

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 CS2302

学 号 U202315459

姓 名 龙睿轩

指导教师 李平

报告日期 2023 年 12 月 11 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	3
3	分页面设计	4
3.1	游戏介绍主分页面	4
3.2	游戏介绍次分页面	4
3.3	走进游戏主分页面	5
3.4	走进游戏次分页面	6
4	网页设计小结	7
5	课程的收获和建议	8
5.1	计算机基础知识	8
5.2	Word、PowerPoint 及 LaTeX	8
5.3	编程工具 Python	8
5.4	图像设计软件 Photoshop	8
5.5	版本管理软件 Git	9
5.6	网页制作软件 Dreamweaver	9

1 网页整体框架

我的网页通过基本的两级索引展开，由主页面能导向游戏介绍、走进游戏两个版块，而每一板块都有一个类似于目录的主分页面，第一板块通过目录检索的方式展开对于游戏内容、特色、成就三方面的介绍；第二板块通过顶部的分栏可以导向剧情，也可通过地图的互动式标记一个个导向次分页面。

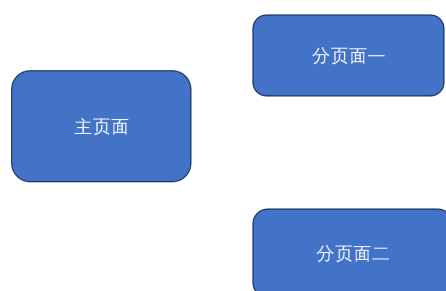


图 1-1 网页整体框架展示

以下是分页面一游戏介绍部分，第一板块通过目录检索的方式展开对于游戏内容、特色、成就三方面的介绍，并以相同的颜色，较小的字体将三个部分的链接竖向给在网页左侧；最后在左下方不起眼的位置提供了返回主页选项。

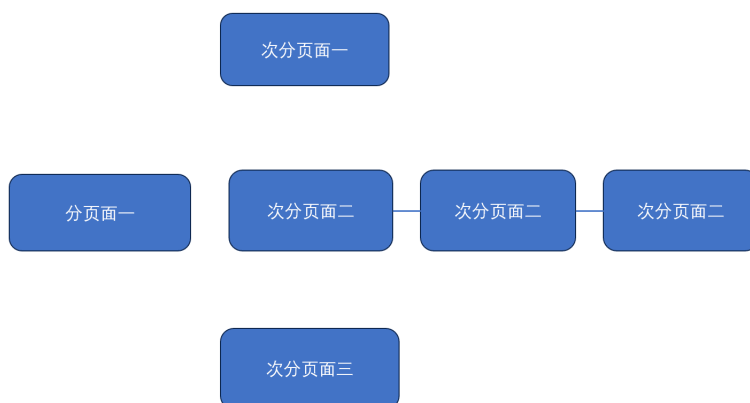


图 1-2 分页面一页整体框架展示

以下是分页面二走进游戏部分，第二板块通过顶部的分栏可以导向剧情，也可通过地图的互动式标记一个个导向次分页面。这里以地图为引导，在地图上加入了足够数量的互动红色标记，让访问者能以更具沉浸感的方式了解游戏，通过

地图区域介绍以及区域头目介绍的方式真正实现“走进游戏”的目标。此外，地图上方的表格为访问者提供了通往剧情介绍的连接，更加深入地介绍游戏背后宏伟的故事。

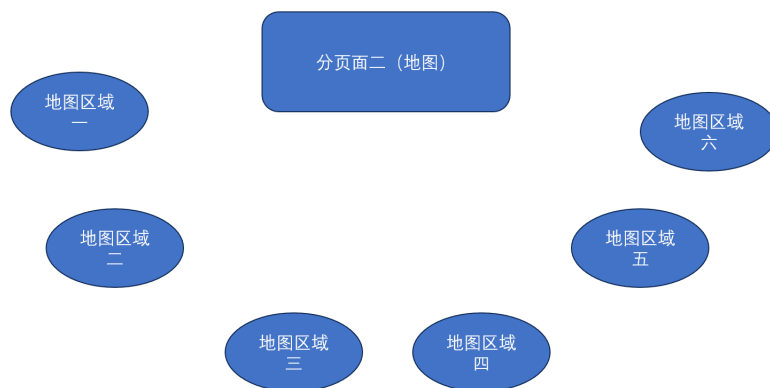


图 1-3 分页面而页整体框架展示

2 主页设计

我的主页基于我选择介绍的游戏《艾尔登法环》启动页面构成，请见图3-4。如同玩家们进入游戏一样，我们也能很明显地看到作为游戏代表的金黄耀眼的大卢恩以及英文标题“ELDEN RING”，开门见山而巧妙地交代了游戏的故事背景，而我希望这样能直接地表明我的网页主题。



