

# 网络围棋对弈与教学平台 软件系统设计

## 目 录

1. 系统分布设计	D-NGGTP-01-01
2. 层次示意图	D-NGGTP-01-02
3. 数据结构设计	D-NGGTP-01-03
4. 算法设计	D-NGGTP-01-04

## 1. 系统分布设计（负责人：全体）

### 1) 表示层服务:

用户信息展示服务

游戏房间信息展示服务

棋盘信息显示服务

聊天信息显示服务

道具信息展示服务

弈币信息展示服务

棋谱信息公众号服务

评价信息公众号服务

问题信息公众号服务

围棋资讯公众号服务

### 2) 应用逻辑层服务:

用户信息的增删改查服务

游戏房间状态信息的增删改查服务

棋盘信息的增删改查服务

聊天信息的增删改查服务

弈币余额的增删改查(CRUD)服务

道具库存的增删改查服务

棋谱信息存储、删除、修改、查询服务

围棋资讯存储、删除、修改、查询、发布服务

评价信息存储、删除、修改、查询服务

问题信息存储、删除、修改、查询服务

### 3) 数据存储服务

用户信息的数据库操作服务

---

## 游戏房间状态信息的数据库操作服务

棋盘信息的数据库操作服务

聊天信息的数据库操作服务

弈币余额的数据库操作服务

道具库存的数据库操作服务

围棋资讯的数据库操作服务

用户信息的数据库操作服务

弈币信息的数据库操作服务

棋谱信息的数据库操作服务

评价信息的数据库操作服务

问题信息的数据库操作服务

围棋资讯的数据库操作服务

## 2. 层次示意图

## 3. 数据结构设计

## 4. 算法设计