 

**《HTML5编程技术》**

**课程考查报告**

　　　　　　　　　　（2019 —2020 学年第 二 学期）

题 目 基于HTML5的游戏网页开发

学生姓名 王思远

专业班级 物联网1702

学生学号 311709001124

教师姓名 赵 英 刚

成 绩**：**

评 语：

教师签名：

日期：

**目录**

[**1.内容摘要：** 3](#_Toc39739523)

[**2.网页设计技术介绍** 3](#_Toc39739524)

[**2.1前端开发技术的起源及历史** 3](#_Toc39739525)

[**2.2 HTML CSS JavaScript** 5](#_Toc39739526)

[**2.3前端开发技术的未来走势** 6](#_Toc39739527)

[**3.崩坏三游戏网站设计规划** 7](#_Toc39739528)

[**3.1 网站介绍** 7](#_Toc39739529)

[**3.2 设计思想** 7](#_Toc39739530)

[**4.网页开发过程** 8](#_Toc39739531)

[**4.1开发步骤** 8](#_Toc39739532)

[**4.2关键技术的应用** 8](#_Toc39739533)

[**4.2.1缓慢下拉菜单的实现** 8](#_Toc39739534)

[**4.2.2 登录入口的实现** 8](#_Toc39739535)

[**4.2.3人物介绍的实现** 9](#_Toc39739536)

[**4.2.4动态时钟的实现** 10](#_Toc39739537)

[**4.2.5 三个入口的实现** 10](#_Toc39739538)

[**4.2.6轮播示意图的实现** 10](#_Toc39739539)

[**4.3难点问题的解决** 12](#_Toc39739540)

[**5.参考文献** 12](#_Toc39739541)

[**6.附件** 13](#_Toc39739542)

基于HTML5的游戏网页开发

**1.内容摘要：**

本次报告的主题是通过利用HTML5技术搭建一个以模仿为主，自由设计为辅的崩坏三游戏网站。网站主要分为三个大板块，涉及到html5中的菜单制作，TAB切换，动态时钟，焦点轮播图，动画制作以及一些基本知识。本次报告的主要目的是进一步巩固和强化在课堂上学到的知识，努力做到理论与实践相结合。提高自己独立开发网页的能力，客服长期以来形成的眼高手低，动手能力差的缺点。当然，最重要的还是考察自己对HTML5原生态基础知识的掌握和灵活运用。

