

《BS体系软件设计》实验大纲

1. 实验2：HTML5实现一个网页对战游戏

1.1. 实验目的

用HTML 5实现一个网页对战游戏

1.2. 实验要求

需要实现的基本功能如下：

1. 用HTML 5实现一个网页游戏，题材不限
2. 用户需要注册后进入游戏，游戏方式可以是两人或多人对战
3. 每个参与游戏的客户端能够快速响应其他客户端的行动，具有较好的并发能力
4. 游戏结果在服务器保存并提供查询界面（如排行榜）

2. 文档要求和评分标准

要求界面友好，提供必要的文档。在5月1日前要求提交设计文档，学期结束之前提交程序代码和实验报告。打包发送到hu_xj@zju.edu.cn

1、文档包括：

- （1）实验报告封面（见下页）
- （2）设计文档
- （3）其他文档（如使用手册、测试报告、开发体会、小结等），
- （4）源代码文件

浙江大学

本科实验报告

课程名称:	B/S Programming
姓 名:	葛现隆
学 院:	计算机科学与技术学院
系:	计算机系
专 业:	计算机科学与技术专业
学 号:	3120102146
指导教师:	Hu Xiaojun

2015 年 4 月 14 日

初步设计文档

一、游戏简介

1. 游戏名称

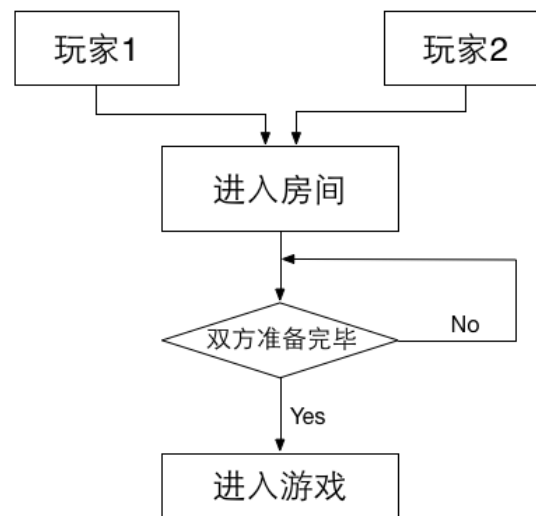
以撒的结合：Web对战

2. 游戏形式

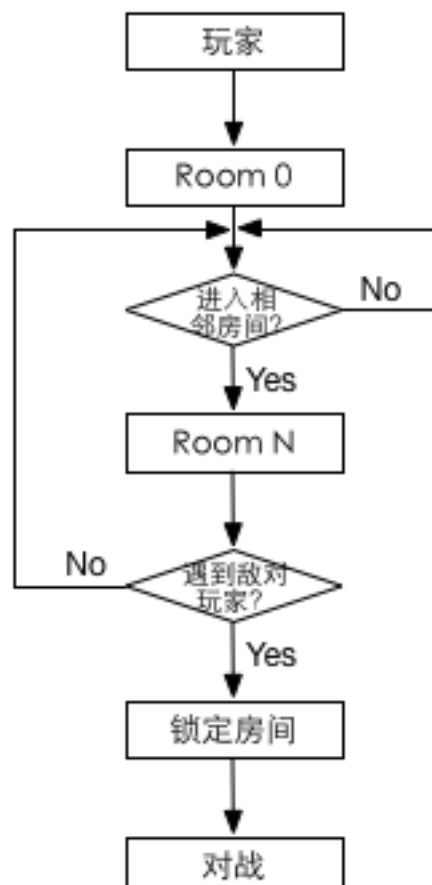
玩家加入相同房间，开始游戏后，进入游戏地图的不同room，在相遇之前尽可能(利用道具)强大自己，相遇后，锁定房间，进行对战，存活方取得胜利。