图 2-1 主页举例

在主页面的中下方，我给出了游戏介绍、走进游戏两个分页面链接与返回寝室选项。我一如游戏本体选择了与页面相协调的金黄色，但是选择了不同于游戏排版的横向式：这是考虑到我的网页只有 3 个链接，横向式能便捷而大方地展示选项，同时也能更好地展现背景图片。

3 分页面设计

3.1 游戏介绍主分页面

为了串起下分为游戏简介、游戏特色、游戏成就三个部分的游戏介绍，我为此制作了一个次主页面，醒目地给出了目录的引导；并以相同的颜色，较小的字体将三个部分的链接竖向给在网页左侧；最后在左下方不起眼的位置提供了返回主页选项。



图 3-1 游戏介绍主分页面

3.2 游戏介绍次分页面

游戏介绍部分的次分页面我都是先利用 PPT 制作好了背景图片加相应的形状文本框加对应文本的一张介绍网页底板，然后直接插入图片完成，这在文本量不大的情况下便捷而清晰。除了介绍游戏特色部分因为不同分支而划分成了三张网页，通过链接线性串联，其他的网页可直接回到目录。

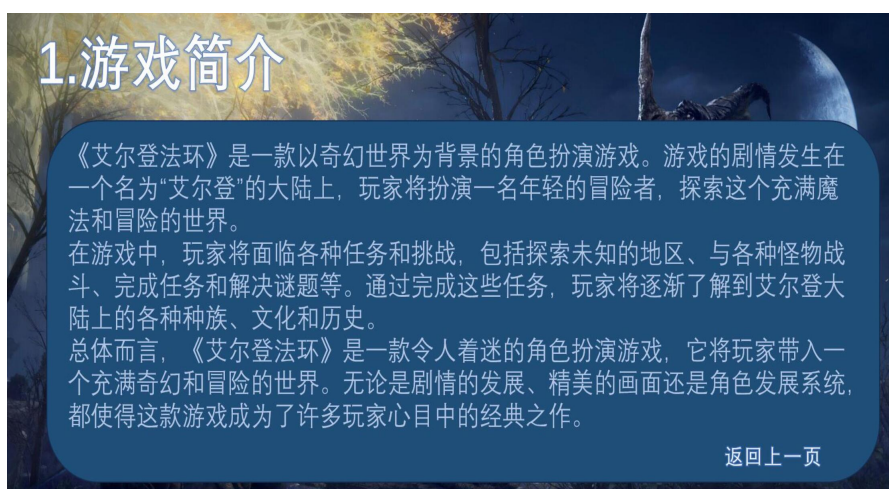


图 3-2 游戏介绍次分页面

3.3 走进游戏主分页面

以走进游戏为题，我便以艾尔登法环成功的地图设计为着力点，以地图为引导，在地图上加入了足够数量的互动红色标记，让访问者能以更具沉浸感的方式了解游戏，通过地图区域介绍以及区域头目介绍的方式真正实现“走进游戏”的目标。此外，地图上方的表格为访问者提供了通往剧情介绍链接，更加深入地介绍游戏背后宏伟的故事。

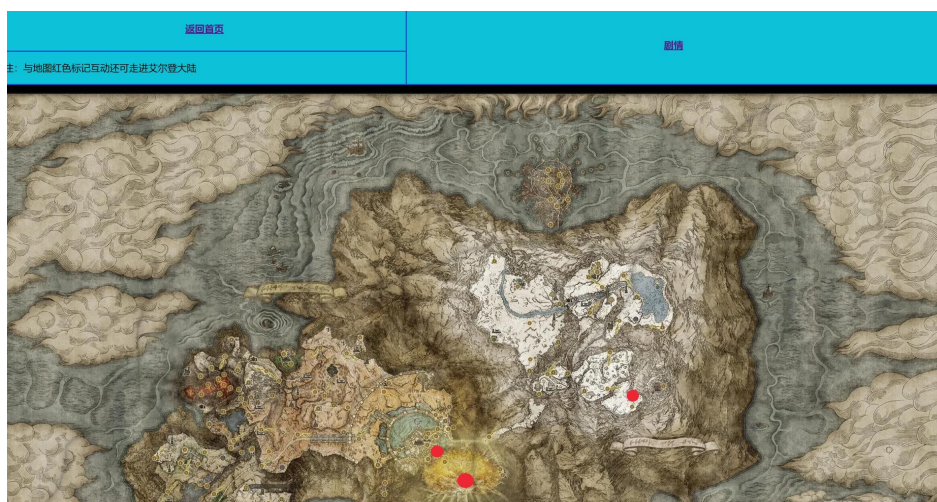


图 3-3 走进游戏主分页面

3.4 走进游戏次分页面

次分页面分为了地图介绍与剧情介绍两种：地图介绍涵盖了地域图片、地域介绍、头目图片、头目介绍四个部分，因此我简单地设计了 2*2 的表格以容纳素材；剧情介绍因为内容的冗长采用了 N*1 的表格，竖向排版，通过不同的单元格长度加以中间的小标题切分内容。