关键字：HTML5 ，崩坏三游戏网站，JS/CSS

**2.网页设计技术介绍**

**2.1前端开发技术的起源及历史**

1990年，Tim以超文本语言HTML为基础在NeXT电脑上发明了最原始的Web浏览器。1991年，Tim作为布道者在Internet上广泛推广Web的理念，与此同时,美国国家超算应用中心（National Center for Supercomputer Applications）对此表现出了浓厚的兴趣，并开发了名为Mosaic的浏览器，于1993年4月进行了发布。1994年9月，因特网工程任务组（Internet Engineering Task Force）设立了HTML工作组。1994年底，由Tim牵头的万维网联盟（World Wide Web Consortium）成立，这标志着万维网的正式诞生。此时的网页以HTML为主，是纯静态的网页，网页是“只读”的，信息流只能通过服务器到客户端单向流通，由此世界进入了Web1.0时代。1995年网景工程师 Brendan Eich花了10天时间设计了JavaScript语言。起初这种脚本语言叫做Mocha,后改名LiveScript，后来为了借助Java语言创造良好的营销效果最终改名为 JavaScript。网景公司把这种脚本语言嵌入到了Navigator2.0之中，使其能在浏览器中运行。1997年6月，ECMA 以 JavaScript 语言为基础制定了ECMAScript标准规范ECMA-262。JavaScript 诞生之后，可以用来更改前端DOM的样式，实现一些类似于时钟之类的小功能。那时候的JavaScript仅限于此，大部分的前端界面还很简单，显示的都是纯静态的文本和图片。1999年，W3C发布了HTML4.01版本，在之后的几年，没有再发布更新的Web标准。随着Web的迅猛发展，旧的Web标准已不能满足Web应用的快速增长。2004年6月，部分浏览器厂商宣布成立网页超文本技术工作小组（WHATWG），以继续推动该规范的开发工作，该组织再度提出Web Applications 1.0规范草案，后来这两种规范合并形成HTML5。2007年，获得W3C接纳，并成立了新的HTML工作团队。2008年1月22日，第一份正式草案发布。2010年4月， 乔布斯发表一篇题为“对 Flash 的思考”的文章，指出随着HTML5的发展，观看视频或其它内容时，Adobe Flash将不再是必须的。这引发了开发人员间的争论，包括 HTML5 虽然提供了加强的功能，但开发人员必须考虑到不同浏览器对标准不同部分的支持程度的不同，以及HTML5和Flash间的功能差异。2016年6月，在ECMAScript 2015的基础上进行了部分增强，发布了ECMAScript 2016。在 ECMAScript的各个版本中，ECMAScript 6.0无疑最受人瞩目的，它增加了许多新特性，极大拓展了JavaScript语法和能力，以至于许多浏览器都只能支持部分ES6中的新特性。随之，Babel和 TypeScript 逐渐流行起来，编写ES6代码，然后用Babel或TypeScript 将其编译为ES5等浏览器支持的JavaScript。ECMAScript 以后每年将会发布一个新版本，这无疑将持续促使浏览器厂商不断为JavaScript注入新的功能与特性，JavaScript走上了快速发展的正轨。

**2.2 HTML CSS JavaScript**

HTML（Hypertext Markup Language），即超文本标记语言，是用于描述网页文档的一种标记语言。超级文本标记语言是标准通用标记语言下的一个应用，也是一种标准，一种规范。它通过标记符号来标记要显示的网页中的各个部分。浏览器按顺序阅读网页文件，然后根据标记符解释和显示其标记的内容，对书写出错的标记将不指出其错误，且不停止其解释执行过程，编制者只能通过显示效果来分析出错原因和出错部位。但要注意的是，不同的浏览器对同一标记符可能会有不完全相同的解释，所以同样的代码在不同的浏览器中可能会有不同的显示效果。

CSS是英语Cascading Style Sheets（层叠样式表单）的缩写，它是一种用来表现HTML或XML等文件样式的计算机语言。它是用来进行网页设计的。通过设立样式表，可以统一地控制HTML中各标志的显示属性。其存在于HTML中的style标签中。简单来说，CSS就是描述网页中的各个元素应该长成什么样子以及拥有怎样的特殊效果。

JavaScript，简称JS,是一种基于对象和事件驱动并具有相对安全性的客户端脚本语言。同时也是一种广泛用于客户端Web开发的脚本语言，常用来给HTML网页添加动态功能，比如响应用户的各种操作。JavaScript也可以用于其他场合，如服务器端编程。完整的JavaScript实现包含三个部分：ECMAScript，文档对象模型，字节顺序记号。

**2.3前端开发技术的未来走势**

经过近6年的快速发展，目前前端开发技术已经进入成熟期。业内人士普遍认为：未来几年前端本身的开发技术应该不会有大的方向变化，但是将会呈现出四大发展趋势。第一个趋势是入口应用会小程序化。类似腾讯、阿里、滴滴、美团这样作为入口的应用，会自己做自己的一套小程序体系，在自己的app内通行。主要原因是，使用类似小程序的方案，可以做到畅享HTML多年来积累的开发模式，同时裁撤大量平时用不到的API，降低渲染页面的复杂度。第二个趋势是Web前后端融合为全栈开发。Node.js已经给前端开发很好地开了个头，这个头就是让前端人员了解HTTP协议的细节，了解常规的API开发。第三个趋势是营销类页面小程序化。这个指的就是大家平时在微信里看到的各类营销网页，因为主要入口在微信，因此变成微信小程序。小程序现在可能BUG多，功能跟不上，但是要替代这类网页可能也就是2年不到的时间。第四个趋势才是大家看到的PWA、WASM代表的HTML内的技术改进，这个能影响到的范围看起来很大，但其实场景比较有限，主要是排除掉上面说的1和3之外的空间。空间就在于这两大技术目前都没有成熟的最佳实践，还需要探索。万物互联的时代，万事万物需要被更加紧密地联系在一起，而有连接的地方就会有界面，有界面的地方就会有前端。未来我们有理由相信在前端技术日趋成熟的前提下，新的突破和变革将会给我们的工作与生活带来更多惊喜。