二、流程设计

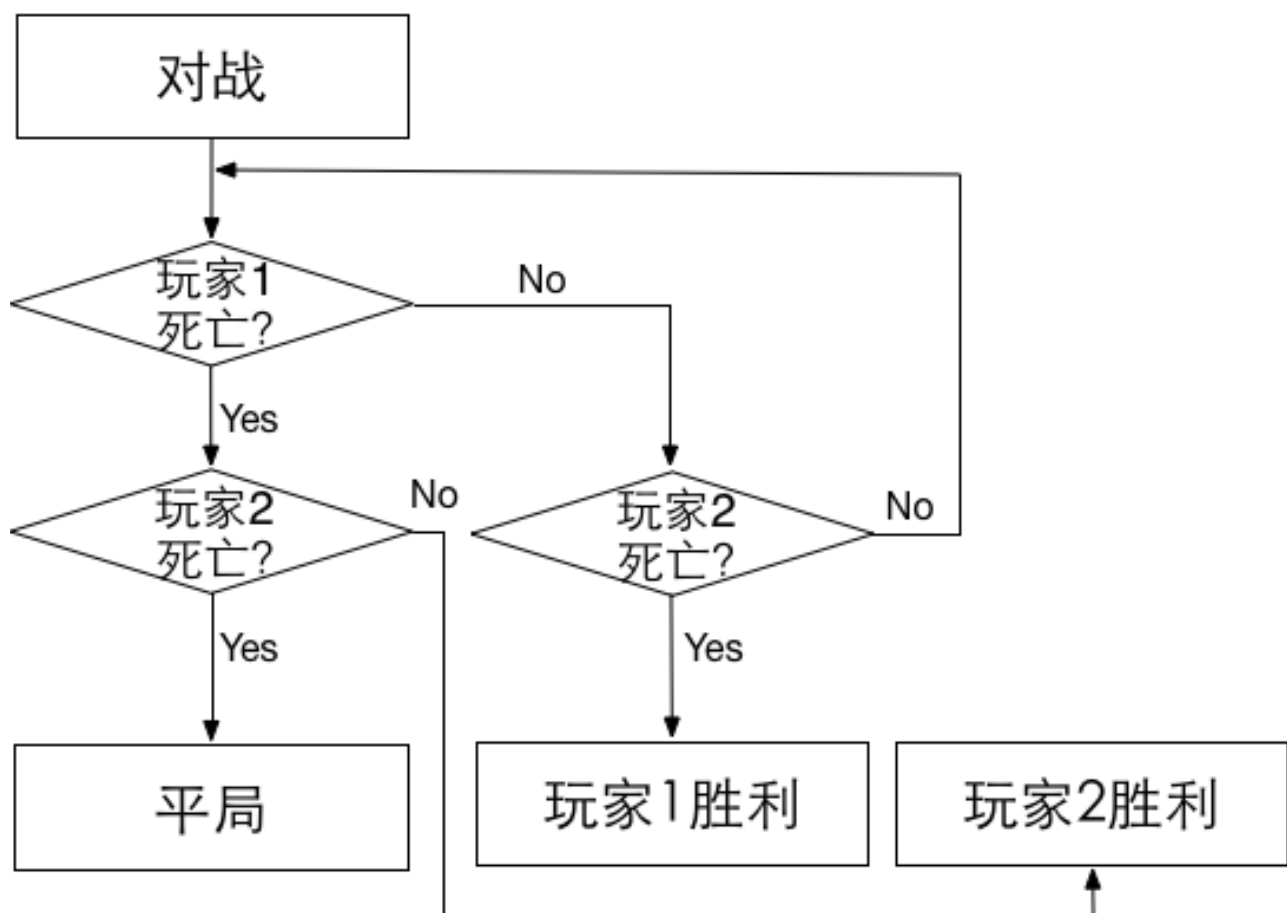
1. 流程图1



2. 流程图2

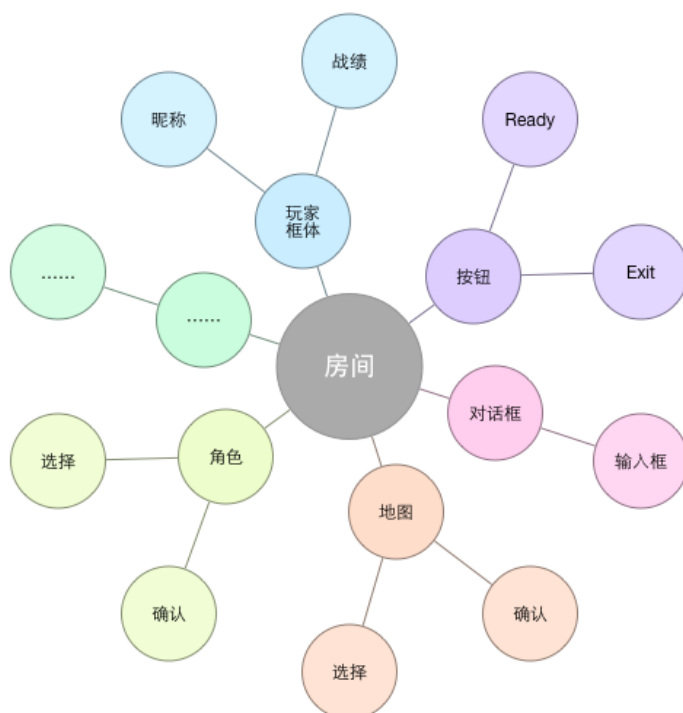


3. 流程图3

