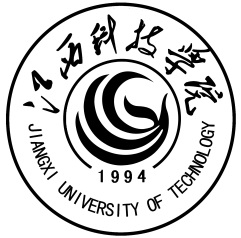
**密级：**

**学号：**

**本科生毕业论文（设计）**

**基于SpringCloud微服务架构的游戏社区的设计与实现**

**学 院： 信息工程学院**

**专 业： 计算机科学与技术**

**班 级： 18本计算机1班**

**学 号： 2018004214 姓 名： 肖海南**

**指导教师1： 金欢 指导教师2：**

**学士学位论文原创性声明**

本人郑重声明：所呈交的论文（设计）是本人在指导老师的指导下独立进行研究，所取得的研究成果。除了文中特别加以标注引用的内容外，本论文（设计）不包含任何其他个人或集体已经发表或撰写的成果作品。对本文的研究做出重要贡献的个人和集体，均已在文中以明确方式表明。本人完全意识到本声明的法律后果由本人承担。

学位论文作者签名（手写）： 签字日期： 年 月 日

**学位论文版权使用授权书**

本学位论文作者完全了解学校有关保留、使用学位论文的规定，同意学校保留并向国家有关部门或机构送交论文的复印件和电子版，允许论文被查阅和借阅。本人授权**江西科技学院**可以将本论文的全部或部分内容编入有关数据库进行检索，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存和汇编本学位论文。

|  |  |
| --- | --- |
| 本学位论文属于 | 保 密 □， 在 年解密后适用本授权书。 |
| 不保密 □。 |

（请在以上相应方框内打“√” ）

学位论文作者签名（手写）： 指导老师签名（手写）：

签字日期： 年 月 日 签字日期： 年 月 日

**摘 要**

**摘要是对全文的梗概，要能够简明、确切地记述论文的重要内容的短文。**

**可以从系统的背景、来源，所用技术、具体功能、价值意义等方面去提炼论文的梗概。**

**撰写建议：**

摘要应该主要从三个方面去写：

**（1）简单阐述项目的背景意义。**（**要求：简明扼要**）

也就是你的第1段可以简单一点写。

**（2）阐述项目的主要功能或者能提供的服务**（**要求：稍微具体一点，这是摘要重点部分**）

也就是描述一下你的英语主观题自动评分系统具体提供了哪些服务功能？

**（3）简单阐述实现系统的相关技术及工具及意义。**（**要求：简明扼要**）

阐述一下你的系统涉及的相关技术和工具及意义。

**全文控制在500字左右即可。**

据统计，在2021年中国的游戏市场实际销售收入超过2900亿元，游戏用户群体庞大，

系统的主要核心就是社区，在系统中每一个游戏都有对应的一个社区，当然也有非游戏的社区，对于一个普通用户来说，可以游览各个社区当中的内容，以及文章的资讯，游戏的详情，本系统还支持对游戏继续评分和评论，当然用户也可以发表文章，在其他的文章下面进行评论，对于热门的文章，会在首页显示，在首页还有3大游戏排行榜，热门的4个经典大作和4个最近发布的游戏，还有一些热门的游戏动态也会在首页显示，首页还会有轮播图，以及一些游戏的显示，本系统还有登录注册功能，用户第一次用手机验证登录既可注册，登录

本系统主要的实现是Java EE开发相关的技术，涉及到了一些开发框架，主要使用SpringBoot，这可以快速开发，ORM框架mybatis，mybatis-plus,

**关键字： XXX；YYY；ZZZZ（关键词一般3~5个）**

**Abstract**

**Key Words :** XXX ; YYY ; ZZZZ（对应中文关键词）

目 录

[第1章 引言/绪论 1](#_Toc85807811)

[1.1 概述 1](#_Toc85807812)

[1.2 国内外研究现状 1](#_Toc85807813)

[1.2.1 国外研究现状 1](#_Toc85807814)

[1.2.2 国内研究现状 1](#_Toc85807815)

[1.3 研究目的与意义 1](#_Toc85807816)

[第2章 系统开发技术及工具简介 3](#_Toc85807817)

[2.1 系统开发技术简介 3](#_Toc85807818)

[2.1.1 XXXX技术简介 3](#_Toc85807819)

[2.1.1 XXXX技术简介 3](#_Toc85807820)

[2.1.1 XXXX技术简介 3](#_Toc85807821)

