# 1 绪论

## 1.1电子游戏的历史与发展简述

如今电子游戏已经成为年轻一代人不可或缺的娱乐项目，乃至对世界的经济，生活等各个方面产生了十分广泛和深远的影响。

电子游戏在1970年代开始以一种商业娱乐媒体被引入，成为1970年代末日本、美国和欧洲一个重要娱乐工业的基础。在1983年美国游戏业萧条事件及继而重生后的两年，电子游戏工业经历了[超过](https://baike.baidu.com/item/%E8%B6%85%E8%BF%87/7836274)两个年代的增长，成为了达100亿美金的工业，并与电影业竞争成为世界上最获利的娱乐产业。电子游戏早期是以主机运算、图形性能、以及主要储存媒介为世代区分标准。平均大约一个世代历时五至六年。世代之间的游戏机性能差别很大。

现如今，只要能掌握一定的编程技术，每个人都能成为一个游戏制作者，这使游戏制作变得不那么遥远，不那么复杂，一个只有几人的工作室也能做出令人喜爱的游戏来。当然，游戏模式类型多种多样，ACT，STG，FTG，AVG，RPG等等。若是想让游戏顺利运行，夺得更多玩家的青睐，每个游戏都需要很强大的后运算和后台管理。游戏不仅在剧情和操作上很重要，后台的优化也是必不可少的。

## 1.2课题的提出

目前市面上优秀的游戏太多太多，作为一组两个人的课程作业，我们尝试从最初级，最小型的游戏后台做起，来体验一个游戏后台管理系统所需的方方面面。并且从中来体现数据库的建表，联系，触发器，存储过程的知识点。因此要开发基于五子棋游戏的后台管理系统。其具体使用的技术有：最基本的网页语言HTML，Java语言，数据库MySQL的应用，SQL语句的应用，Photoshop软件的操作，以及用于页面前端的JavaScript和CSS。