## 所建议的系统

### 对所建议系统的说明

用户通过打开网站，登录账号来获取账号信息登录游戏，进入游戏可以看到好友排行榜信息以及读取之前存储的游戏存档，并通过存档或新建游戏进入游戏，实现用户可以随时随地享受自己的存档进行游戏。系统的构建思路如下：首先是服务器的申请用阿里云服务器来云储存用户的账号信息和存档，利用cocos creater完成游戏本体的开发，然后是HTLML5语言进行网站的设计和游戏文件上传加载。

### 处理流程和数据流程

处理流程：

数据流程图：



### 改进之处

### 影响

### 技术方面的可能性

技术方面通过学习，小组成员能够掌握网页游戏开发所需的知识储备和游戏的开发，借助cocos平台可以开发出相对合适的游戏界面并扩展游戏内容，通过云服务器管理账号信息实现存档记录的云储存，用户随时随地地游玩自己的存档。

## 可选择的其他系统方案

### 可选择的系统方案1

开发游戏引擎使用unity2D，因为相对cocos的python语言额外学习C#对技术需求更大，提高了时间开销，而且相对unity的闭源cocos开源能找到更多可以参考的范例，使用cocos开发能节省时间也能节约可能的资源开销。

### 可选择的系统方案2

服务器申请可以选择除了阿里云外的云服务器，但是阿里云有对学生使用的云，相对价格更加合理而且企业属于大企业，服务器的质量有一定保障，减少服务器的问题导致的产品问题。