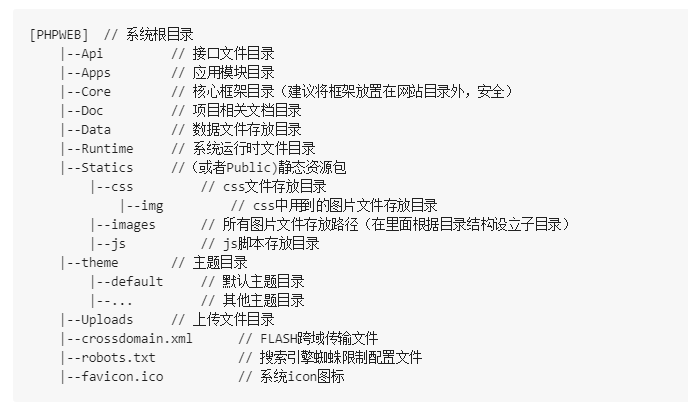
**ELO算法的可视化在五子棋游戏中应用**

我们项目的代码及其他文件信息都放在了GitHub网站上，每次有代码和文件更新都会及时上传。

首先，我们的项目分为客户端（backgammon\_online\_c）和服务端（backgammon\_online\_s），客户端用到的技术栈为Vue + Vuex + Vue-router + axios + socket.io-client，客户端代码是用html、css、JavaScript语言来写的；服务端技术栈为node.js + express + socket.io，服务端代码是用node.js写的。为B/S（C/S）体系结构。



客户端体系结构：

**[Backgammon\_online\_c] // 系统根目录**

|--public // 用于存放静态资源

|--src // 存放系统源码

|--assets //

|--components/header //

|--views //

|--.eslintrc.js //

|--.gitignore //

|--