

实验报告

实验目的：

1. 了解 Linux 编程环境；
2. 掌握在 Linux 环境下编程的常用工具，例如：shell, vim, make, gedit, git 及各种语言的集成开发环境。
3. 了解 Linux 系统的内存、进程、线程、同步、通信的基本原理和其在实际程序实际中的应用。
4. 掌握 Linux 环境下的应用程序设计、开发和项目管理。
5. 通过16学时的实验，在 Linux 环境下设计并实现一个代码量不小于2000的项目。

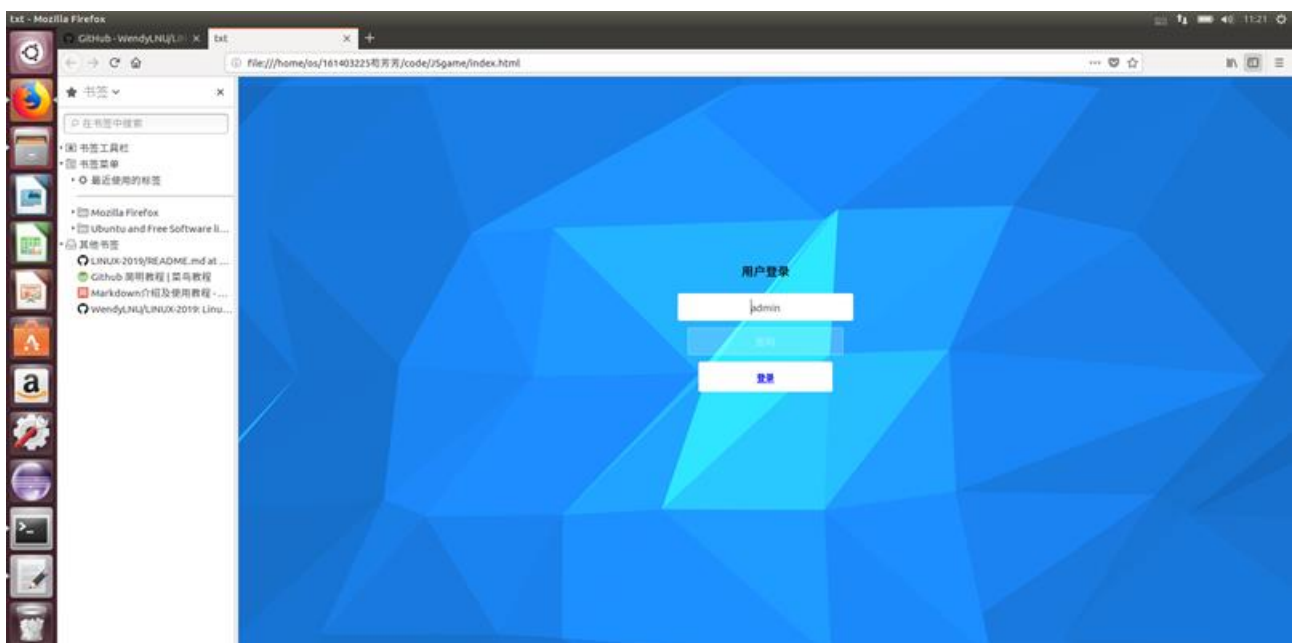
实验环境：Linux 编程环境

实验步骤：

- 1、确定自己的项目方案和编程语言。我选择了 JavaScript 来设计本次项目，项目确定为基于网页的游戏开发。
- 2、搭建环境。安装 apache 或者 firefox 浏览器。
- 3、模块设计。主要分为登陆界面、网页主页、以及三个小游戏和六个特效模块。
- 4、编程实现。
- 5、测试阶段。

