编程工具 Python	15
5.4	图像设计软件 Photoshop	16
5.5	版本管理软件 Git	17
5.6	网页制作 Dreamweaver	17

1 网页整体框架

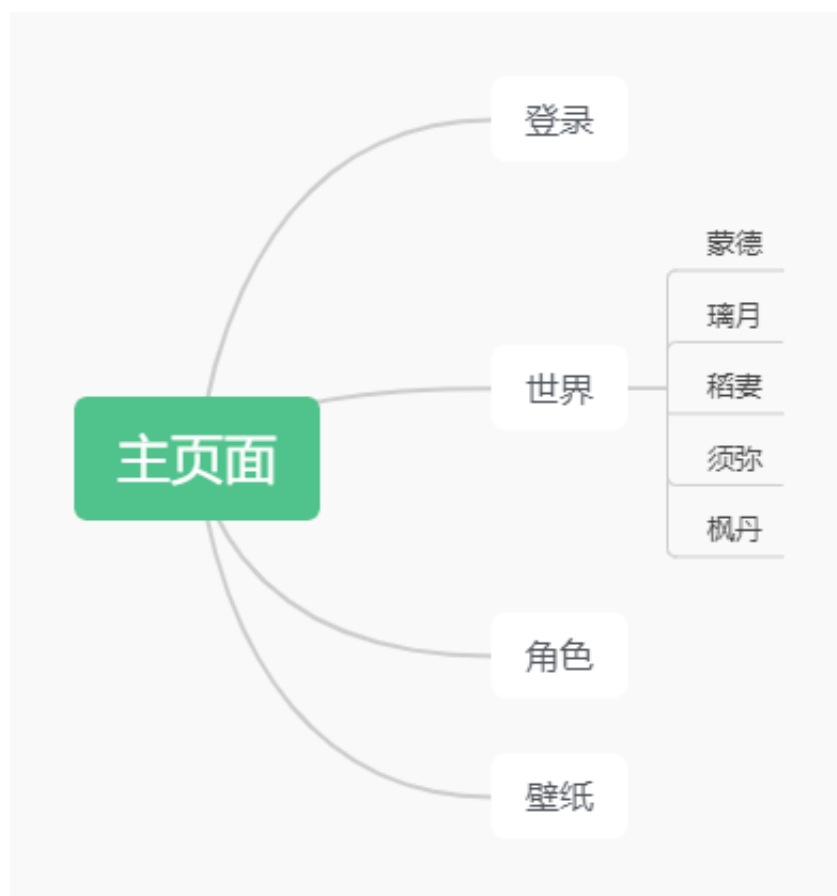


图 1-1 网页整体框架

2 主页设计



图 2-1 主页

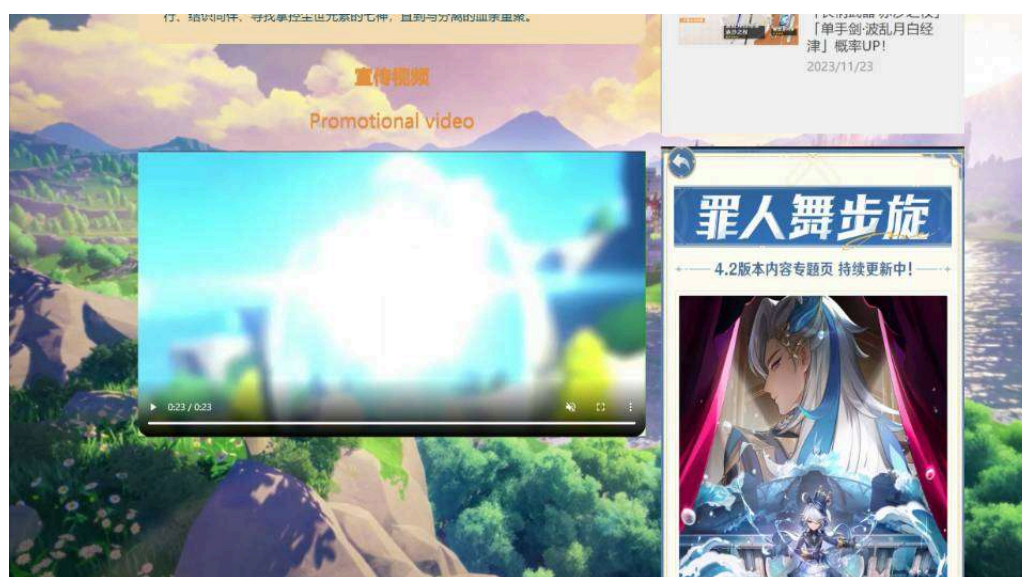


图 2-2 主页

结构：

头部信息：头部信息包含在 <head> 标签中，其中包括网页的标题、字符集声明、图标引用和样式表引用。

页面内容：主要的页面内容包含在 <body> 标签中。

1. 页面顶部：顶部内容包含在 <div class="image-div"> 中，其中包括 Logo 图

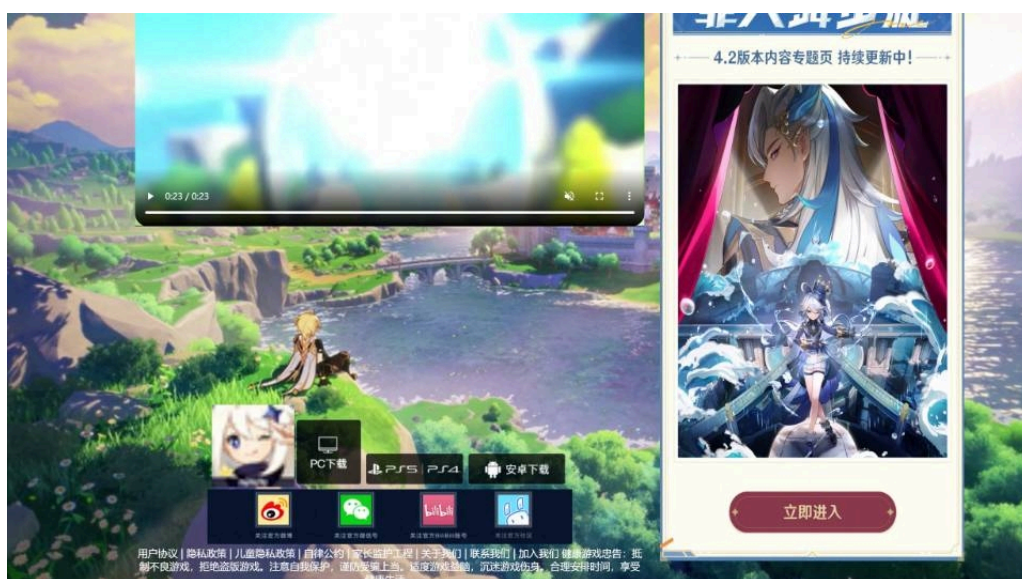


图 2-3 主页

像、应用图标以及背景音乐。

2. 导航栏：导航栏包含在 `<div class="head-nav">` 中，其中的导航链接使用 `<a>` 标签包裹。

3. 主要内容区域：主要内容区域包含在 `<div class="mydiv">` 中。

