**《Web前端开发基础》实验报告**

**班级：软工1班 组号： 1 成员姓名： 杨天宏、农孟麟 组长姓名： 陈泓静**

|  |  |
| --- | --- |
| **实验一** | **实验题目：网页作品规划** |
| **实验内容：**   1. **在线优秀作品案例分析** 2. **案例1**   ①作品主题及地址：海丝之路 http://150.158.27.47/MaritimeSilkRoad/  ②作品结构图  371f810f7e72635ba58c673803cb5a5  ③设计特点  媒体设计：借助探访古人之路的设计，遍历海丝之路沿途各国文化，十分巧妙。  界面设计：整体为简洁的手绘风格，与美术风格融为一体，不显得突兀，地图上各个国家和地标建筑的标识十分醒目，能让人一眼被吸引住。主题界面设计简单大方，一艘跨越海岸的帆船十分醒目，旁边就是“海丝之路”的标题，让人一眼就能明白小程序的主题内涵。  导航标识：互动键醒目易懂，操作错误时会有弹窗提示，引导玩家操作，不会让人在摸索用法上花太多时间。  声画特色：小程序没有背景音乐，但是简洁的画面十分美观。整体偏黄的色调使界面更有年代感，地图选用的颜色也很有老旧地图的感觉。国家和地标建筑的标识与地图有意识地做了区分，方便用户辨认。  ac95f12a2b70e6760ee6f74ff6646c71a9ae4f614d1fe860aef2faf9d3965d6df549134384436506a4dae90b6ff4e  ④交互特色  作品通过航行闯关介绍当地文化的方式十分有特色，海丝之路本身就是贸易的通路，一条海路连通国家间的文化沟通交流，通过这种方式呈现显得格外生动。每个关卡内的小游戏也格外有巧思，需要收集的物品都是当地的特色，收集结束后的答题更能考验用户的记忆，加深印象。在通关的过程中，用户就能学习到各种文化知识。  **（2）案例2**   1. 作品主题及地址: 直播带货，文化交流。https://file25cecaa4488e.vrh5.cn/v3/idea/k9fWzwQ6#suid=ohAJ7wV8lt83O9Fu7MS26yvg55Xw。   2、结构图:  3、设计特点:  媒体设计:选用新媒体进行传播，与时代相结合，让古代的马可波罗与近现代的文化媒体相融合，借助直播的手段来表达自己的内容。  界面设计:整体界面干净明了，颜色简约质朴。整体采用了直播的界面，又添加了手绘的成分在其中。左上角是直播间的人气，右下角是点赞的数量，左下角则是观众们的弹幕，界面功能清晰明了，是一个标准的“直播间造型”。  导航标志:首先用一个卷轴展开画面，导航标志清晰可见。标志上写着下一个直播间的地点及内容，直入主题，同时让观众有种场景转移的既视感。符合一个导航标志所应有的要求。（外观明显，内容明了。）  声画效果:直播间的主题让大家更能够引起兴趣，直播带货更是现在的主流。整个直播间基本由手绘的图画构成。整体绘画偏暖色调，让大家更容易接受的同时，深褐色又能带来历史的感觉。仿佛一张饱经沧桑的羊皮卷，却演绎着新媒体、新媒介所带来的新鲜与活跃。背景音带有外国口音，却操持着一口中国话，让人忍俊不禁的同时还带来了趣味性。rap的押韵，富有节奏感的音乐，让整个直播间洋溢起了欢快的氛围。左下角不断滚动的弹幕。以及左上角的人气，右下角的点赞，都在进行着声与画的同步，展现着这个直播间的热闹与欢快。  4、交互特色: 从视觉内容这一模块上实现的人机交互功能特别明显。首先从标题出发，马可波罗的直播间。直播间是实现人机交互的一个载体。手机等移动设备是我们平时必须要接触到的智能设备，而抖音小红书等等社交软件、直播软件也是我们平时常用的APP之一。简洁的界面，清晰明了的内容，标志性的导航，方寸大小的屏幕却给我们带来了很多的信息，也能够引导我们去充分了解和获取直播中的内容。这是此作品的一大交互特色。  **（3）案例3**  ①作品主题及地址：黄茶汤文化  <http://150.158.27.47/zir/>  ②作品结构图 黄汤茶文化  ③设计特点（媒体设计、界面设计、导航标识、声画效果等，请截图加文字说明）  媒体设计：选择了移动端设计，现在的人们运用手机了解信息，更容易点开查看，更加为黄汤茶起到宣传作用。  