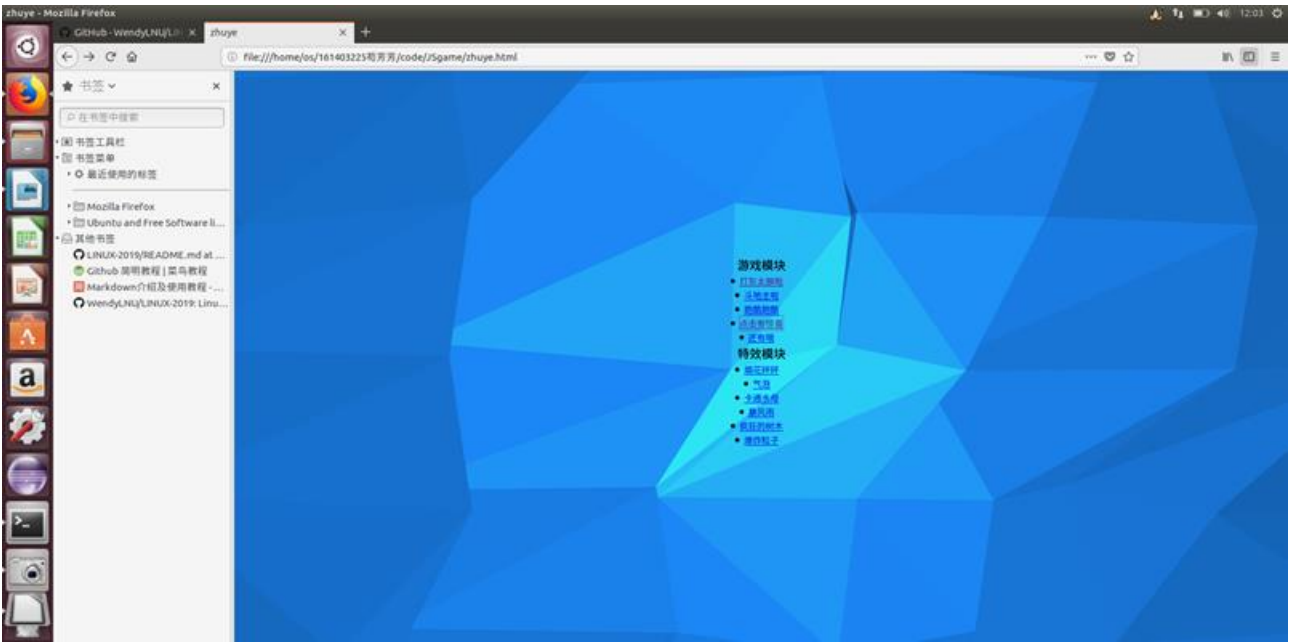
项目功能：

- 1、登录界面（index.html）：实现整个游戏的登录，根据提示输入任意用户名和密码后即可



登录。

