系统流程模型：

* 主界面用户可以选择单人/多人游戏，或查看游戏相关信息。进入游戏界面后用户可以输入 CS 玩家的名字进行猜测。后端会返回猜测相关结果，直到玩家猜对或到达次数上限。游戏结束后端将会返回正确选手的相关信息。

**功能模块：**

后端模块主要负责处理游戏的数据请求、管理游戏房间、处理玩家连接和游戏逻辑。它基于 Node.js 和 Express.js 框架，并使用 Socket.IO 实现网页端实时的双向通信，其包含若干子模块：

核心服务模块: 包含 Express 应用、HTTP 服务器和 Socket.IO 的初始化与配置。

房间管理模块： 负责创建、存储和管理游戏房间。

玩家数据 API 模块： 提供获取和查询游戏玩家数据的接口。

实时通信模块： 使用 Socket.IO 处理客户端的连接和自定义事件。

下拉菜单选择模块：根据用户输入的字符串匹配对应选手，支持模糊匹配并呈现在下拉菜单中。

过程显示模块：在对战过程中，根据后端提供的正确答案与玩家选择对应选手的属性进行对比，若属性相似，则模块框背景为黄色，若属性相同，则模块框背景为绿色。若某选手信息为玩家自己本身猜得，则显示选手全部信息，否则只显示背景颜色。

倒计时模块：当前对战房间进行倒计时，若倒计时超出则结束游戏。

结束信息显示：在倒计时结束后或某一方猜对答案后，则进行最终答案展示，并开启下一轮对战。

国家所属地区模块：根据国家确定相应的地区

主界面用户可以选择单人/多人游戏，或查看游戏相关信息。

网页顶部有一个搜索框，提示用户可以输入 CS 玩家的名字进行搜索。双人对战的主体部分分为左右两个大的信息展示区域，每个区域表示一个玩家的猜得信息。若为单人游戏，主题部分仅有一个信息展示区域。

在每个展示区域中，包含一个表格，表格有 “名字”“队伍”“国家及地区”“年龄”“角色”“MAJOR 次数” 表头，用于展示选手的相关信息，表格中的内容以行的形式呈现不同的玩家数据。双人对战模式中将会在左下角和右下角各有一个进度条，中间位置显示倒计时信息。

在搜索框中我们计划实现下拉菜单。当用户在搜索框中输入字符串时，它会显示一个与输入内容相关的玩家名称列表。每个条目包含职业选手的游戏昵称。这个功能可以帮助用户快速找到与输入内容匹配的 CS 选手信息。

* 游戏结束后，我们将会利用弹窗的形式将正确的选手展示给玩家。
* 下方的“查看选手资料”会将页面跳转到 hltv 官方选手信息界面。