[2.2 系统开发工具简介 3](#_Toc85807822)

[2.2.1 XXXX工具简介 3](#_Toc85807823)

[2.2.2 XXXX工具简介 3](#_Toc85807824)

[2.2.3 XXXX工具简介 4](#_Toc85807825)

[第3章 系统需求分析 5](#_Toc85807826)

[3.1 系统可行性分析 5](#_Toc85807827)

[3.2 系统功能需求分析 5](#_Toc85807828)

[3.2.1 功能需求分析 5](#_Toc85807829)

[3.2.2 系统用例分析 5](#_Toc85807830)

[3.3 系统性能需求分析 5](#_Toc85807831)

[第4章 系统概要设计 6](#_Toc85807832)

[4.1 系统功能模块设计 6](#_Toc85807833)

[4.2 数据库设计 6](#_Toc85807834)

[4.2.1 数据库概要设计 6](#_Toc85807835)

[4.2.2 数据库逻辑设计 6](#_Toc85807836)

[第5章 系统详细设计与实现 8](#_Toc85807837)

[5.1　XXXXX模块的设计与实现 8](#_Toc85807838)

[5.1.1　XXXXX功能的实现 8](#_Toc85807839)

[5.1.2　XXXXXXX功能的实现 8](#_Toc85807840)

[5.1.3　XXXXXXXX功能的实现 8](#_Toc85807841)

[5.1.4　XXXXXXX功能的实现 8](#_Toc85807842)

[5.2 XXXXXXX模块的设计与实现 9](#_Toc85807843)

[5.2.1　XXXXXX功能的实现 9](#_Toc85807844)

[5.2.2　XXXXXXX功能的实现 9](#_Toc85807845)

[5.2.3　XXXXXXX功能的实现 9](#_Toc85807846)

[5.2.4　XXXXXXX功能的实现 9](#_Toc85807847)

[5.3 XXXXXXX模块的设计与实现 9](#_Toc85807848)

[5.3.1　XXXXXX功能的实现 10](#_Toc85807849)

[5.3.2　XXXXXX功能的实现 10](#_Toc85807850)

[5.3.3　XXXXXX功能的实现 10](#_Toc85807851)

[5.3.4　XXXXX功能的实现 10](#_Toc85807852)

[5.4 XXXXXXXX模块的设计与实现 11](#_Toc85807853)

[5.4.1　XXXXXX功能的实现 11](#_Toc85807854)

[5.4.2　XXXXX功能的实现 11](#_Toc85807855)

[5.4.3　XXXXXX功能的实现 11](#_Toc85807856)

[5.4.4　XXXXXX功能的实现 11](#_Toc85807857)

[5.5 XXXXXXXX模块的设计与实现 12](#_Toc85807858)

[5.5.1　XXXXXX功能的实现 12](#_Toc85807859)

[5.5.2　XXXXXX功能的实现 12](#_Toc85807860)

[5.5.3　XXXXX功能的实现 12](#_Toc85807861)

[5.5.4　XXXXX功能的实现 12](#_Toc85807862)

[第6章 系统测试 14](#_Toc85807863)

[6.1 系统所用测试方法介绍 14](#_Toc85807864)

[6.2 测试用例 14](#_Toc85807865)

[第7章 系统总结与展望 15](#_Toc85807866)

[7.1 系统总结 15](#_Toc85807867)

[7.2 展望 15](#_Toc85807868)

[参考文献 16](#_Toc85807869)

[致 谢 17](#_Toc85807870)

# 第1章 引言/绪论

## 1.1 概述

第1章 引言/绪论

本章可以从以下方面写：

**1.1 概述**

注意阐述项目产生的背景。

**1.2 国内外研究现状**

**1.2.1 国外研究现状**

针对自己的系统功能、研究领域或相关技术方面，国外对这些的研究现状。

**1.2.2 国外研究现状**

针对自己的系统功能、研究领域或相关技术方面，国内对这些的研究现状。

**1.3 项目研究意义**

## 1.2 国内外研究现状

### 1.2.1 国外研究现状

### 1.2.2 国内研究现状

## 1.3 研究目的与意义

# 第2章 系统开发技术及工具简介

## 2.1 系统开发技术简介

### 2.1.1 ElementUI,Ant Design以及less技术简介

ElementUI是一套基于Vue2.0的桌面端，遵循一致性（与现实生活一致，在界面中一致），反馈（控制反馈，页面反馈），效率（简化流程，清晰明确，帮助用户识别），可控（用户决策，结果可控）的设计原则，由饿了么公司前端团队开源。