界面设计：界面完美符合移动设备大小，并且在手机上加载快速，界面功能简单清晰，能点击的都是会动的。让人清晰明了如何进行下去。  导航标识：开始前就有提醒，并且每个互动都有指引，让人不会手足无措无从下手。Screenshot_20220927_165605  声画效果：画面统一风格，并且所有的出现界面联合起来没有任何的违和感，并且统一的绿色主题更给人一种清新茶香的感觉。Screenshot_2022_0927_165652Screenshot_2022_0927_165758Screenshot_2022_0927_171428  ④交互特色  该作品在每一个制作环节都有人机交互的功能，从采茶开始，把茶叶放到竹筐里，然后在跳转页面，使得每一步制作茶叶的过程都有着读者的参与感，使得读者能更好的记住茶叶的制作过程，并且能更好的宣传茶叶制作的每一步的必要性。最后的将茶叶装包，让想要宣传的物品越来越不透明，使得读者感觉真的身临其境做了一包茶叶出来，也更好的宣传了该茶叶的功效及文化。  并且在每一个步骤未完成的阶段和完成的时候切换屏幕都有提示出现  Screenshot_20220927_172528Screenshot_20220927_172539qq_pic_merged_1664270768495  其中我注意到的一个特别的地方就是他们制作了一个菜单栏，可以跳回主页或者返回上一步。  **2、拟开发的作品规划**  （1）作品主题  濮院时尚毛衫  （2）选题目标  以“旅游”形式为主题，建立地图供用户浏览，并在这一过程中加深人们对濮院的了解，介绍濮院当地的羊毛衫销售环境，能够更好的向大家展示宣传具有时尚特色的濮院毛衫文化和古镇文化。使作为“中国羊毛衫名镇”的濮院更靓丽 时尚 前沿的走进大家的视野。  （3）作品结构图  图示, 示意图  描述已自动生成  （4）首页及几个主要模块界面草图（导航及内容的布局结构草图）  桌子上有乐高玩具  中度可信度描述已自动生成1.地图为了契合整体的色彩风格确定使用概念化的几何图案以立体形象呈现，参考下图风格。  文本  描述已自动生成  2.介绍页面：参考下图介绍页面，罗列资料，但要进行风格统一的调整。  3.整体视觉风格：选择偏向时尚风格的页面和配色作为参考，在介绍羊毛衫相关内容时紧密围绕时尚特色。  图形用户界面, 应用程序  描述已自动生成   1. 交互设计（ 将在哪些模块设计交互式的功能？实现的过程和特色如何？）   三个地点暂定：濮院时尚中心，羊毛衫市场，濮院品牌中心。   1. 濮院时尚中心在介绍结尾创造情景：新推出换装体验机，邀请用户体验。由此转到互动小环节：换装老虎机。 2. 羊毛衫市场：在介绍之前创造情景，羊毛衫市场的货物出现了货物分配混乱的问题，请求用户协助。由此转到互动游戏：羊毛衫连连看。 3. 濮院品牌中心：在介绍过程中创造情景：邀请用户体验羊毛衫发展历程，制作羊毛衫。由此转到小游戏：羊毛衫制作（或拼图） 4. 大地图交互:为了形成清晰的地图引导，避免用户缺少体验或不知如何操作的情况发生，地图制作选择一个区域一个区域解锁的方式来展开，只有用户在浏览完上一个区域之后，下一篇区域才会开放。同时在这一基础上添加箭头或手指的图形进行操作引导，指明用户下一步的操作。但这并非强制性，仅仅是一种提示和引导，即便出现了下一区域的提示，用户仍能选择上面的区域再浏览一遍。 5. 介绍页面，点击可显示。通过点击可以直接滑到用户想要浏览的内容。 6. 侧边菜单栏：可返回最初的启动页面或者当前的小地图。让用户更好的多次体验内容。点击最上面可隐藏，再次点击可以显示菜单栏。 7. 开始页面，结束页面。 | |
| **成员分工及报告撰写说明：**  **组长姓名：陈泓静**  **组长分工：开始页面，结束页面，菜单栏，小游戏互动**  **成员1姓名：杨天宏**  **成员1分工：其中两个介绍页面的交互，和大地图交互**  **成员2姓名：农孟璘**  **成员2分工：其中一个介绍页面的交互，和大地图交互** | |
| **实验思考：**  1、因为涵盖面太广，H5页面限制问题，导致要展示的内容过多而泛泛、单薄，因此听从老师建议针对一个内容详细介绍（濮院毛衫）。  2、之前游戏互动和场景连不起来，游戏互动和场景连不起来，而且不是必要的探索，后面修改的地图的设计更加连贯。 | |