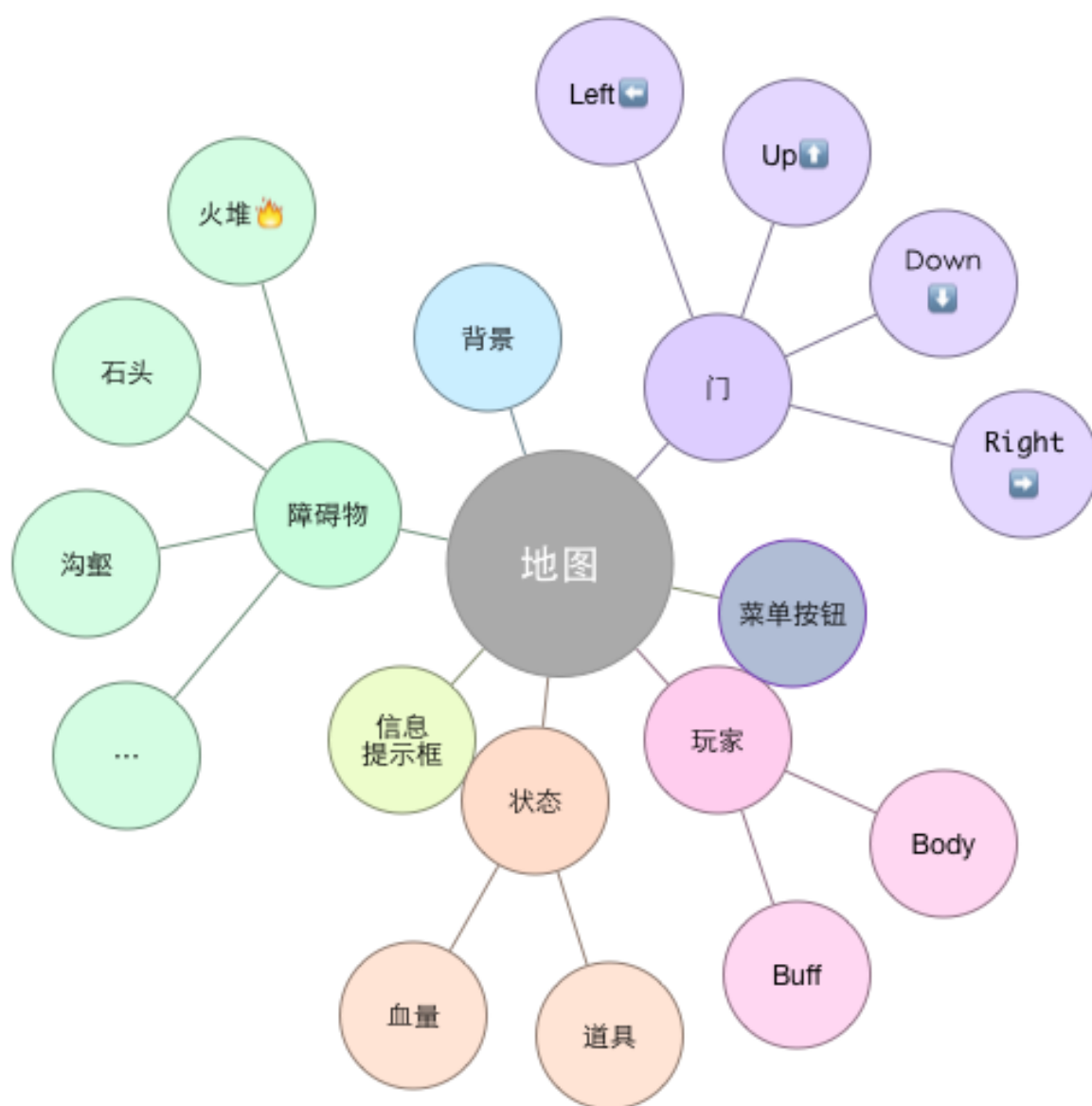


三、元素

1. 房间元素

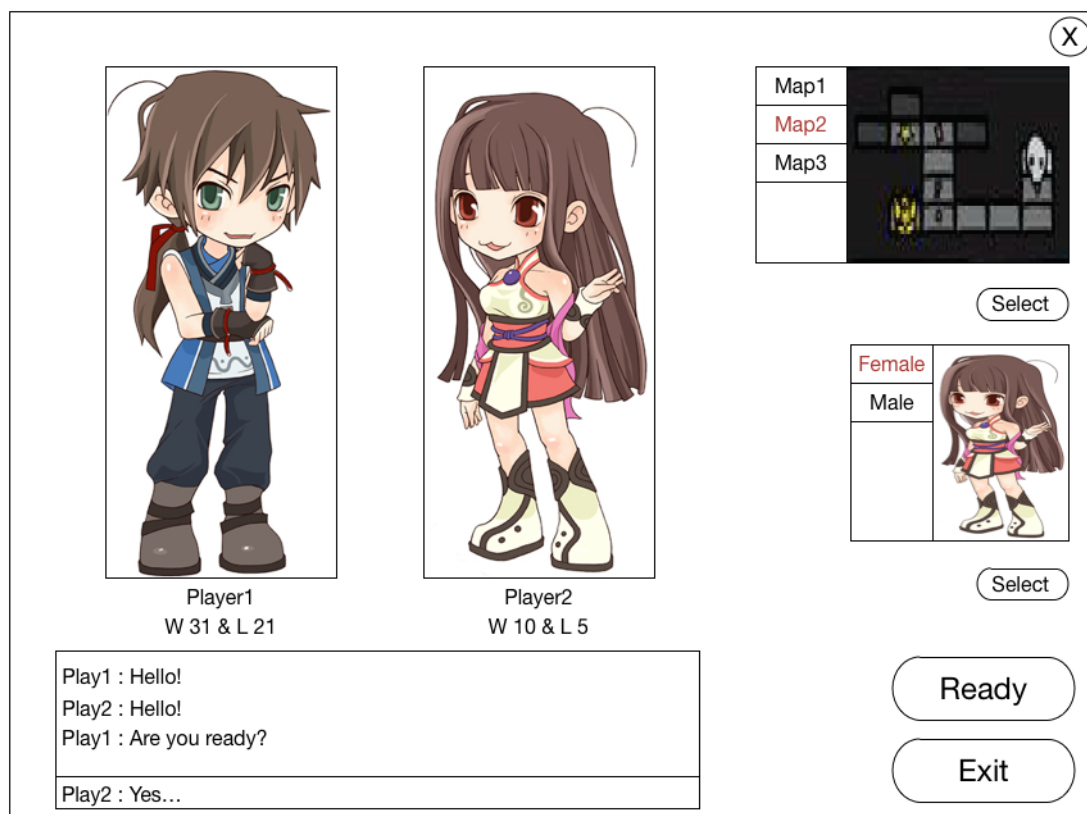


2. 地图元素