Ant Design同样是一套组件库，也可以在React，Vue上面使用，这是蚂蚁集团的企业级产品，这是一个庞大且复杂的系统，数量多且功能复杂，Ant Design基于「自然」、「确定性」、「意义感」、「生长性」四大设计价值观，通过模块化解决方案，降低冗余的生产成本，让设计者专注于更好的用户体验。Ant Design 提供了一套非常完整的 组件化设计规范 与 组件化编码规范，大幅提高了部分产品的设计研发效率及质量。Ant Design 与 G2 的代码质量和文档质量都非常高。

Less是一门向后兼容的 CSS 扩展语言。Less 仅对 CSS 语言增加了少许方便的扩展，这让Less十分易学。Less扩充了 CSS 语言，增加了诸如变量、混合（mixin）、函数等功能，让 CSS 更易维护、方便制作主题、扩充。Less 可以运行在 Node 或浏览器端。本质上，Less 包含一套自定义的语法及一个解析器，用户根据这些语法定义自己的样式规则，这些规则最终会通过解析器，编译生成对应的 CSS 文件。Less 并没有裁剪 CSS 原有的特性，更不是用来取代 CSS 的，而是在现有 CSS 语法的基础上，为 CSS 加入程序式语言的特性。

### 2.1.2 Vue.js及组件技术简介

Vue是用于构建用户界面的渐进式框架，Vue只关注视图，易于上手，方便和第三方库整合，采用自底向上增量开发的设计。Vue 最独特的特性之一，就是其非侵入性的响应式系统。数据模型仅仅是普通的 JavaScript 对象。而当你修改它们时，视图会进行更新。这使得状态管理非常简单直接。在开发中和Vue Router构建单页面应用, Vue Router是 Vue.js (opens new window)官方的路由管理器。

Vuex 是一个专为 Vue.js 应用程序开发的状态管理模式 + 库。它采用集中式存储管理应用的所有组件的状态，并以相应的规则保证状态以一种可预测的方式发生变化。

Vue CLI是一个基于Vue.js进行快速开发的系统，可以通过插件进行扩展，致力于将 Vue 生态中的工具基础标准化。它确保了各种构建工具能够基于智能的默认配置即可平稳衔接，这样可以专注在撰写应用上，而不必花好几天去纠结配置的问题。

2.1.3 Node.js技术简介

Node.js是运行在服务端的JavaScript，基于Chrome V8的JavaScript运行环境，在设计上Node.js更深入地考虑了事件模型，它将事件循环作为一个运行时结构而不是作为一个库来呈现。在其他系统中，总是有一个阻塞调用来启动事件循环。通常情况下，要执行的行为是通过脚本开始时的回调来定义的，然后通过 EventMachine::run() 这样的阻塞调用来启动服务器。而在 Node.js 中，没有这种启动事件循环的调用。Node.js 在执行输入脚本后直接进入事件循环，当没有更多的回调要执行时，Node.js 就会退出事件循环。这种行为就像浏览器的 JavaScript 一样 —— 事件循环对用户是隐藏的。

Axios 是一个基于 promise 的 HTTP 库，可以用在浏览器和 node.js 中。可以从 node.js 创建 http 请求，从浏览器中创建 XMLHttpRequests，支持 Promise API，拦截请求和响应，转换请求数据和响应数据，取消请求，自动转换 JSON 数据，客户端支持防御 XSRF。

### 2.1.4 Redis技术简介

### 2.1.5 Docker技术简介

Docker开源的应用容器引擎。容器是完全使用沙箱机制，相互之间不会有任何接口（类似 iPhone 的 app）,更重要的是容器性能开销极低。Docker是基于 Go 语言 并遵从 Apache2.0 协议开源。Docker 使您能够将应用程序与基础架构分开，从而可以快速交付软件。借助 Docker，您可以与管理应用程序相同的方式来管理基础架构。通过利用 Docker 的方法来快速交付，测试和部署代码，您可以大大减少编写代码和在生产环境中运行代码之间的延迟。Docker 允许开发人员使用您提供的应用程序或服务的本地容器在标准化环境中工作，从而简化了开发的生命周期。容器非常适合持续集成和持续交付（CI / CD）工作流程。Docker 是基于容器的平台，允许高度可移植的工作负载。Docker 容器可以在开发人员的本机上，数据中心的物理或虚拟机上，云服务上或混合环境中运行。Docker 轻巧快速。它为基于虚拟机管理程序的虚拟机提供了可行、经济、高效的替代方案，因此您可以利用更多的计算能力来实现业务目标。Docker 非常适合于高密度环境以及中小型部署，而您可以用更少的资源做更多的事情。这就是Docker的优点快速，一致地交付您的应用程序，响应式部署和扩展和在同一硬件上运行更多工作负载。