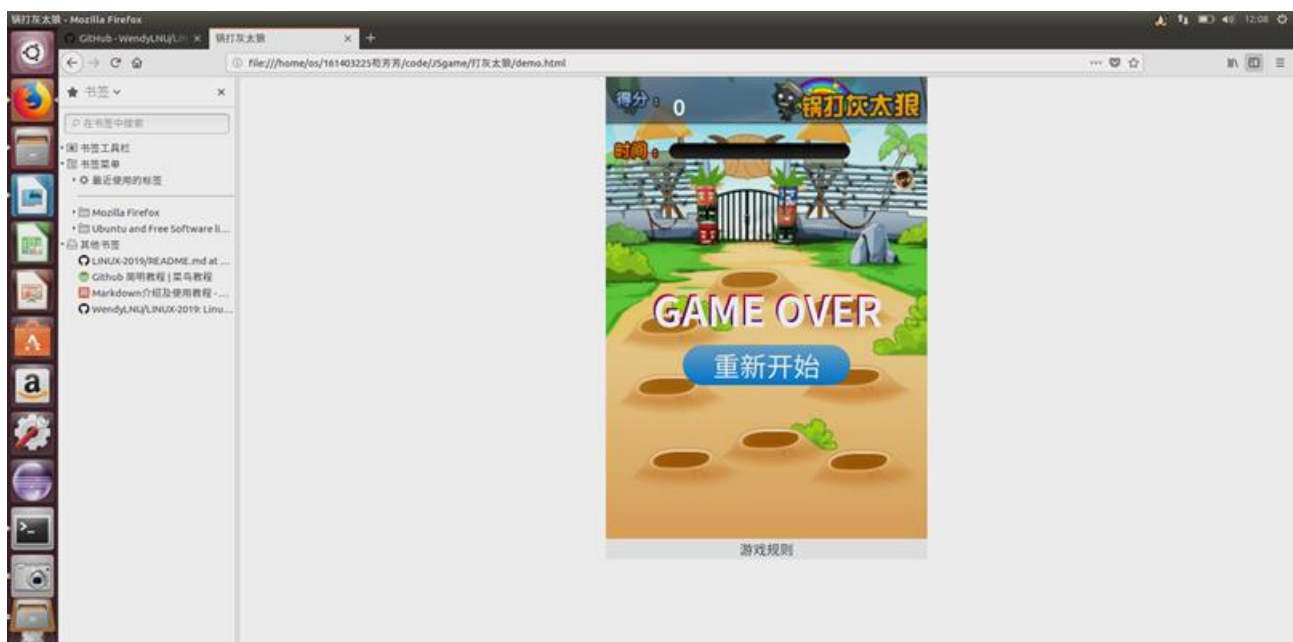
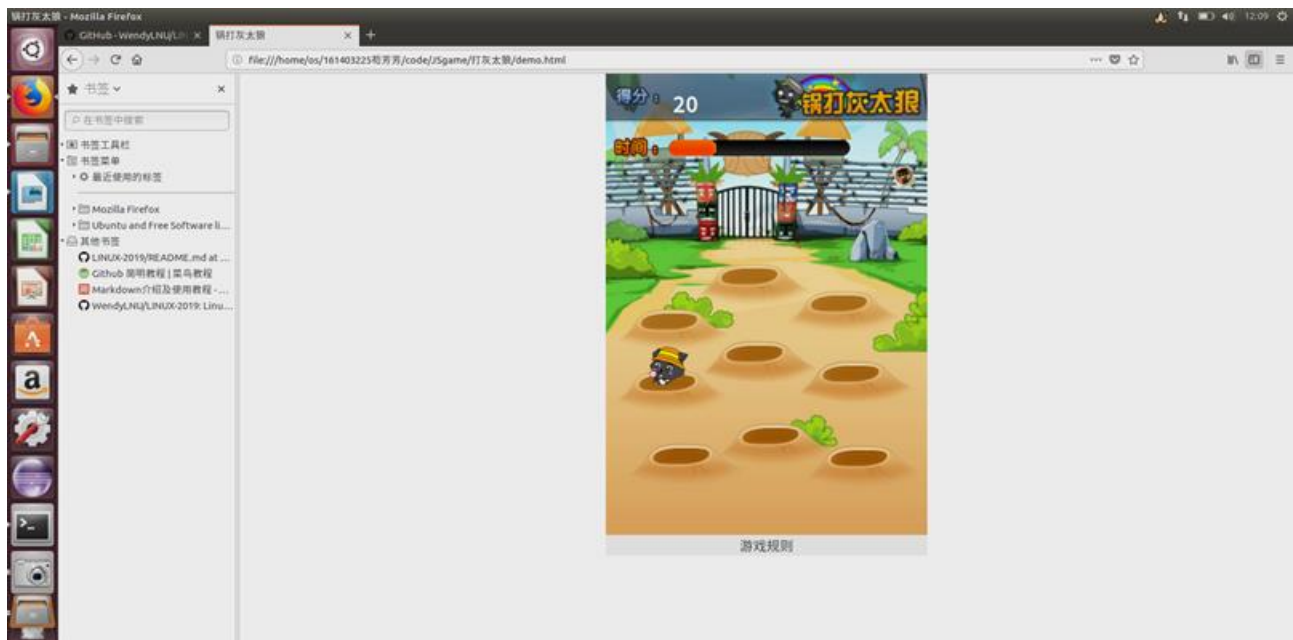
2、主页（zhuye.html）：网页程序主界面，介绍所包含的模块及功能。



