2.1

坦克大战游戏的开发意图是为了提供一个娱乐性的平台，同时也可能旨在教育玩家有关战略思考和历史知识。应用目标是\*\*创建一个互动性强、操作流畅且具有挑战性的游戏环境。作用范围主要是娱乐和个人电脑用户。

以下是关于该软件开发的背景材料：

1. 技术学习与实践：对于开发人员而言，创建像坦克大战这样的游戏是一个很好的学习和实践Java编程的机会，包括绘图坐标体系、多线程以及IO流等高级编程概念的实践。

2. 经济与文化价值：游戏产业是现代经济中的重要部分，它推动了高新技术的不断升级和经济的增长。同时，游戏作为文化的表现形式之一，也对人们的精神文化生活有着重要的影响。

3. 智能化战争的教育意义：虽然坦克大战是一款娱乐性质的游戏，但通过模拟战争场景，它也可以作为一个认知智能模型段，帮助人们理解和学习智能化战争的概念和原理。

4. 历史与现代的结合：考虑到坦克本身就是一个具有深厚历史背景的战争工具，开发此类游戏也可能是为了让玩家了解和体验历史上的军事装备和战术，尤其是像雷诺FT型坦克这样开创性的设计对现代坦克发展的影响。

总的来说，坦克大战游戏不仅是一个娱乐产品，它还可能承担着教育和技术实践的角色。开发者通过精心设计的游戏机制和用户体验，不仅让玩家享受到游戏的乐趣，还可能在潜移默化中传递更深层次的知识和信息。

2.2

坦克大战游戏的最终用户特点包括对策略性游戏的兴趣、对历史特别是二战背景的了解以及享受与其他玩家竞争的社交互动。操作人员即游戏玩家，他们的教育水平和技术专长各异，但通常都应具备基本的游戏操作能力和理解游戏中的基本策略的能力。维护人员则可能需要更高的技术专长，包括游戏开发、服务器维护和软件调试等。

首先，针对操作人员：

1. 教育水平：游戏玩家的教育水平不一，有的是在校学生，有的可能是已经工作的成年人。不过，他们通常都能够理解游戏规则和操作方法。

2. 技术专长：玩家的技术专长主要集中在游戏操作上，如掌握坦克的移动、射击和躲避等技能。此外，对于有经验的玩家来说，可能还具备一些高级技巧，比如利用地形进行战术布局。

3. 使用频度：对于热情的玩家来说，他们可能会频繁地玩这款游戏，每天或每周都会投入一定的时间。而对于偶尔娱乐的玩家，使用频度则可能较低。

其次，针对维护人员：

1. 教育水平：维护人员通常需要较高的教育水平，尤其是在计算机科学和软件工程领域。他们需要理解游戏的代码逻辑，能够处理各种技术问题。

2. 技术专长：维护人员必须具备专业的技术专长，包括但不限于编程、网络维护、数据库管理和故障排除等。他们可能需要对HTML5、JavaScript等前端技术有所了解，以便对游戏进行有效的维护和更新。

3. 使用频度：维护人员可能每天都需要使用和维护软件，以确保游戏的稳定运行和用户体验的连续性。

总的来说，无论是操作人员还是维护人员，他们的教育水平和技术专长都是软件设计工作的重要约束。设计师需要考虑到这些因素，确保游戏既能满足玩家的操作需求，又能便于维护人员的有效维护。同时，游戏的预期使用频度也是设计时需要考虑的重要因素，它直接影响到游戏的稳定性和可靠性要求。