Docker 包括三个基本概念: 镜像: Docker 镜像（Image），就相当于是一个 root 文件系统。比如官方镜像 ubuntu:16.04 就包含了完整的一套 Ubuntu16.04 最小系统的 root 文件系统。容器：镜像（Image）和容器（Container）的关系，就像是面向对象程序设计中的类和实例一样，镜像是静态的定义，容器是镜像运行时的实体。容器可以被创建、启动、停止、删除、暂停等。仓库：仓库可看成一个代码控制中心，用来保存镜像。Docker 使用客户端-服务器 (C/S) 架构模式，使用远程API来管理和创建Docker容器。Docker 容器通过 Docker 镜像来创建。容器与镜像的关系类似于面向 对象编程中的对象与类。

### 2.1.6 Elasticsearch技术简介

Elasticsearch是一个开源搜索和分析引擎，支持分布式和RESTful风格，在速度和可扩展性方面都表现的很出色，而且可以对很多的类型的内容进行索引，这就决定了他的应用场景，比如网站搜索，日志处理和分析，基础设施指标和容器监测，应用程序性能监测，地理空间数据分析和可视化，安全分析，业务分析等等，可以执行及合并多种类型的搜索（结构化数据、非结构化数据、地理位置、指标），可以轻松的水平扩展，每秒钟处理海量事件，同时能够自动管理索引和查询在集群中的分布方式，以实现极其流畅的操作。并且保障了集群或者数据的安全性和可用性，在设计之初就考虑到了分布式的安全性和可用性的问题

Elastic的底层是Apache开源库的Lucene,对于Lucene来说，需要通过编写的代码去调用接口，Elastic对Lucene进行了封装，提供了REST API的操作接口，天然的跨平台。在Elastic中使用了倒排索引，这就使得在搜索的方面上比关系型数据库要快速

### 2.1.7 RabbitMQ技术简介

消息（Message）是指在应用间传送的数据。消息可以非常简单，比如只包含文本字符串，也可以更复杂，可能包含嵌入对象。消息队列（Message Queue）是一种应用间的通信方式，消息发送后可以立即返回，由消息系统来确保消息的可靠传递。消息发布者只管把消息发布到 MQ 中而不用管谁来取，消息使用者只管从 MQ 中取消息而不管是谁发布的。这样发布者和使用者都不用知道对方的存在。异步、削峰、解耦是消息队列的经典场景。RabbitMQ 是一个由 Erlang 语言开发的 AMQP 的开源实现。RabbitMQ 最初起源于金融系统，用于在分布式系统中存储转发消息，在易用性、扩展性、高可用性等方面表现不俗。

### 2.1.8 云服务技术简介

### 2.1.9 MySQL技术简介

MySQL 是最流行的关系型数据库管理系统，在 WEB 应用方面 MySQL 是最好的 RDBMS(关系数据库管理系统)应用软件之一。同为关系型数据库的代表有: Oracle、DB2、SQL Server、SyBase 等。

### 2.1.10 Mybatis技术简介

Mybatis是一个ORM框架，是基于Java的持久层框架，支持自定义SQL，存储过程，以及高级映射，免除了几乎所有的 JDBC 代码以及设置参数和获取结果集的工作。只需要通过简单的注解或者XML配置和映射原始类型、接口和 Java POJO（Plain Old Java Objects，普通老式 Java 对象）为数据库中的记录。

Mybatis-plus是一个mybatis增强工具，对于mybatis只做增强不做改变

### 2.1.11 Nginx技术简介

Nginx 是一个高性能的HTTP和反向代理web服务器，同时也提供了IMAP/POP3/SMTP服务。由俄罗斯的程序设计师Igor Sysoev所开发。其特点是占有内存少，并发能力强，事实上nginx的并发能力在同类型的网页服务器中表现较好，中国大陆使用nginx网站用户有：百度、京东、新浪、网易、腾讯、淘宝等。Nginx专为性能优化而开发，性能是器最重要的考量，实现上非常注重效率，能经受高负载的考验，据报告能支持高达50,000个并发连接数。Nginx不仅能做反向代理，实现负载均衡；还能可以作正向代理来进行上网等功能。Nginx主要功能有反向代理，负载均衡，动静分离。