4. 游戏介绍：游戏介绍包含在带有“游戏介绍”类的标题和段落 `<h3>` 和 `<p>` 中。

5. 内容模块：内容模块分为左侧和右侧，右侧内容包含在 `<div class="nei-rong-div-right">` 中，包含新闻和截图的图像。

6. 游戏背景：游戏背景包含在带有“游戏背景”类的标题和段落 `<h3>` 和 `<p>` 中。

7. 宣传视频：宣传视频包含在 `<video>` 标签中，以及底部的相关图片和链接。

页面底部：底部内容包含在带有“myfooter”类的 `<footer>` 标签中，包括版权信息、用户协议和联系方式。

设计思路：

品牌形象展示：网页顶部的 Logo 图像和应用图标突出展示了原神的品牌形象。

导航栏设计：位于顶部的导航栏使用了横向的链接，提供了网站的不同页面之间的快速跳转，包括首页、登录、世界、角色和壁纸，使用户能够方便地浏览和访问不同的页面。

页面布局：整个页面分为三大部分，即顶部内容、导航栏和主要内容区域。

主要内容区域又分为左侧和右侧两个模块，分别展示游戏的介绍、背景和宣传视频。

主要内容展示：右侧的内容模块展示了游戏的新闻和截图，以图像的形式吸引用户的注意力，并搭配文字介绍增强内容的表达效果。游戏介绍和游戏背景则通过简洁的段落文字进行说明，让用户能够快速了解游戏的基本情况。

