

实验 4 评分标准

报告内容

本次实验要求学生完成三个主要任务，分别是：

- URL 的抓取和爬虫（任务 4.1）
- 编写 TCP 程序实现客户端、服务端之间的通信（任务 4.2）
- 编写一个 UDP，实现不同客户端之间的聊天功能（任务 4.3）

实验报告满分为 100 分，其中任务 4.1 为 15 分，任务 4.2 为 35 分，任务 4.3 为 40 分，而报告排版为 10 分。

任务 4.1

基础部分占比 85%，具体为：

- 获取本地主机的名称和 IP 地址（10%）
- 获取网站的 IP 地址（10%）
- 爬取深大主页资源至本地并重新展示网页（65%），评分参考：是否统计文件大小、是否爬取图片和文本至本地、是否能从本地正常地展示网页。

扩展部分占比 15%，具体为：

- 简单的网页爬虫功能（15%），评分参考：是否有 UI、是否保存至本地

任务 4.2（独立版）

基础部分占比 90%，具体为：

- 指令交互（45%），评分参考：是否能通过“Time”命令获取时间、是否能通过“Bye”命令断开连接退出程序、服务端是否持续监听客户端请求、是否打印消息或命令。
- 文件传输（45%），评分参考：是否能通过命令接受文件、是否能更改文件名、是否将文件保存至本地。

进阶部分占比 10%，每项为 5%，超过三项后增益减半，具体为：

- 含学生信息的数据库（5%）
- 实现任意格式的文件传输（5%）
- 基于移动端开发项目（5%）
- 解决数据大小端问题（5%）
- 其它自定义高级功能（5%）

任务 4.2（团队版）

基础部分占比 90%，具体为：

- 指令交互（40%），评分参考：是否能通过“Time”命令获取时间、是否能通过“Bye”命令断开连接退出程序、服务端是否持续监听客户端请求、是否打印消息或命令。
- 文件传输（40%），评分参考：是否能通过命令接受文件、是否能更改文件名、是否将文件保存至本地。
- 解决数据大小端问题（10%）

进阶部分占比 10%，每项为 5%，超过三项后增益减半，具体为：

- 含学生信息的数据库（5%）
- 实现任意格式的文件传输（5%）
- 基于移动端开发项目（5%）
- 其它自定义高级功能（5%）

任务 4.3（独立版）

基础部分占比 85%，具体为：

- 通信聊天（45%），评分参考：是否为多个客户端和服务端连接、客户端之间是否能够通过服务端彼此通信聊天，
- UI 界面（40%），评分参考：是否有聊天内容区域、是否有文本输入框、是否有合理的按钮

进阶部分占比 10%，每项为 5%，超过三项后增益减半，具体为：

- 群聊模式（5%）
- 表情包（5%）
- 聊天记录搜索（5%）
- 文件收发（5%）
- 消息撤回（5%）
- UI 美化（5%）
- 其它自定义高级功能（5%）

高阶玩家占比 5%，每项 5%，可以叠加，上不封顶，具体为：

- 即时音视频通话（5%）
- 对战游戏（5%）
- 移动端开发（5%）

任务 4.3（团队版）

基础部分占比 80%，具体为：

- 通信聊天（40%），评分参考：是否为多个客户端和服务端连接、客户端之间是否能够通过服务端彼此通信聊天，
- UI 界面（40%），评分参考：是否有聊天内容区域、是否有文本输入框、是否有合理的按钮

进阶部分占比 10%，每项为 5%，超过三项后增益减半，具体为：

- 群聊模式（5%）
- 表情包（5%）
- 聊天记录搜索（5%）
- 文件收发（5%）
- 消息撤回（5%）
- UI 美化（5%）
- 其它自定义高级功能（5%）

高阶玩家占比 10%，每项 5%，可以叠加，上不封顶，具体为：

- ☐ 即时音视频通话（5%）
- ☐ 对战游戏（5%）
- ☐ 移动端开发（5%）

报告排版

报告排版从以下方面进行评定：

- ☐ 格式（20%）
- ☐ 图文（20%）
- ☐ 字体（20%）
- ☐ 间距（20%）
- ☐ 观感（20%）