图 3-4 走进游戏次分页面

4 网页设计小结

网页的设计和实现过程中遇到的问题 1：最开始是制作网页的步骤问题，每次做完一张网页就想着把热点和链接一起做好，这样子条理非常乱，而且在其它版面未成型时都是很难操作的。后来就在和同学的讨论中意识到还是应该先把每个网页都搭建好，最后再建立链接。

网页的设计和实现过程中遇到的问题 2：在制作网页时一开始我只知道插入图片，这样网页就会相当单调而且相当难排版，于是我就参考了其他同学的网页，选择了加入表格，这对于我走进游戏部分的分页面同时处理几张图几段文本的排版无疑优化了步骤。

网页的设计和实现过程中遇到的问题 3：在我制作地图时，需要对地图的某些地方做标记，我在网上寻找这种方向的教学视频无果，才了解到身边的同学基本上都是利用 photoshop 或是 PowerPoint 先行完成了对图片的加工，于是我利用画图工具对地图进行了标记绘制，然后导入 Dreamweaver，解决了问题。

5 课程的收获和建议

5.1 计算机基础知识

通过计算机基础知识课，我们再次回到计算机的发展历程，加深对计算机的了解，然后展开了计算机打字指法练习。我的建议是这节课基本可以不上，腾出课时加深对 Dreamweaver 的学习，或是针对我们 C 语言的学习提供相应的指导。因为其实在新生实践课之前我们大一新生已经不止一次地了解了计算机的发展历程，实在没有再听的必要；至于打字指法练习，这确实对几乎没有接触计算机的大一新生很有意义，但是机房的键盘实在不行，而且指法练习也不是一蹴而就的。

5.2 Word、PowerPoint 及 LaTeX

学习 Word、PowerPoint 及 LaTeX 的使用是很有意义的，这为我们未来无论是写论文还是做一些基础工作都打下一些基础。但是我建议减少对于 Word 及 PowerPoint 的学习时长，而可以延长 LaTeX 的学时，或者多给我们介绍一些现在这个时代的工作软件，因为其实现在很多工作任务都不能仅仅依靠一两个老牌软件解决了。

5.3 编程工具 Python

学习编程工具 Python 对于计算机学生是必要的，在这门课程中我学习到了 Python 编程工具的基本知识，对比 C 语言了解了 Python 的特点以及 Python 的语句，并练习了一部分 Python 编程实例。这门课程相对来说比较重要，建议加长学时，或者可以考虑加入一些其他有用的编程语言如 Java 等的介绍。

5.4 图像设计软件 Photoshop

通过学习图像设计软件 Photoshop，我们大一新生得以走进图像编辑，这门课程对我们一些课程作业的配图以及日常生活都很有帮助，而且未来我们不论从事什么工作都需要了解。我建议首先是可以加长学时，加深了解；其次可以多方面地带领我们学习 photoshop，图片编辑与设计是很有意思的领域，完全可以设

置一些有创造性的学习任务；最后我建议学校还是应该集体订阅 adobe 相关软件，这些软件功能十分强大，而且日常学习不可避免地会用到，加上对于个人，这一套软件实在过于昂贵，这是可以考虑一下的。

5.5 版本管理软件 Git

自我感觉学习版本管理软件 Git 小有收获，Git 作为一个开源的分布式版本控制系统，能方便代码管理，为协作编程和进行版本控制提供极大便利。在实践课中我们也初步了解了版本管理软件 Git 与其编程语言。但是我认为 Git 离我们现在的学习生活实在有些遥远，可以试着加长学时以促进了解，或者把这方面内容留到以后的学期。

5.6 网页制作软件 Dreamweaver

学习网页制作 Dreamweaver 我个人觉得挺有收获的，无论是设计还是一步步实现个人网站的制作，确实可谓梦想编织者。最大的收获还是那种居然自己也能设计并制作网站的成就感吧，虽然简陋，但是让看似遥不可及的网页制作变得触手可及；同时实现自己网站的制作中不免遇到很多困难，而自己试着一步步解决更加深了对网页制作的了解。建议加长学时，因为这一门课程其实相当有趣，而且有相当一些网页制作技巧我还不了解；我也了解到其实像我们这样制作网页可以说是过时了，可以添加一些这方面的介绍。