计算机与信息工程学院

2019届毕业论文（设计）题目申请表

**指导教师：郭全友、张志平**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 题目 | | 基于JavaWeb的游戏网站的设计与实现 | | | | | |
| 适合专业 | | | 网络工程（云计算） | | | | |
| 内容及意义：  在现代社会的发展过程中，游戏已经发展成为了一股不可或缺的力量，每一项新技术的诞生和发明都会催生新的游戏工具和游戏方式，而在2018年的亚运会上更是有多款网络游戏成为比赛项目。游戏是人类的天性，从蹴鞠、围棋到赛车竞速，再到各种各样的电子游戏，游戏的形式虽然发生了变化，但其精神内核却始终未变，游戏不仅仅是消磨时间的工具，更是能够让人产生对历史、对自然、对人类本身产生思考的一种载体。在游戏的发展过程中，游戏的发展与文明的发展、科技的发展、社会的发展息息相关。  本系统主要实现了后台管理员的游戏上传与删除功能、用户游玩功能、用户登陆注册功能、游戏下载功能、游戏评分功能、游戏评论功能。  主要研究内容：  了解游戏网站开发周期：了解基于Java下游戏网站开发的整个生命周期，分析开发生命周期各个阶段所需要的各项工作及相关的数据信息。在网站生命周期管理中，研究管理人员的相关操作。  游戏网站搭建：先构建起游戏网站的大体框架，明确系统要实现的具体功能。确定各项功能如何实现后，再逐步丰富系统的各项功能。  数据库的设计及优化:针对游戏网站的设计，结合用户实际的操作和操作感受，建立能够满足用户需求的数据库，并在后期的维护上，能够尽量优化维护的操作。  网站安全性：确保数据库的安全合理性，并在用户登陆注册时进行验证，防止恶意攻击。  设计方案及思路：  在设计的过程中，主要参考了一些大众的游戏网站，发现大多网站在设计上设定繁杂，很难找到自己想找的游戏，所以我想设计一个设定较为简单的游戏网站。运行平台采用Windows操作系统，采用Java网页技术对网页的结构功能进行设计。  本网站设计包含了index（主页），新闻资讯、连连看、打地鼠、和五子棋等游戏。系统界面简洁大方，去掉了复杂的结构形式，能够轻松找到想找到的游戏，与主流游戏网页相比没有了内容过多而令人眼花缭乱的问题。  使用技术如下：   1. 系统框架采用Servlet来实现接收页面数据； 2. 数据库采用轻量级的Mysql数据库； 3. 服务器使用Tomcat8.0； 4. 网站采用自己找的一些前端插件。 | | | | | | | |
| 环境  要求 | Jdk.1.8  Mysql5.7  Tomcat8.5 | | | | | | |
| 结果  形式 | 项目成果物  毕业论文 | | | 工具 | Eclipse | 学生  人数 | 1人 |
| 备  注 | 技术：Java Wab | | | | | | |

内蒙古师范大学计算机与信息工程学院

2018年 10月 11日