**3.崩坏三游戏网站设计规划**

**3.1 网站介绍**

游戏网站是一类休闲放松的网站，随着社会的发展，人们的生活压力日益增大。游戏可以在一定程度上放松你的心情，让你体验到一种在现实世界中得不到的快感。一个好的游戏网站必须能够让没有体验过这款游戏的玩家在短时间内认识到自家游戏的魅力所在之处以及游戏的核心玩法。除此以外，也要让玩家们了解到游戏的最新动态。

**3.2 设计思想**

首页：网站首页，分布游戏的总览情况，如作战咨询，登录入口等。

人物介绍：让玩家了解人物形象及其故事，

时钟：某项大型活动开启的倒计时。

入口：包括手办购买入口，实名认证入口以及量子之海入口。

轮播示意图：游戏内近期开放的活动展示。

客服:解决游戏内问题的相关人员的联系方式。

**4.网页开发过程**

**4.1开发步骤**

在body标签内搭载一个header标签,两个section标签以及一个footer标签。在header标签中实现缓慢下拉二级菜单和登录入口，登录入口的实现要用到form标签。在第一个section标签中搭载两个article标签和一个aside标签。在第一个article标签中实现人物介绍及图片显示，在第二个article标签中实现大型活动倒计时，即动态时钟，在aside标签中实现三个入口；在第二个section标签中搭载两个article标签，在第一个article标签中实现活动轮播示意图，在第二个article标签中显示客服联系方式。footer标签只做装饰之用。

**4.2关键技术的应用**

**4.2.1缓慢下拉菜单的实现**

#question{position:absolute;left:105px;height:0px;top:42px；overflow:hidden;transition: 1.2s;}

ul li:hover #question{height: 300px;}

question是一个二级菜单的id,实现缓慢下拉菜单的关键就是将菜单的初始高度设置为0px,当鼠标悬浮到对应位置时设置一个时间将其高度变为300px。

**4.2.2 登录入口的实现**

<form action="/1.php" method="get">

用户名：<input type="text" name="userName">

密码：<input type="text" name="password">

<input type="submit" value="登录">

</form>

form表单是实现登录操作所必需的，type指的是用户输入的内容属性，value赋予了登录跳转操作。

**4.2.3人物介绍的实现**

<div=container>

<ul id=tab>

<li class=on><a href="">符华</a></li>

………….

</ul>

</div>

<div id=content>

<div class="selected">

符华，本名Hua，前文明纪元人类最强战士之一，现文明纪元为守护神州的仙人赤鸢。天穹峰事件中失去无敌的力量，和天命主教奥托达成交易，成为天命A级女武神。伪装身份成为圣芙蕾雅学园学生，琪亚娜所在班级的班长。<nav id=indoor><img src="images/2.jpg" width="450px" height="300px"></nav>

</div>

………………

</div>

container中的li与content中的div是一一对应的的关系，通过JavaScript实现当鼠标放到container中的任一li上时在content中显示与之对应的div中的内容，也就是TAB切换。