宣传视频：网页底部的宣传视频采用了自动播放和静音的方式，向用户展示游戏的精彩画面和特色玩法。

背景音乐：通过嵌入背景音乐的方式为网页增添了音频元素，营造出游戏的氛围和情感。

脚注信息：在网页底部的脚注中提供了版权信息、用户协议、联系方式等重要信息，增加了网页的完整性和用户的信任度。

3 分页面设计

3.1 登录界面



图 3-1 登录界面

设计思路：

页面布局：整个页面使用表格 `<table>` 进行布局，通过设置宽度、边距和对齐方式来控制页面的结构和外观。页面分为顶部内容、导航栏和主要内容区域。

导航栏设计：导航栏位于表格的第二行 `<tr>` 中，每个导航链接使用 `<td>` 标签进行包裹，并使用 CSS 样式为每个导航链接设置不同的颜色作为背景。链接文本使用 `<a>` 标签包裹，并设置了 `href` 属性指向不同的页面，实现页面之间的快速跳转。

登录表单设计：每一行都包含一个标签和一个输入框，标签使用 `<td>` 标签进行包裹，并使用 CSS 样式为标签设置不同的样式。输入框使用 `<input>` 标签创建，并设置了 `type` 属性为 `"text"` 和 `"password"`，以分别创建文本输入框和密码输入框。

性别选择和邮箱输入：性别选择和邮箱输入分别使用 `<input>` 标签创建单选按钮和文本输入框，并设置不同的样式和属性。

按钮设计：登录按钮和注册按钮分别位于表格的第十五行和第十六行。使用 `<input>` 标签创建按钮，设置 `type` 属性为 `"submit"` 和 `"reset"`，以分别实现表单的提交和重置。

脚注信息：脚注信息位于表格底部，使用 `<td>` 标签进行包裹，并设置对齐方式为”center”。使用 `<p>` 标签进行排版，并通过设置颜色为白色来对文字进行着色。

背景视频：背景视频通过 `<video>` 标签嵌入页面中，并使用 CSS 样式为视频设置定位和尺寸属性。视频使用 `source` 标签指定视频文件的 URL，通过设置 `loop`、`muted` 和 `autoplay` 属性，使视频循环播放、静音并自动播放。

3.2 世界



图 3-2 世界

设计思路：

网页图标：将图标设置为一个 `favicon.ico` 文件，使用 `<link>` 标签的 `rel` 属性设置为”icon”，`href` 属性设置为图标文件的路径。

CSS 样式：通过内联样式和 `<style>` 标签定义了一些 CSS 样式，可以按照需要对这些样式进行优化和修改，例如字体、颜色、布局等。

国家列表：位于 `` 标签中，每个国家都包含图片、链接和人物图片。通过设置 `background-image` 属性为国家背景图像。通过设置 `<a>` 标签和 `<p>` 标签创建国家链接，设置国家名称和人物图片。

