|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 项目日志 | 工作内容 | 工作难点（问题） |
| 7.11 | 1. 第二阶段数据爬取 2. 网页展示效果 3. 数据分析代码 4. 配置了网页ttzg.site 5. PPT编写 | 1. 数据爬取错误处理，容错高 2. 网络中断 切换网络爬虫进入等待状态 |

爬取用户名工作已完成

详细数据获取整理和数据库支持工作方面：

通过玩家名创建玩家的实例，需要注意要做异常处理：  
     第一种异常可能：  
            搜索的玩家名可能被官方除名，这时就会出现找不到玩家的异常。  
      第二种可能：  
             由于官方对于通过API获取信息的频率进行了限制，如果访问次数过高，也会抛出异常  
      所以这里做了一个让程序休眠一分钟的操作，当遇到异常时，会让程序暂时休眠，之后就可  
      以正常获取数据。（图31,32）

获取玩家近期的比赛ID，并通过每场比赛ID获取本场比赛的所有数据集，由于需要统计的地图为海岛地图和沙漠地图，所以做了一个队获取比赛的筛选，只保留这两个地图的信息。（图33,34,35）

但是操作过程中遇到了错误处理，容错高等问题，晚上还遇到了网络中断，切换网络爬虫进入等待状态等问题。

数据分析与整理展示工作方面设计出了网页展示效果（图36），数据分析代码也借助小规模数据写好了。（图37）

此外借助一个国外vps，基于宝塔面板配置了网页ttzg.site，进行了连接测试，能正常打开访问。（图38）