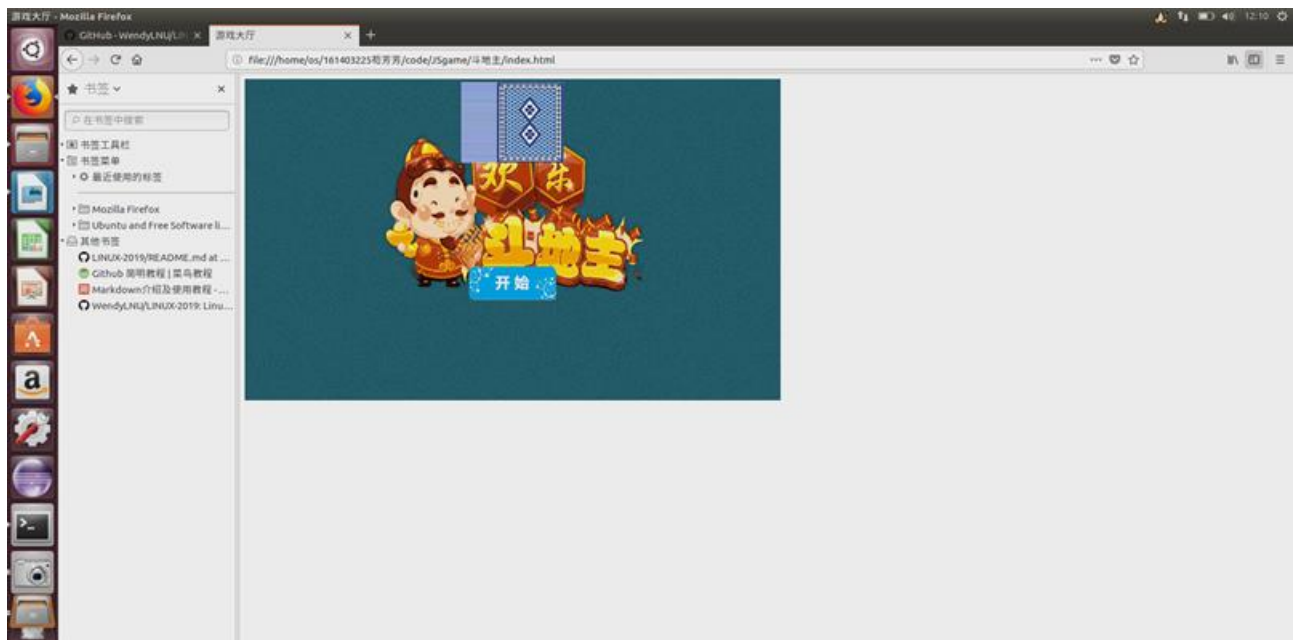
3、游戏模块：包括打灰太狼、斗地主和跑酷三个游戏。



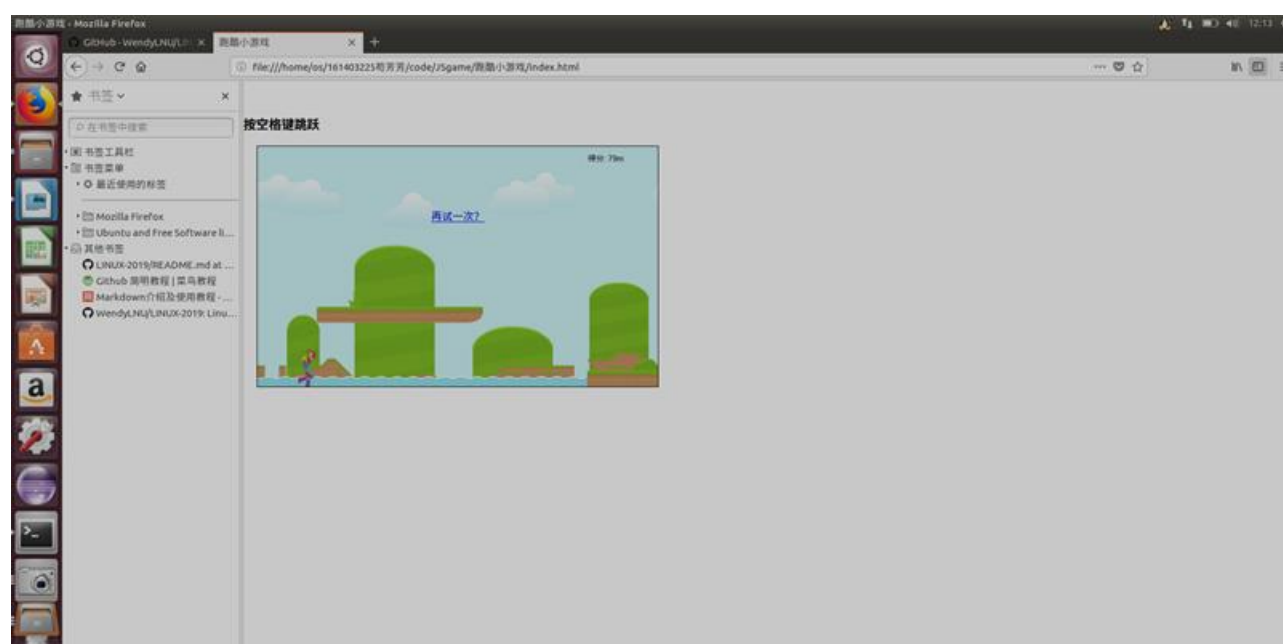
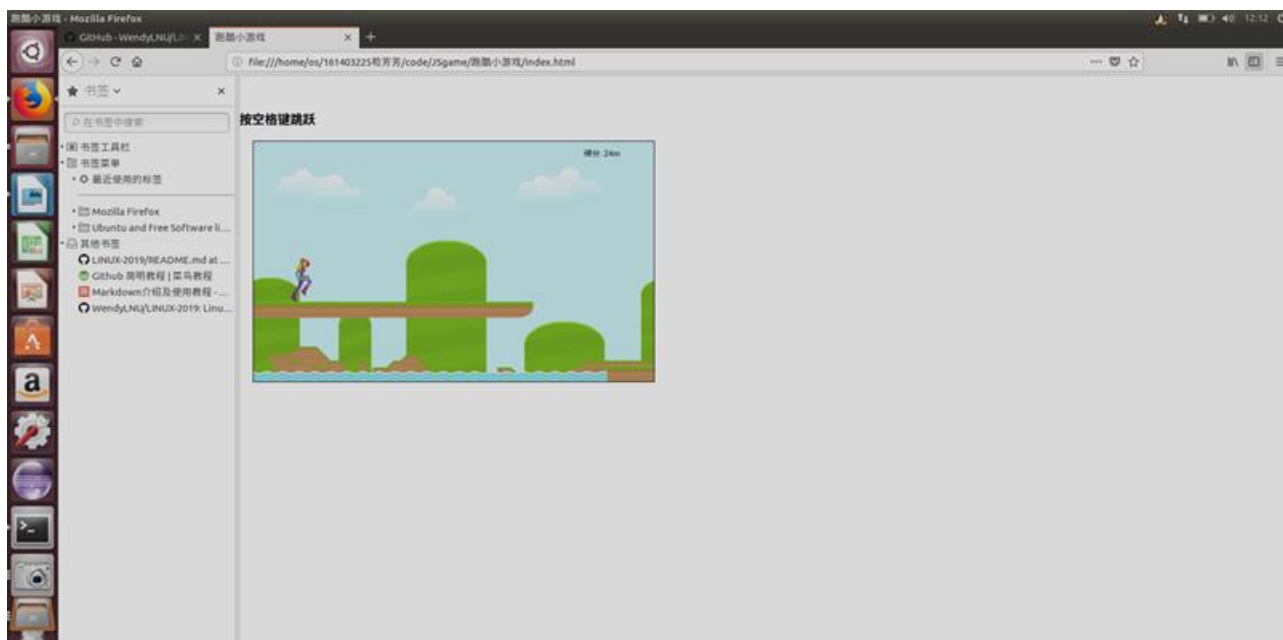
打灰太狼：