下面是五个国家的截图：



图 3-3 世界

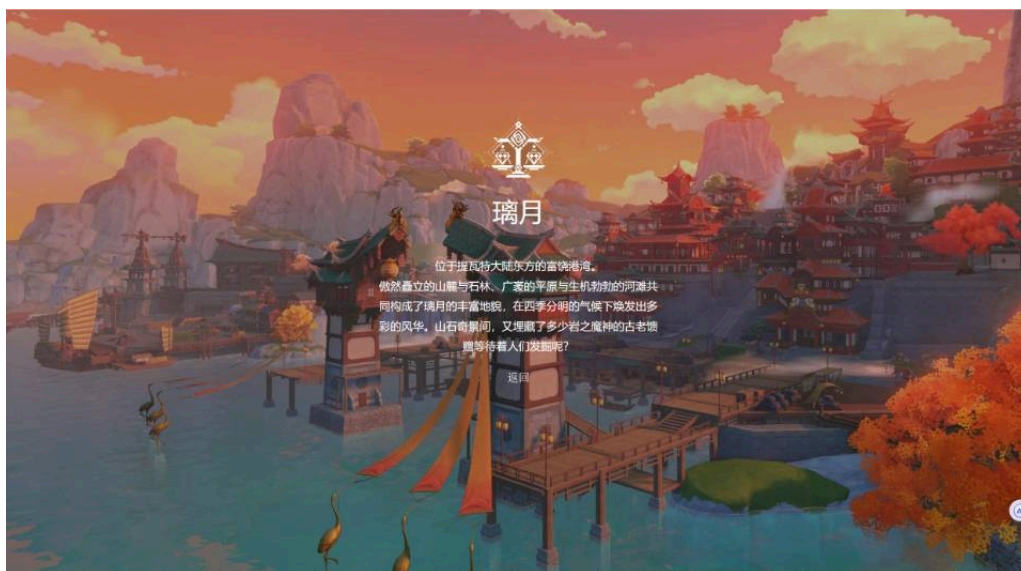


图 3-4 世界

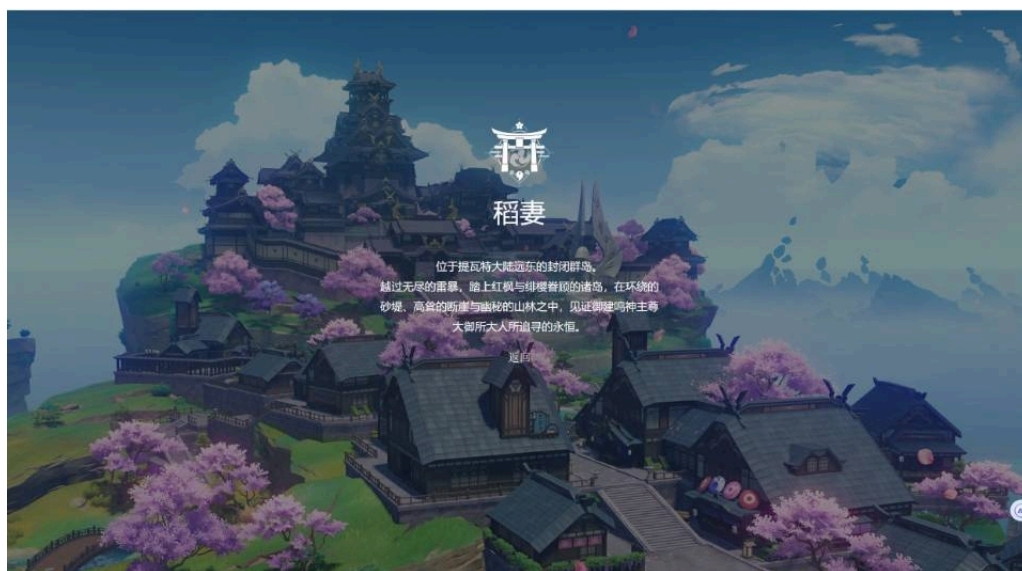


图 3-5 世界

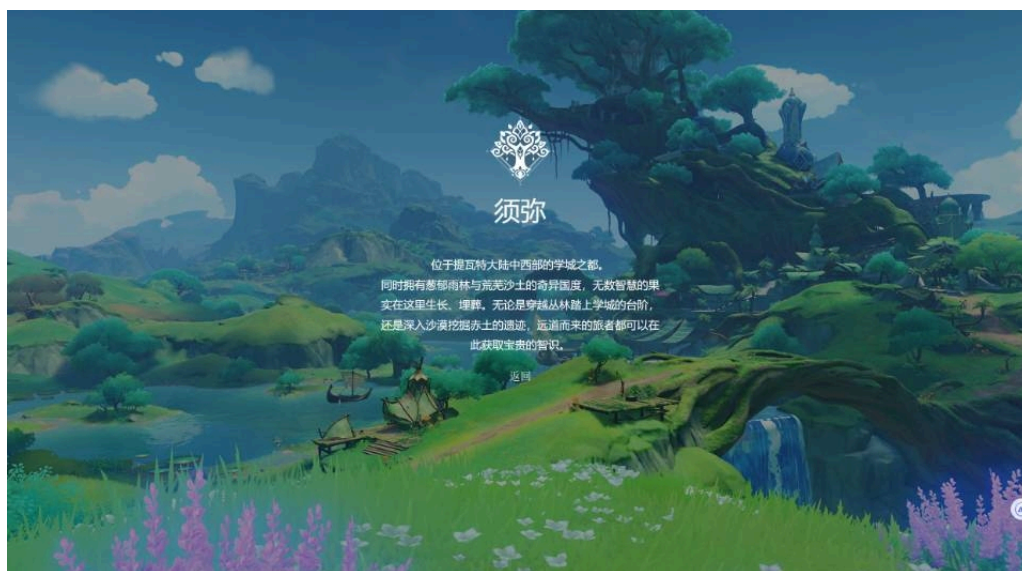


图 3-6 世界



图 3-7 世界

3.3 角色



图 3-8 角色

设计思路：

选取了原神中的五位神明，介绍了他们的故事，让玩家能更深入了解原神。

background-repeat: repeat-x;：这行代码设置了背景图片的重复方式为横向重复。也就是说，背景图片会在水平方向上重复显示。



图 3-9 角色

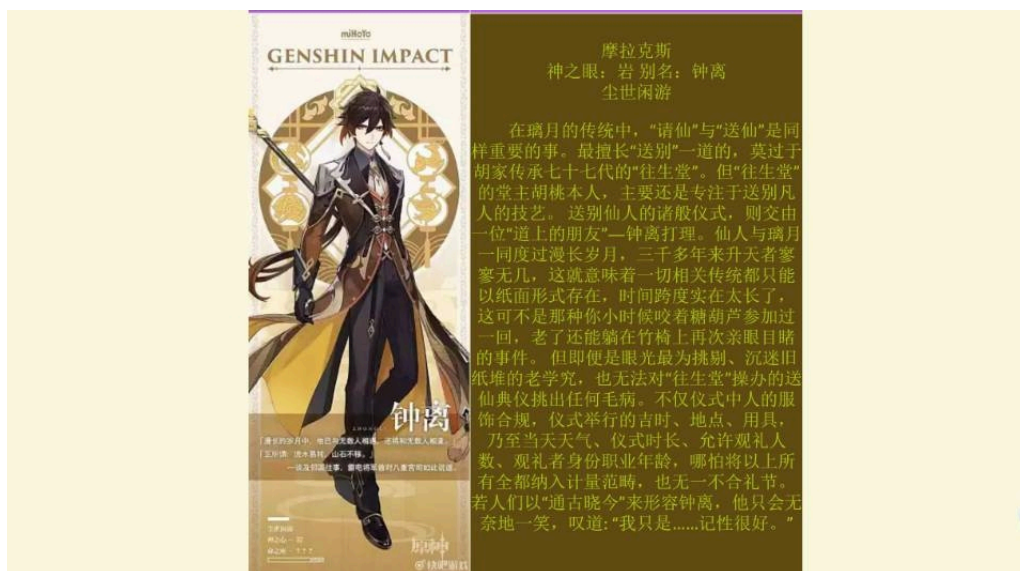


图 3-10 角色



图 3-11 角色



图 3-12 角色

3.4 壁纸

设计思路：使用 <table>、<tr> 和 <td> 标签创建了一个表格，每个表格单元格中包含一张原神壁纸图片，供用户欣赏下载。

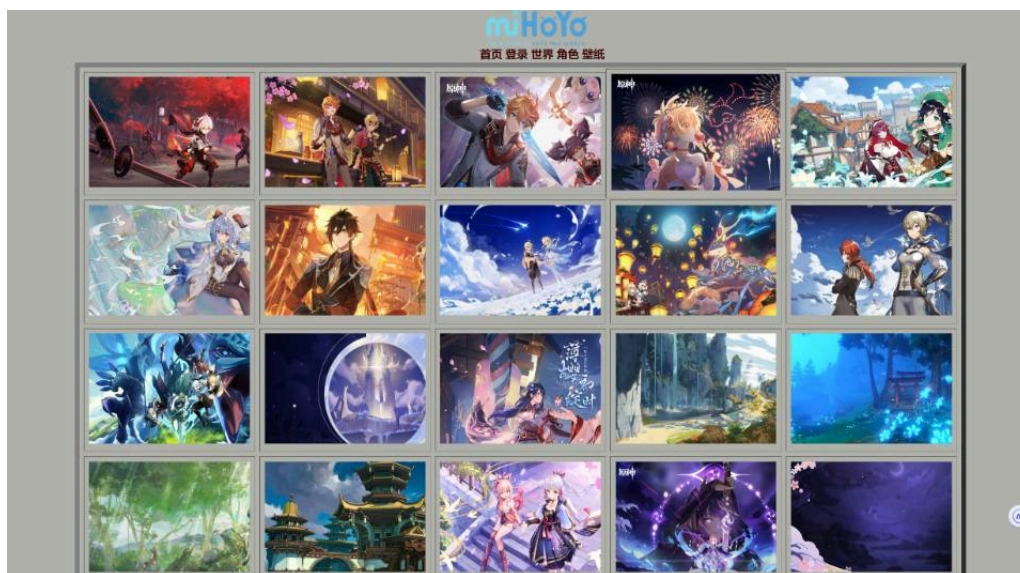


