网络应用开发课程设计

网页游戏合集

**组员信息：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 姓名 | 学号 | 成员贡献 | 课程设计成绩 |
| 1 | 杨轶洋 | 2022280067 |  |  |
| 2 | 刘沛 | 2022280065 |  |  |
| 3 | 钟万乐 | 2022280066 |  |  |
| 4 | 任炳儒 | 2022280054 |  |  |
| 5 |  |  |  |  |

<https://github.com/Kagari-Yang/html_game>

# **引言**

本项目是设计一个包含多个小游戏的网页应用，玩家用户可以通过注册账号，登录到游戏内，选择自己想玩的游戏。目标是提供一个用户友好且互动性强的游戏平台，允许用户在一个集成环境中体验不同的游戏。

# 功能与设计

## 功能介绍

（1）用户登录和注册功能。

（2）游戏选择界面，允许用户在不同游戏间切换。

（3）两款游戏：贪吃蛇和连连看。

## 系统设计

* + 1. 系统架构

本系统采用基于Web的三层架构，包括前端展示层（HTML/CSS/JavaScript），后端逻辑层（Node.js/Express），以及数据存储层（MongoDB）。

* + 1. 逻辑流程

（1）用户通过登录界面进行注册或登录。

（2）登录后，用户进入游戏选择界面。

（3）用户可以选择贪吃蛇或连连看游戏，并在游戏中互动。

（4）用户可以随时退出登录。

* + 1. 通信协议

系统采用HTTP协议进行前后端通信。用户认证和游戏状态数据通过JSON格式在客户端和服务器之间传输。

# **功能实现**

前端：HTML、CSS、JavaScript提供用户界面和游戏逻辑。

后端：Node.js和Express框架处理HTTP请求和响应。

数据库：MongoDB用于存储用户数据。

安全性：bcrypt用于密码加密。

# **功能展示与评测**

系统可用性和完整性

# **总结**

总结与问题