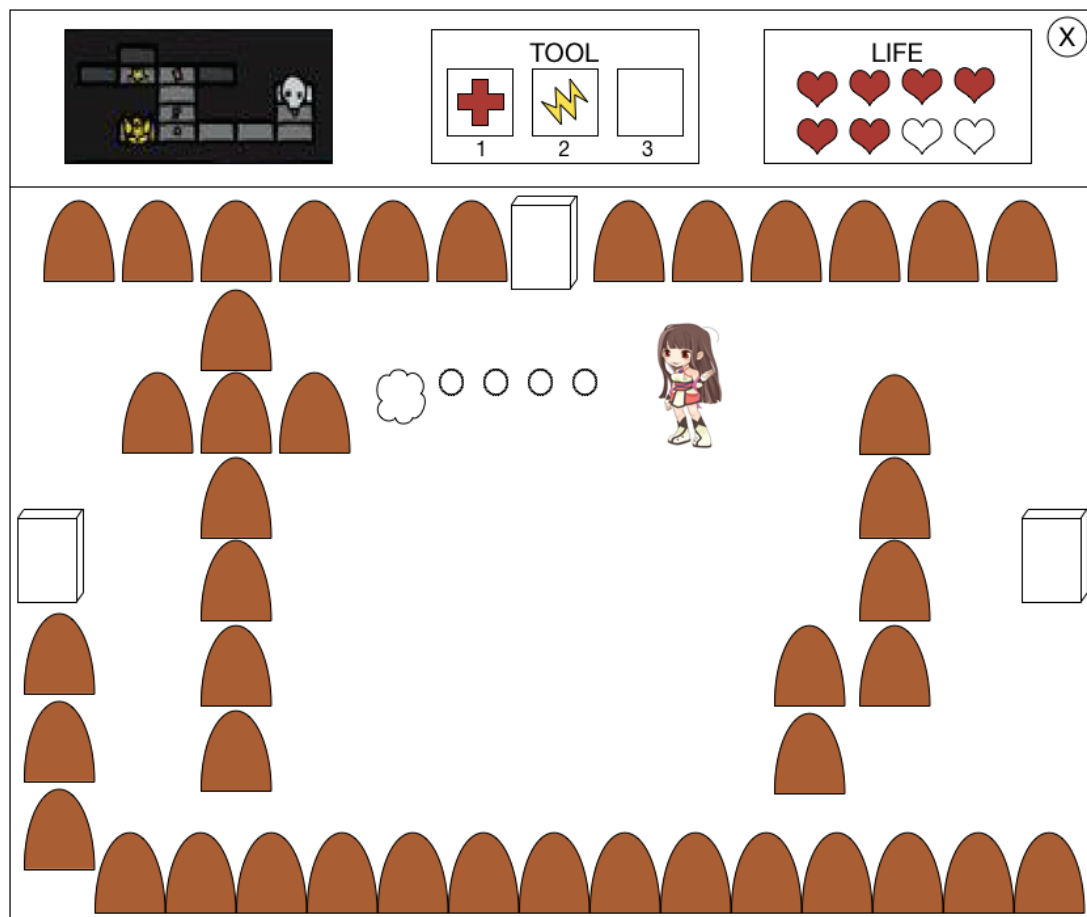


四、 界面

1. 房间界面



2. 地图界面



五、数据库存储

存储内容		存储形式
角色	角色形象	图片
	角色信息	字符
地图	地图布局	图片
	地图元素	元素
过程	游戏过程数据信息	字符

六、开发周期

周次	内容	完成情况
第一周	游戏基本设计	完成
第二周	素材收集	
第三～四周	房间界面实现	
第五～六周	地图对战实现	
第七周	整体调试	
第八周	成果展示	