图 3-13 壁纸

4 网页设计小结

1. 布局问题：在网页布局中，我遇到元素错位、重叠或不对齐等问题。解决这个问题可以使用 CSS 的布局属性，如 `display`、`position`、`float` 等进行调整

2. 图片加载问题：因为壁纸分页面中包含大量图片，会导致页面加载缓慢。为解决这个问题，我使用图片压缩工具来减小图片的大小来提供快速的图片加载。

3. 响应式图片问题：在不同屏幕尺寸上，可能需要提供不同尺寸或不同分辨率的图片，以减少加载时间和提高性能。解决这个问题可以使用 `srcset` 和 `sizes` 属性来指定不同尺寸的图片，并使用 `<picture>` 元素来为不同屏幕提供适当的图片。

4. 安全性问题：为了保护网站和用户数据的安全，在登录分界面，需要保护用户的密码。为了解决这个问题，可以通过修改 `type` 为 `password`，这样用户输入密码时就不会显现了。

通过这次网页设计作业，我深刻的体会到，知识理解得不够深刻，掌握得不够牢固，使得我在设计过程中遇到了不少困难，不过好在网上课程资源较丰富，在经过了一段时间的知识补充后，原本一些棘手的问题也就迎刃而解了。最终网页在我手中开花结果的时候，我的心里也不免产生了兴奋。正所谓“三百六十行，行行出状元”，希望我以后同样可以用这次在网页设计与制作中学到的本事，为社会做出我应该做的一切。

5 课程的收获和建议

通过学习新生实践课程，我获得了以下收获：

1. 综合基础知识

课程内容广泛且多样化，涉及到了图像设计、版本管理和网页制作等多个领域的基础知识。我学习了图像处理和编辑技术、版本控制和团队协作、网页设计和开发等方面的知识，这极大地拓宽了我的计算机基础知识。

2. 实际技能

通过学习课程中的各个专题，我获得了一些实际技能。例如，在学习 Photoshop 专题时，我学会了如何使用基本的图像编辑工具和技巧；在学习 Git 专题时，我掌握了版本控制和协作开发的基本概念和操作方法；在学习 Dreamweaver 专题时，我学习了网页设计与制作的基本技能和工作流程等。这些实际技能对我的日常工作和学习中都有很大的帮助。

3. 技能融合与应用

通过综合学习不同专题，我了解到这些技术和工具之间的相互关系和应用场景。例如，我学会了如何将 Photoshop 中设计的图像应用于 Dreamweaver 创建的网页中，以及如何使用 Git 进行网页项目的版本管理和团队协作等。这让我能够将不同的技能和工具进行融合和应用，提高工作和学习的效率。

