一、引言... 3

1.1编写目的... 3

1.2项目背景... 3

1.3参考资料... 3

二、总体设计... 4

2.1需求概述... 4

2.2软件结构... 4

三、程序描述... 4

3.1功能... 4

基于unity的www功能与web服务器进行交互，进行排行榜数据的上传和下载。

3.2性能... 5

可以在玩家游戏结束后立即给出排行榜的更新后的信息

3.3输入项目... 5

玩家信息（玩家姓名，玩家类别，当前分数，游戏时间）

3.4输出项目... 5

排行榜（玩家信息，当前分数，玩家排名）

3.5算法... 5

统计玩家分数 seq

游戏结束

读取当前玩家分数

显示当前玩家分数

number:=0

程序体 iter until 排行榜显示

查找排行榜中玩家信息 iter util 找到当前玩家

比较排行榜信息 select 排行榜中玩家信息==当前玩家信息

比较排行榜数据 select 排行榜中玩家分数<玩家当前分数

排行榜中玩家分数=玩家当前分数

number:=number+1

比较排行榜数据 end

比较排行榜信息 end

查找排行榜中玩家信息 end

判断number select number==0

添加玩家信息

添加玩家当前分数

判断number end

调用排序算法

上传新的排行榜信息

显示排行榜信息

程序体 end

统计玩家分数 end

3.6程序逻辑... 5

procedure :score

list p=排行榜;

int number=0;

loop util i<p.length

if p[i].name==name

if p[i].score<score

p[i].score=score

end if

number=1;

end if

end loop

if number==1

p =new 排行榜；

p[i].name=name;

p[i].score=score;

end if

sort();

end

3.7接口... 5

数据库，玩家分数

3.8存储分配... 5

Struct phb{

String 玩家姓名

String 玩家分数

String 玩家类别

Date 游戏时间

}

phb=(phb\*)malloc(sizeof(phb)\*100)

3.9限制条件... 5

无法在玩家当前超过排行榜分数时，当前给予提醒。