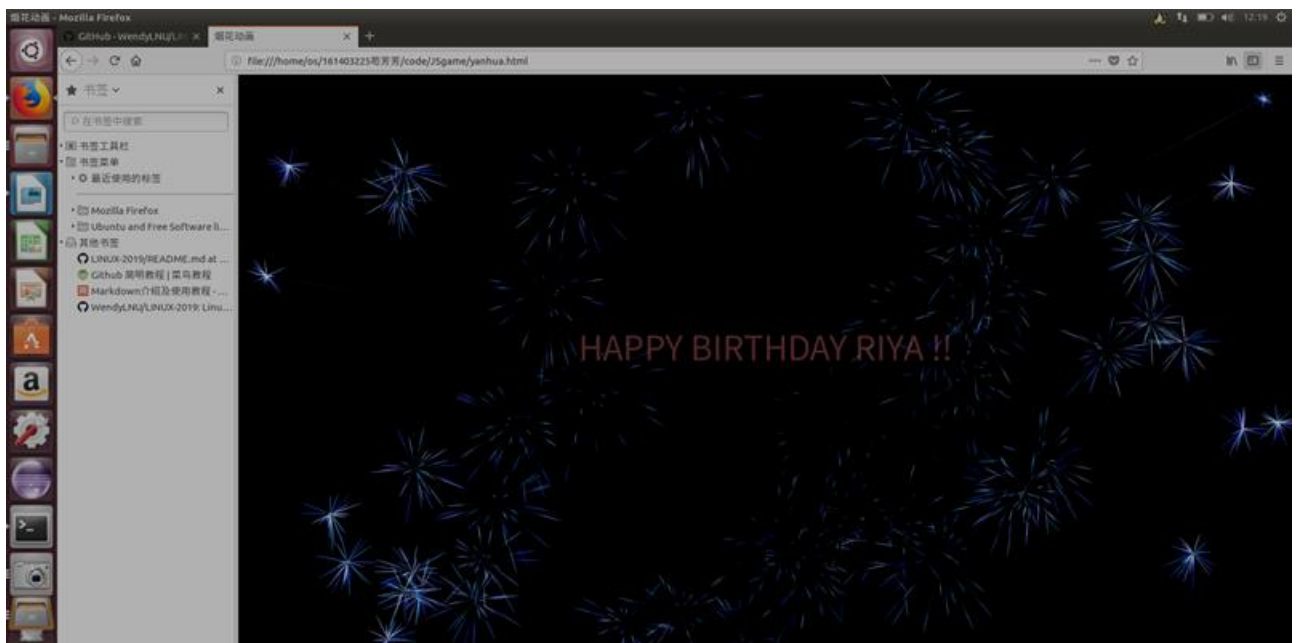
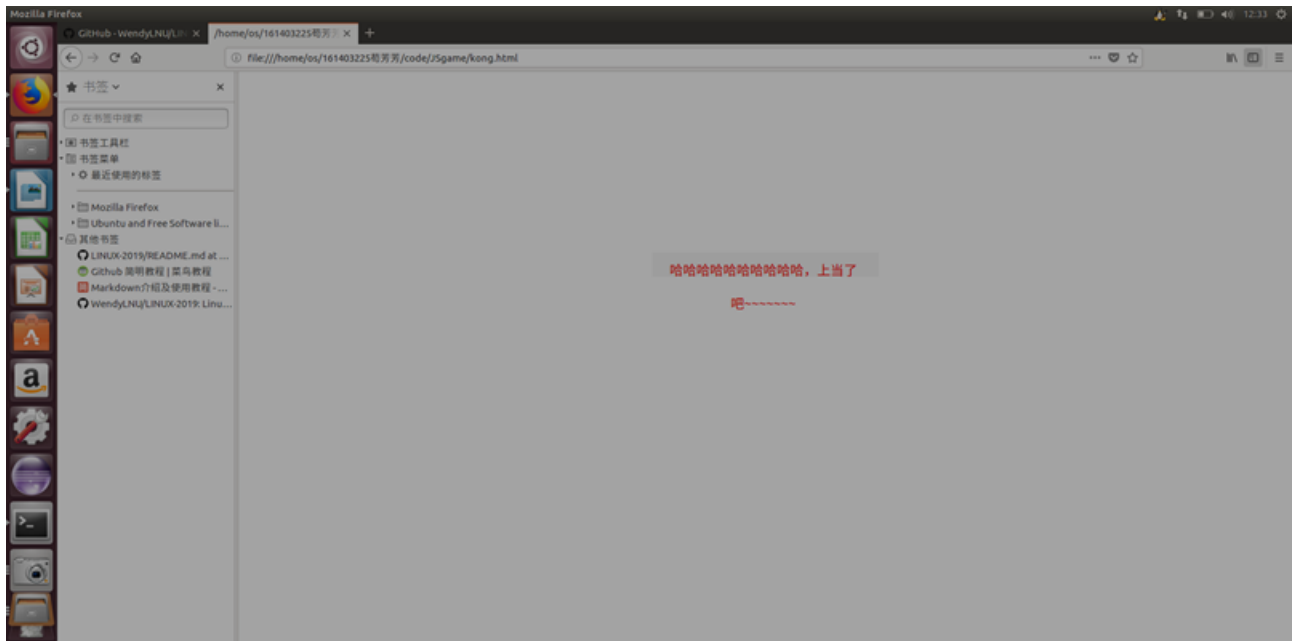
斗地主：



