

浙江大学

总体设计报告



项目主题：H5 游戏分享平台

第 1 小组：肖一鸣、金谓健、马宇恒、杨仕平、周睿

2025 年 4 月 16 日

目录

1 体系结构设计	2
1.1 目的	2
1.2 体系结构风格	2
1.2.1 以数据为中心的体系结构	2
1.2.2 调用和返回体系结构	2
1.2.3 面向对象体系结构	2
1.2.4 层次体系结构	2
1.2.5 客户端-服务器架构	2
1.2.6 浏览器-服务器架构	2
1.2.7 事件驱动架构	2
1.3 本次设计采用的体系结构风格	2
1.4 体系结构环境图和原型	2
1.4.1 视图层	2
1.4.2 控制层	2
1.4.3 模型层	3
2 服务器端设计	3
2.1 服务器架构	3
2.1.1 业务逻辑层	3
2.1.2 服务层	3
2.1.3 映射层	3
2.1.4 模型层	3
2.2 服务器处理流程	3
2.3 数据库设计	3
3 客户端设计	3
3.1 客户端架构	3
3.1.1 视图层	3
3.2 客户端处理流程	3
4 界面原型	3
4.1 登录界面	4
4.2 主页/游戏探索页	4
4.3 游戏筛选页 (参考)	4
4.4 游戏上传/编辑管理页	4
4.5 游戏详情与进行页	4
4.6 个人信息页 (参考)	5
4.7 管理员后台	5

1 体系结构设计

1.1 目的

1.2 体系结构风格

1.2.1 以数据为中心的体系结构

1.2.2 调用和返回体系结构

1.2.3 面向对象体系结构

1.2.4 层次体系结构

1.2.5 客户端-服务器架构

1.2.6 浏览器-服务器架构

1.2.7 事件驱动架构

1.3 本次设计采用的体系结构风格

1.4 体系结构环境图和原型

1.4.1 视图层

1.4.2 控制层

控制器

安全模块

服务层

订单管理模块

购物车管理模块

商家管理模块

商品管理模块

线上聊天模块

用户管理模块

商品推荐系统模块

1.4.3 模型层

映射层

模型层

2 服务器端设计

2.1 服务器架构

2.1.1 业务逻辑层

2.1.2 服务层

2.1.3 映射层

2.1.4 模型层

2.2 服务器处理流程

2.3 数据库设计

3 客户端设计

3.1 客户端架构

3.1.1 视图层

3.2 客户端处理流程

4 界面原型

本项目大量参考 <https://itch.io>、https://www.gcores.com/booom/game_lib BOOOM 暴造 等游戏资源分享网站并专注于游戏资源上传和分享、评分功能，大量简化博客、活动宣传、关注、私聊等社区功能。因此界面原型也大致参考这些网站搭建。就算经验不足，也保证不大幅偏离“最佳实践”。

以下标明“参考”的是参考网站的界面设计，其他的则是我们自己设计的界面原型。

4.1 登录界面

使用 UAuth2.0 协议登录，用户可以使用第三方账号（最好是 zjuam）登录，因此没必要提供注册界面。

4.2 主页/游戏探索页

4.3 游戏筛选页 (参考)

提供按照某种游戏 tag，比如 ‘Horror’ 标签，或者发布时间、游玩平台进行筛选。后续将直接加到首页，便于筛选。注意最终交付版本不提供价格/购买功能，因此也没有其筛选项。