建议：

可能是因为冲课的缘故，最后讲网页设计与制作的时候有些赶了，js 的内容并未讲解。希望可以更好的安排课程，对网页设计与制作这一重点进行更详细的讲解。

5.1 计算机基础知识

通过学习该课程，我获得了以下收获：

1. 计算机的历史与发展了解计算机的历史发展过程，我们能够了解计算机的起源以及各个时期的重要里程碑。通过研究计算机的历史，我意识到计算机技术的快速进步和应用广度，这不仅拓宽了我的知识面，也让我更加敬佩计算机科学的发展和创新。

2. 计算机的系统组成学习计算机的系统组成，我深入了解了计算机各个组成部分的功能和作用。了解计算机的硬件和软件组件，以及它们如何相互协作，

我可以更好地理解计算机如何运行和执行任务。这对于日常的电脑使用和故障排除也非常有帮助。

3. 数据在计算机中的表示数据在计算机中的表示是计算机基础中重要的一部分。通过学习不同的数据表示方法，如二进制、十进制和十六进制，我了解了数据在计算机内部是如何存储和处理的。此外，我学会了如何进行数据转换和算术运算，这对于编程和计算机科学领域非常重要。

建议：对于计算机的历史与发展与计算机的系统组成部分，因为同学们大多了解过相关知识，故可以适当减少讲授时间；而数据在计算机中的表示部分，对于我们学计算机的学生今后非常重要，故可以适当增加将讲授时间，对其中内容进行更详细的讲解。

5.2 文档撰写工具 LaTeX

通过学习文档撰写工具 LaTeX 专题，我学会了使用在线编译器 overleaf，也在实践过程中发现了 LaTeX 的优点，可谓是收获满满。

首先，LaTeX 的模板和命令使得我能够轻松地排版各种类型的文档，包括学术论文、报告、演示文稿和简历等。

其次，学习 LaTeX 使我更加注重文档的细节和质量。LaTeX 鼓励我使用合适的文档结构、格式和样式，以提升文档的可读性和专业性。我学会了如何调整字体、段落间距、页眉页脚、图表、公式等元素，使得文档更加易读且具有更好的视觉效果。

此外，LaTeX 还为我提供了一种方便的方式来管理文献引用和参考文献。我学习了如何管理我的参考文献数据库，并将引用插入到文档中。这大大简化了文献引用的过程，并确保引用的准确性和一致性。

建议：对于 LaTeX 部分的内容可以讲的更细致一些，给我们进行示范练习。

5.3 编程工具 Python

通过学习编程工具 Python 专题，我获得了许多收获。首先，我学会了使用一种强大而灵活的编程语言，Python。Python 的简洁语法和丰富的库使我能够编写出简洁而功能丰富的程序。

其次，学习 Python 帮助我开拓了编程思维和解决问题的能力。Python 是一

门易学易用的语言，它鼓励开发者采用简洁的方法解决问题。通过编程实践，我学到了如何分析问题、设计算法、调试代码以及进行效率优化。

对于这门专题的讲授，我有一些建议。首先，可以适当减少讲授时间，因为 Python 的语法相对简单，初学者可以很快掌握基本概念和语法规则。讲授 Python 时可以注重实践，通过编写简单的程序来加深理解和掌握。

另外，某些专题可以适当增加讲授内容和时间。例如，可以加强对 Python 标准库的讲解，重点介绍常用模块和功能，如文件处理、网络编程、正则表达式、多线程等。此外，对于常见的开发场景，如数据分析、Web 开发、机器学习等，可以增加相应专题的内容和示例演示，帮助学习者了解如何在相关领域内应用 Python。

建议：在讲授过程中注重实践和项目实践。编程是一种实践性的技能，通过实际编写程序和解决问题，学习者可以更好地理解和掌握 Python 的特性和用法。提供一些练习和项目案例，让学习者能够实践所学知识，并培养解决实际问题的能力。

