**工作总结**

**Android及WEB前端：**

1.总体概况：

开发语言：Java

开发周期：一个月

开发环境：Android Studio、windows

适配手机: oppoR9 一加五T 等

Android 最低版本要求: android 5.0+

2.主要技术架构详解：

2.1整体设计架构：

整体设计架构MVC,（ Model View Controller )

Model 层负责数据操作获取包括从网络上获取数据，获取本地存储的数据

View 层负责界面加载，对于组件的绑定，并且显示数据，相应用户交互

Controller 层负责Model 层和View 层的交互实现层次之间的通信

模块化编程 根据不同的需求模块，用户管理模块，任务模块，设置模块，即时通讯IM模块，进行不同层次的实现，相互之间耦合性较低，代码可复用性高 。对于部分常用的需求，也同样编写了多种的实用工具类，如图片裁剪，数据本地化持久储存，用户数据的管理，及一些实用的View切换辅助类。

整体设计思想符合面向对象的开发思想，代码精简，观看性强。

整体结构采用单Activity+多fragment架构整体APP运行流畅，易于开发

2.2UI设计：

整体的UI设计，动画效果设计，均有组内成员设计并实现。UI风格整体简洁美观，符合当代年轻人的审美需求，并且已经适配多款不同分辨率的机型。

2.3网络传输层：OKHttp+ Retrofit2+RxJava+Gson

底层网络框架采用OKhttp ：这是一个开源项目,是安卓端最火热的轻量级框架，用于实现底层的网络链接。对于Cookie的获取和储存，我采用了的方式实现对Cookie的管理sharepreference。

网络框架封装层 Retrofit2 :一个针对Android和Java类型安全的http客户端，他封装了很多注解，可以很方便的编写与后台交互的网络接口，其底层框架为Okhttp

线程处理框架Rxjava：Rxjava现今最火最安全的线程处理调度框架之一，用于处理异步网络请求，回调到主线程的问题，与Retrofit2 有极高的互动性。

封装：根据程序需要，我将以上四种网络传输用到的框架进行了封装，可以方便的进行网络通信，避免了反复的代码，大大提高了开发效率，并且提高了运行速度

2.4图片加载框架：Frseco

Fresco:是Facebook开发的一款开源的图片加载框架，用到了三级缓存（两层内存，一层磁盘）可以解决网络加载图片时内存占用过大的问题。Fresco实现简洁，并且效果很好，并且可以很好的适应滑动组件中图片的加载

3. 总体概况：

本Android平台APP，UI设计，代码实现均有小组成员开发实现，部分框架借鉴网上开源框架或Open SDK,

整体代码风格简洁高效，可以移植性高，界面设计精心可爱对于不同屏幕尺寸的机型均有一定程度的适配。

**后台：**

Spring Boot：全新后台框架快速应用开发领域的领导者

Mybaits：优秀的持久层框架，它支持定制化 SQL、存储过程以及高级映射。便于SQL的统一管理和优化。将业务逻辑和数据访问逻辑分离，效率更高，更易维护。

MySQL：最流行的关系型数据库管理系统之一。

运用Springboot+Mybaits+MySQL的后台框架以及规范的接口API使得仅仅用了半个月的时间就实现了后台的快速高效开发。并且能够保证高效性及稳定性。

**感悟总结：**

通过这次大赛，培养了我们的创新精神，竞争意识，克服困难、坚持不懈的毅力以及团队合作精神。开发的这款软件，从设计到开发都经过了细致摸索和推敲和实地考察，做到了作品的原创性。这是一款独立研发且具有成品性质的软件，是我们大家共同努力的结果。游戏开发中，大家的能力，诸如大家的合作，个人的协作能力，策划能力，以及时间观念都有一定的提高。希望软件的设计能给大家耳目一新的感觉，丰富多彩的视听效果，能给用户以视听享受，希望成为广受用户的欢迎。一个成功的设计应该是以用户为出发点，始终在考虑“用户需要什么”， 软件策划并不是典型的用户，我们不是真正的旅游观光者，但是我们也进行旅游，我们制作的游戏是游客使用的，而不是自娱自乐用的。一味从自我考虑，只做符合自己的软件，你会发现它的需求是如此的不足，功能有很大的缺失，最后会发现做出来的软件连你自己的愿望。 软件一定要有自己的亮点，不要落入平庸。设计上一定要有重点，突出自己的特色和主要的功能。 细节决定一切，游戏细致入微的地方往往是展示你软件魅力的地方。