# 绪论

## 研究背景

## 研究意义

## 1.3 主要内容

## 1.4 结构安排

## 1.5 工作及时间安排

# 第二章 系统需求

## 2.1 需求概述

### 2.1.1 需求分析目标

### 2.1.2 需求概述

### 2.1.3 系统结构

## 2.2 游戏角色管理

### 2.2.1 账号管理

### 2.2.2 登录与注销

## 2.3 智能迷宫自动生成

### 2.3.1 算法选择

### 2.3.2 生成过程

### 2.3.3 执行信息

## 2.4 自动寻路

### 2.4.1 单个算法寻路

### 2.4.2 多个算法比较

### 2.4.3 执行信息与比较

## 2.5 信息栏和比较图表

### 2.5.1 迷宫自动生成

### 2.5.2 单个算法寻路

### 2.5.3 多个算法比较

## 2.6 其他非功能需求

### 2.6.1 性能需求

### 2.6.2 扩展需求

### 2.6.3 界面和交互需求

## 2.7 本章小结

# 第三章 系统设计

## 3.1 概要设计

### 3.1.1 系统结构

### 3.1.2 设计要点

### 3.1.3 主要类图及关系

## 3.2 游戏角色管理

### 3.2.1 功能描述

### 3.2.2 接口设计

### 3.2.3 流程分析

### 3.2.4 时序图

## 3.3 智能迷宫自动生成

### 3.3.1 功能描述

### 3.3.2 接口设计

### 3.3.3 流程分析

### 3.3.4 时序图

## 3.4 自动寻路

### 3.4.1 功能描述

### 3.4.2 接口设计

### 3.4.3 流程分析

### 3.4.4 时序图

## 3.5 信息栏和比较图表

### 3.5.1 功能描述

### 3.5.2 接口设计

### 3.5.3 流程分析

### 3.5.4 时序图

## 3.6 功能模块之间的交互

### 3.6.1 交互关系

### 3.6.2 设计难点

## 3.7 本章小结

# 第四章 算法设计

## 4.1 迷宫自动生产算法

### 4.1.1 递归回溯

### 4.1.2 XXXXXX

## 4.2 自动寻路算法

### 4.2.1 逻辑推理

### 4.2.2 启发式搜索

### 4.2.3 遗传算法

## 4.3 本章小结

# 第五章 系统实现

## 5.1 运行环境

## 5.2 数据分析与比较

### 5.2.1 执行数据

### 5.2.2 分析与比较

## 5.3 寻路算法总结

## 5.4 系统展示

# 总结与展望

# 致谢

# 参考文献