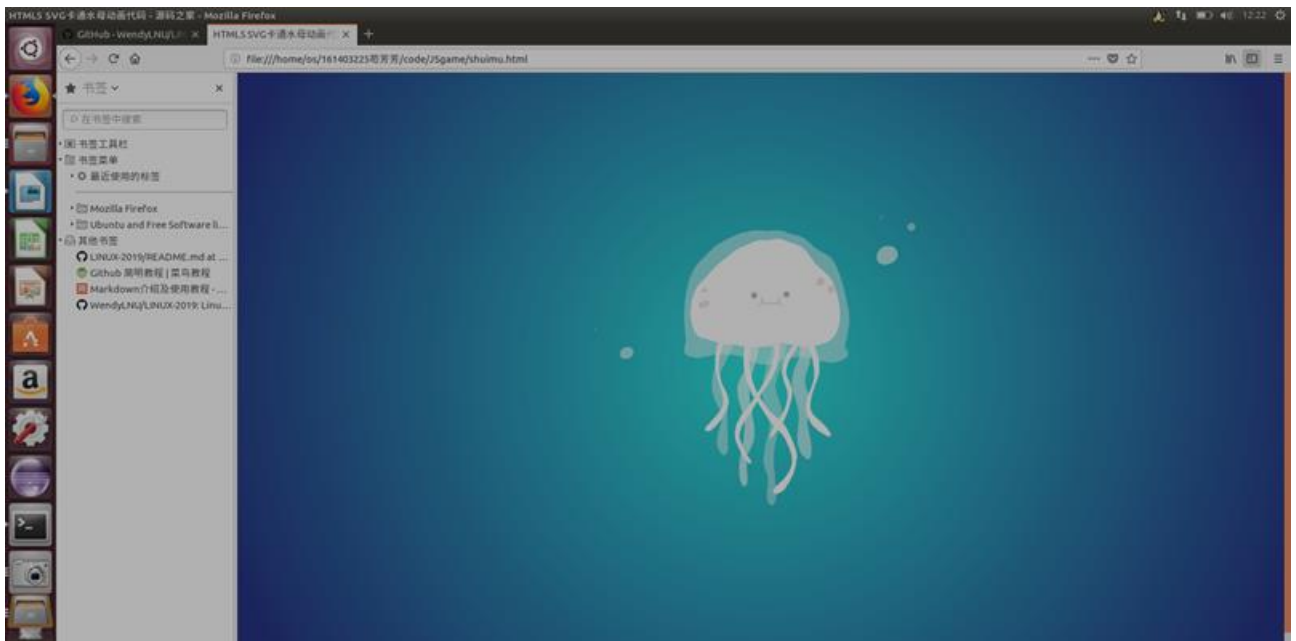
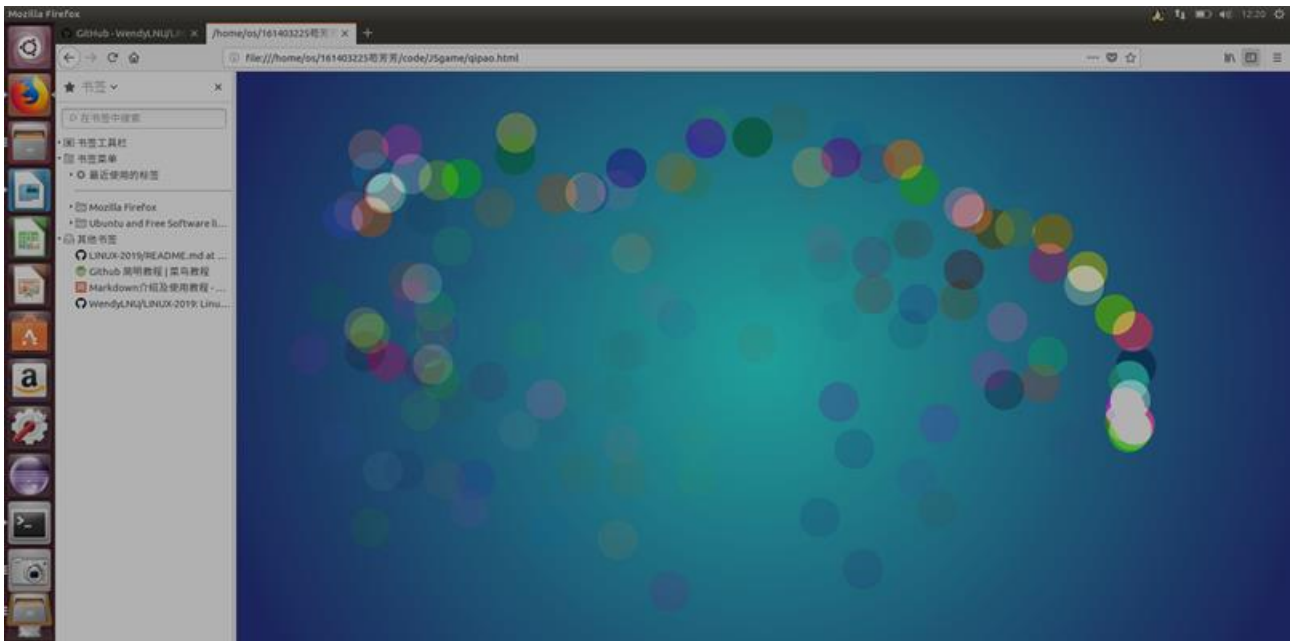
跑酷:

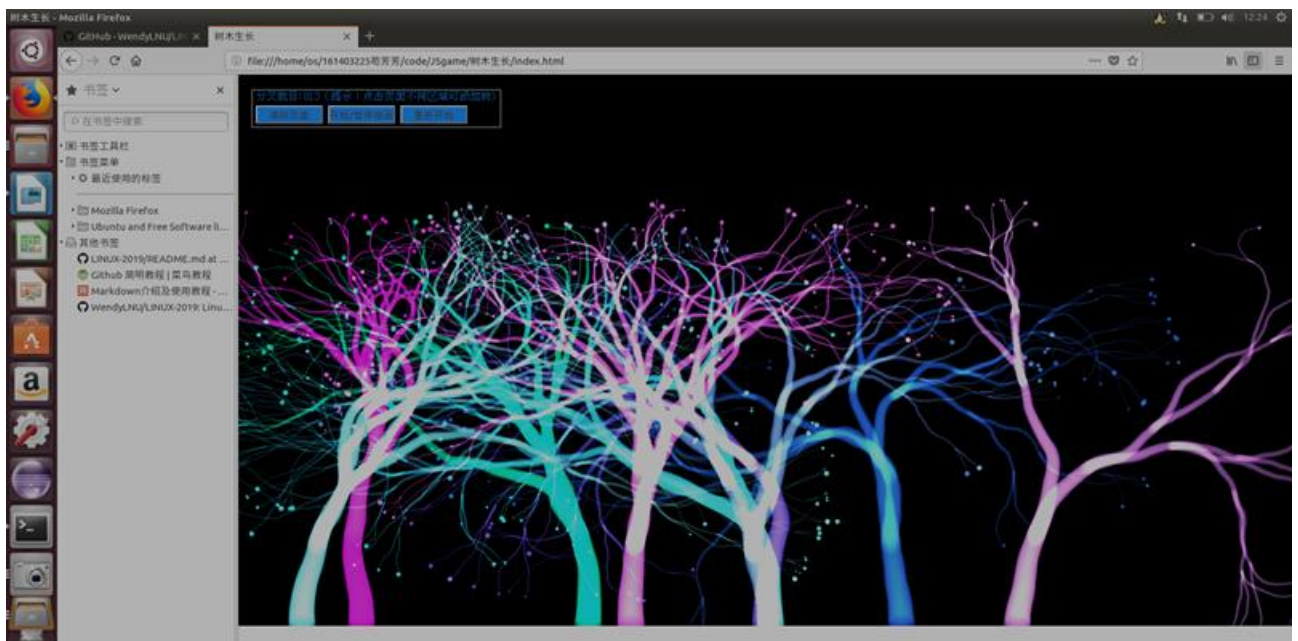
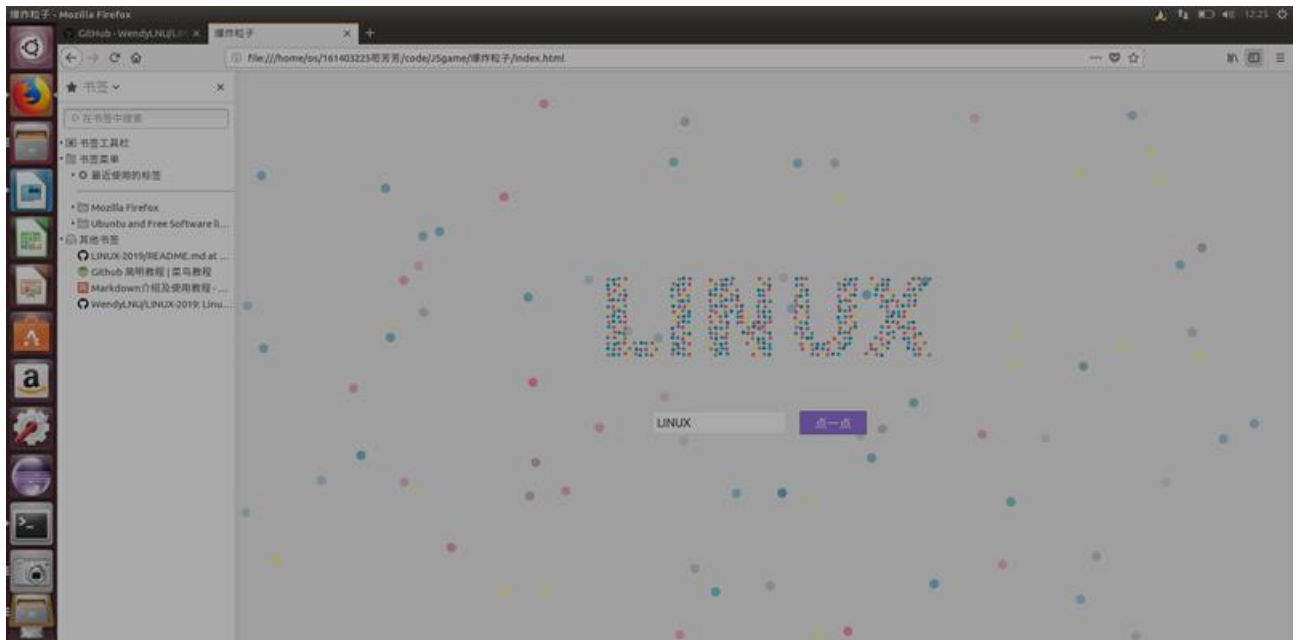