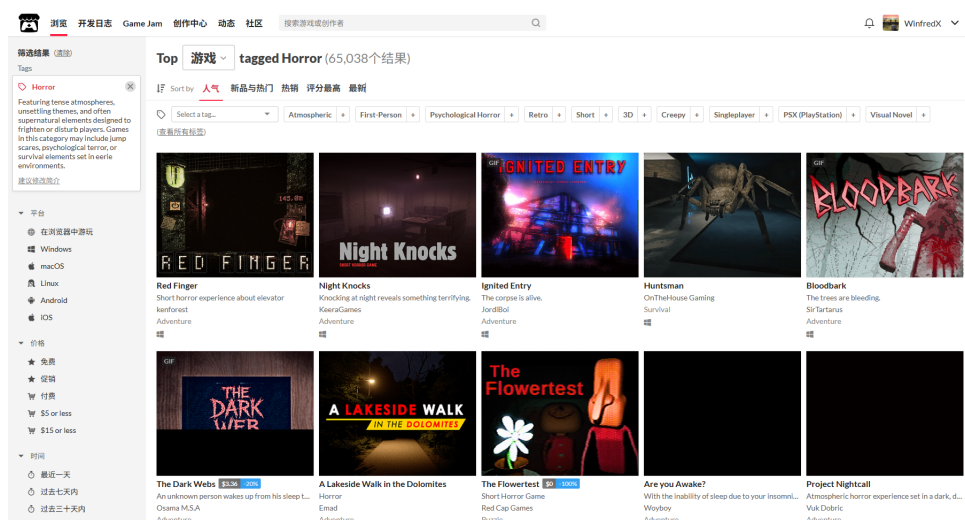


图 1: 游戏探索页-按标签筛选

4.4 游戏上传/编辑管理页

重复利用该表单以实现游戏的上传和所有者/管理员的编辑功能。用户可以在该表单中上传游戏资源，填写游戏信息。

4.5 游戏详情与进行页

主要分为纵向两部分，第一个是游玩通道与详细信息，目前已经实现其设计，如果是在线游戏，那么最上方嵌入画布：

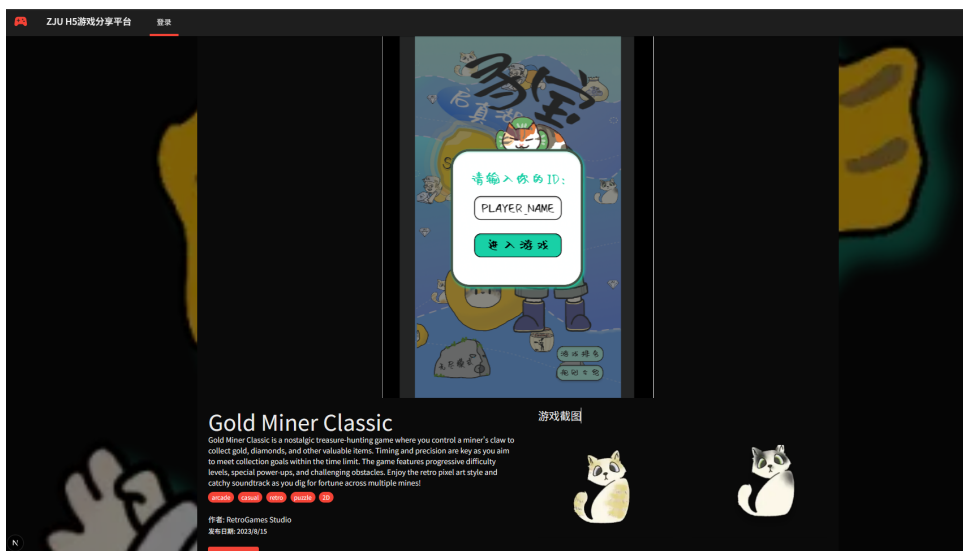


图 2: 游戏详情页的游玩和介绍区