**4.2.4动态时钟的实现**

<div id="clock">

<canvas id="myCanvas" width="500" height="500">

</canvas>

</div>

canvas标签只是图形的容器，要画出时钟还需要用脚本，即JavaScript实现时钟内的各个元素。

**4.2.5 三个入口的实现**

<aside id=entrance>

<div id=modelkits><a href="手办购买界面.html">手办购买入口</a></div>

<div id=query><a href="实名认证.html">实名认证</a> </div>

<div id=quantum> <a href="量子之海.html">量子之海入口</a></div>

</aside>

利用a标签的功能将其他html文件与这个文件连接起来，点击就会跳转到相应的界面。

**4.2.6轮播示意图的实现**

<div id="wrap">

<ul id="pic">

<li><img src="images/001.jpg" alt=""></li>

<li><img src="images/002.jpg" alt=""></li>

<li><img src="images/003.jpg" alt=""></li>

<li><img src="images/004.jpg" alt=""></li>

<li><img src="images/005.jpg" alt=""></li>

</ul>

<ul id="list" >

<li class="on" type="a">1</li>

<li>2</li>

<li>3</li>

<li>4</li>

<li>5</li>

</ul>

<div id="button">

<li id="left"><</li>

<li id="right">></li>

</div>

</div>

<div id=activity><li>活动轮播示意图</li></div>

wrap中的li标签与list中的li标签是一一对应的关系，button则是实现上一个下一个按键功能的。仅仅是这些代码不能实现轮播的功能，具体的功能需要利用JavaScript来实现。

**4.3难点问题的解决**

本次网页开发网页的难点就是一个html文件中存在多个不同的JavaScript，不同的JavaScript中的代码有很大可能会发生冲突，导致只有一个JavaScript代码执行，其他的JavaScript代码失效或者执行混乱。所以必须解决不同的JavaScript代码之间的冲突。

**5.参考文献**

[1] 孙冬梅著 Dreamweaver CS5 完全学习手册 北京：电子工业出版社，2011．

[2] Dreamweaver CS3网站建设与网页制作案例指导 北京： 电子工业出版社，2009.

[3] 杨习伟 等编著.HTML5+CSS3网页开发实战精解.北京：清华大学出版社，2013年1月

**6.附件**

**1、学习完本门课程后你的感受、想法、意见和建议（不少于500字）**

|  |
| --- |
| 当我了解到HTML5这门课程是关于网页设计的时候，我内心是无比喜悦的。因为我一直都很好奇各种各样的网页是怎么被创造出来的，并且也想自己制作一个自己喜欢的网页。  经过一个学期的学习，才发现制作一个网页是如此的复杂，如此的需要耐心和时间。学习这门课程之后不仅全面的了解了网页制作设计基本原则，而且学会了自己动手做网页了，这对我来说是最值得高兴的事，因为这大大满足了我以前的好奇心。  在学习本门课程的时候，我注意到书写代码时一定要规范，这本身就是一个非常好的习惯。如果开始没有养成良好的代码规范习惯，以后会很痛苦，自己看自己写的代码会特别困难。此外学习HTML5时动手一定要多于看书，我不否认看书能够学到很多知识以及高手们的思维逻辑，但是HTML5前端开发是一门技术，不是仅靠看书就能熟练掌握，理论知识要记牢，动手能力更要跟上。学习都是一步一个脚印，H5学习也是从前端开发的基础学起，首先学习使用HTML、CSS、Java等一系列前端技术，实现一些网页动态效果。培训课程当然不是上课听懂就可以，而是必须能要去动手操作，达到熟练使用的要求和效果，为了保证学习效果，课程以理论和实例相结合的方式进行授课。而且每个学习阶段的结束都要自己做一个实训项目，做项目不仅能是学到一些新知识，也能查缺补漏，巩固自己所学知识。 |

**2、学生诚信承诺书**

|  |
| --- |
| 任课老师在课堂上已经明确告知，本门课程的期末结课考查报告不允许大篇幅抄袭他人论文，一经发现可能面临本门课程考核成绩不及格的风险。本人承诺，本课程考查报告的主体部分是本人独立撰写完成的，不包含大篇幅抄袭他人报告的成分，否则愿意承担由此引起的一切后果。  学生本人签名： 王思远  2020年 5 月 7 日  （联系电话：18337750691 ） |

**3、教师成绩评定**

|  |
| --- |
| **教师评语**：    评阅教师签名： 年 月 日 |