5.4 图像设计软件 Photoshop

通过学习图像设计软件 Photoshop 专题，我获得了许多收获。首先，我学会了使用一款强大且广泛应用的图像处理工具，Photoshop。Photoshop 提供了丰富的功能和工具，使我能够对图像进行编辑、修饰和优化，从而创建出令人印象深刻的视觉作品。

其次，学习 Photoshop 拓展了我的创造力和设计能力。通过学习图像处理的基本技巧和原理，我能够更好地理解和运用颜色、光影、构图和纹理等设计元素。这让我能够更好地表达自己的想法，并将它们转化为出色的图像作品。

此外，Photoshop 还为我提供了一种强大的工具来修复和恢复老照片、修饰肖像、设计海报和包装等。学习 Photoshop 让我学会了使用各种选区和图层控制技术、涂鸦和平滑绘制工具、滤镜和调整图像的功能等。这些技能使我能够以专业水平进行图像设计和编辑。

对于这门专题的讲授，我有一些建议。首先，可以适当减少讲授时间，因为 Photoshop 的功能非常丰富，初学者可能需要一些时间来熟悉基本工具和界面。讲授 Photoshop 时可以重点关注常用的功能和技巧，如选择工具、图层控制、调整图像、修复照片等。

另外，某些专题可以适当增加讲授内容和时间。例如，可以加强对高级技巧和特效的讲解，如图像合成、渐变映射、光影处理、转换效果等。

建议：在讲授过程中注重实践和示例演示。Photoshop 是一种实践型工具，通过实际操作可以更好地理解和掌握。给学习者提供一些练习和实例，展示常见图像处理需求的解决方案，有助于加深理解和巩固知识。

5.5 版本管理软件 Git

通过学习 Git 专题，我获得了以下收获：

1. 学习 Git 让我深入了解版本控制的概念和在软件开发中的重要性。我学会了如何使用 Git 进行代码版本管理，并能够轻松地进行代码回滚、分支管理以及合并操作等。这对于多人协同开发和项目的可维护性非常关键。

2. 通过学习 Git 命令和 workflows，我获得了在实际项目中使用 Git 进行版本控制的能力。我掌握了常用的 Git 命令，如 `init`、`add`、`commit`、`push` 等，并了解了分支管理、冲突解决和合并等高级概念。这让我能够更好地组织和管理代码。

3. 学习 Git 还让我了解了开源社区和协作开发的文化和实践。我明白了开源软件是如何通过 Git 作为版本控制工具来实现多人协作和代码共享的。这激发了我参与开源项目和积极贡献代码的兴趣，同时也理解了协作开发的重要性和技巧。

基于我对 Git 专题的学习经验，我有以下建议：

1. 增加实际项目实践

为了更好地将 Git 应用于实际项目中，建议增加实际项目实践的环节。通过实践，学生能够更好地理解 Git 的使用和团队协作。

2. 强调代码冲突解决

在讲授 Git 专题时，应特别强调代码冲突解决的技巧和策略。冲突是在多人协作开发中常见的问题，学生需要掌握解决冲突的方法，以避免开发过程中的问题和延误。

5.6 网页制作 Dreamweaver

通过学习 Dreamweaver 专题，我获得了以下收获：

1. 网页设计和布局

学习 Dreamweaver 的讲解因时间因素只是一带而过，让我掌握了网页设计和布局的核心概念和技巧。我学会了如何创建网页结构、设计导航菜单、调整样式和布局等。这使我能够以更专业的方式设计和制作网页，提升用户体验和界面美观度。

2. 多媒体和互动元素

通过学习 Dreamweaver，我学会了如何嵌入多媒体元素，如音频、视频和图像，以及如何添加互动元素，如表单和动画效果等。这为我创建更丰富和动态的网页提供了有力的支持。

3. 网页代码编辑和调试

学习 Dreamweaver 还让我掌握了网页代码编辑和调试的技能。我学会了如何查看和编辑 HTML、CSS 和 JavaScript 代码，并能够进行错误排查和调试。这让我对网页的代码结构和调整有了更深入的理解和掌握。

建议：

关于 Dreamweaver 的讲解因时间因素只是一带而过，让未接触过的同学有了一定的上手难度，可以适当讲详细一些。