第二个是打分与评论区，评论区是 itch 网站参考图：

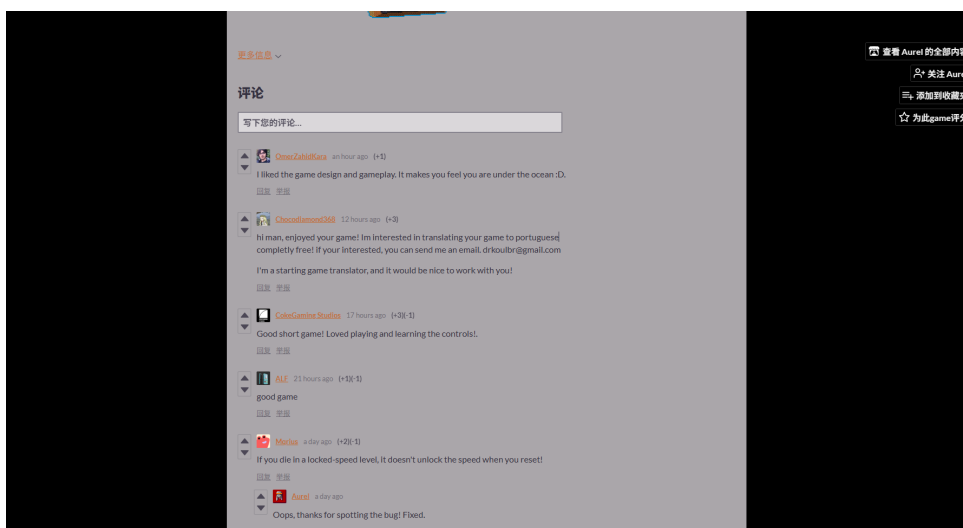


图 3: 游戏详情页的评论区

4.6 个人信息页 (参考)

在 itch.io 这样创意性十足的网页中，个人信息页是可以灵活编辑其排版和显示内容，甚至可以手动插入 CSS 样式。但最核心的功能还是个人联系方式和游戏制作列表的展示，简易版将在后续实现。

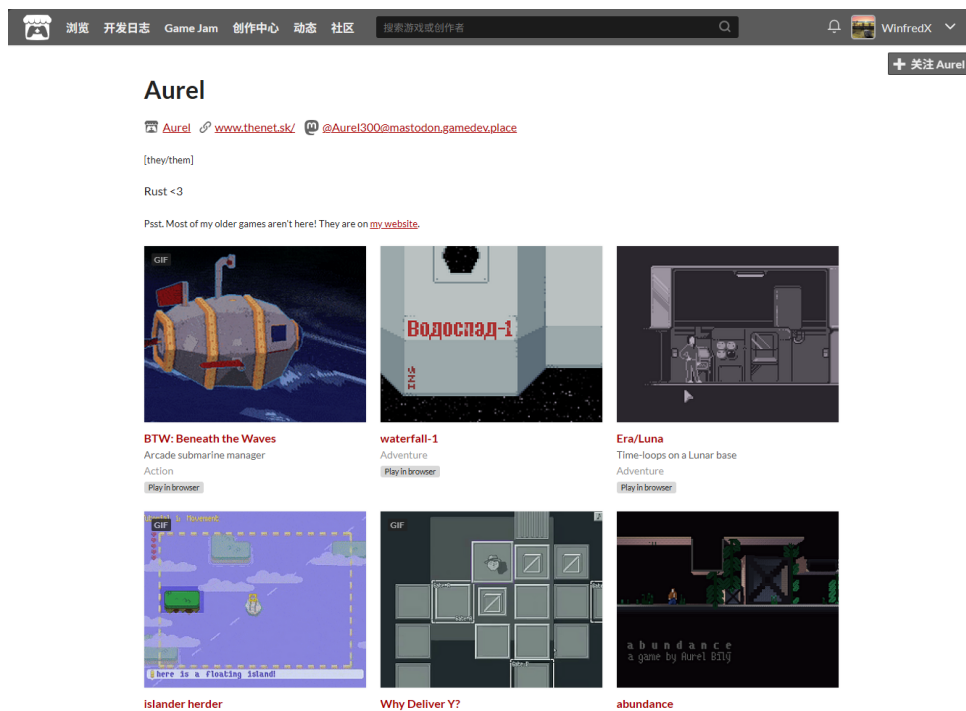


图 4: itch.io 的个人信息页

4.7 管理员后台