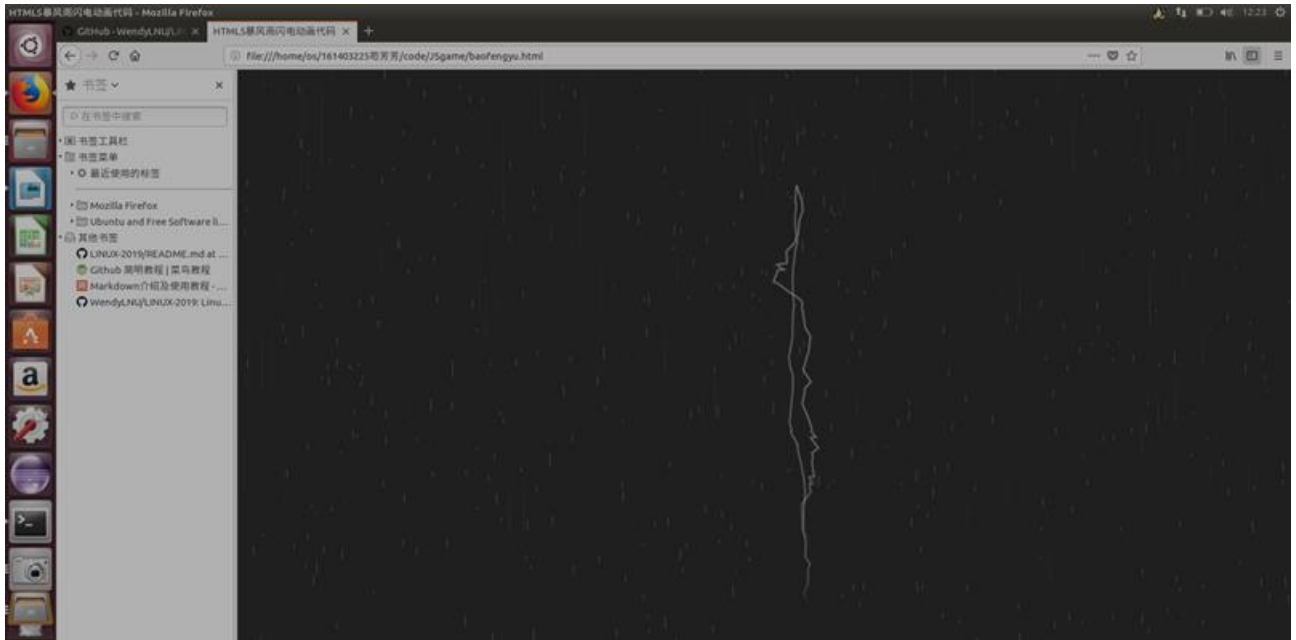
点击有惊喜:



特效模块包括烟花、气泡、卡通水母、暴风雨、数目生长和爆炸粒子六个。







实验小结：通过本次项目设计，熟悉了 Linux 环境、shell 语言，实验过程中遇到很多问题，感谢同学的耐心讲解。