### 2.1.12 Git技术简介

Git是版本控制系统，他是开源的，分布式的。因为采用分布式版本库的方式，不必服务端软件的支持，

### 2.1.13 Maven技术简介

### 2.1.14 SpringBoot技术简介

SpringBoot可以快速的创建直接运行的，独立的，生产级的，基于Spring的应用程序，他内嵌了服务器，可以不用部署服务器，直接使用命令运行，极大的简化了Spring的开发，以及Spring的配置，有两个重要的策略：开箱即用和约定大于配置

SpringBoot具备许多强大的功能，在Spring的基础上，对Spring进行了大量的自动配置，同时可以快速的整合其他技术，比如本社区使用到的邮件服务

### 2.1.15 SpringCloud相关组件技术简介

## 2.2 系统开发工具简介

### 2.2.1 IDEA工具简介

IntelliJ IDEA 的每个方面都旨在最大限度地提高开发人员的生产力。智能编码辅助和符合人体工程学的设计共同使开发不仅富有成效，而且令人愉快。他深度智能，在 IntelliJ IDEA 为您的源代码编制索引后，它会通过在每个上下文中提供相关建议来提供极速和智能的体验：即时和智能的代码完成、动态代码分析和可靠的重构工具。有着开箱即用的体验，诸如集成版本控制系统和各种受支持的语言和框架之类的关键任务工具都在手边——没有插件麻烦。可以智能代码完成，虽然基本补全建议可见范围内的类、方法、字段和关键字的名称，但智能补全仅建议当前上下文中预期的那些类型。特定于框架的援助，虽然 IntelliJ IDEA 是 Java 的 IDE，但它也可以理解并为大量其他语言（如 SQL、JPQL、HTML、JavaScript 等）提供智能编码帮助，即使语言表达式被注入到您的字符串文字中。 Java 代码。这无疑是软件开发人员的首选 IDE。效率和智能内置于设计中，从设计、实现、构建、部署、测试和调试到重构，都可以实现非常流畅的开发工作流程体验！它加载了许多功能，还提供了许多可以集成到编辑器中的插件。

IDEA

描述已自动生成

图2.1 IntellJ IDEA工具界面图

### 2.2.2 Xshell工具简介

### 2.2.3 webStrom工具简介



图2.1 XX工具结构图

### 2.2.4 Navicat Premium工具简介

### 2.2.4 Postman工具简介

# 第3章 系统需求分析

## 3.1 系统可行性分析

**第3章 系统需求分析**

**撰写说明：**

**（1）系统可行性分析**

**主要从系统的经济可行性、技术可行性和社会可行性进行系统的可行性分析。**

**（2）功能需求分析**

**从系统的角色（哪些人使用系统，一类人归为一种角色）分析入手，分析系统为每一种角色需要提供哪些功能？（也就是这种角色使用系统时，用系统的什么功能？）**

**然后按角色详细描述系统应该提供的功能需求。**

**（3）系统用例分析**

**根据3.1.1 的角色功能需求分析，为每一种角色画出用例图。**

**（4）系统性能需求分析**

**分析系统在性能、界面设计等的需求。**

## 3.2 系统功能需求分析

### 3.2.1 功能需求分析

### 3.2.2 系统用例分析

## 3.3 系统性能需求分析

# 第4章 系统概要设计

## 4.1 系统功能模块设计

**4.1 系统功能模块设计**

**（1）根据需求分析阶段的角色划分，将系统的功能按照角色设计成对应的几大模块（子系统），然后细化。对功能模块（子系统）和细化的各功能进行阐述。**

**把系统功能结构图按照几大模块（子系统）划分的思路画出来。**

**(2)为每个子系统详细设计功能模块并撰写文字内容。**

**【注】此处要画出系统功能结构图**

4.2 数据库设计

4.2.1 数据库概要设计

概念结构设计:将需求分析得到的用户需求抽象为信息结构(即概念模型)的过程。**根据需求分析，分析系统的实体有哪些? 然后为每隔实体设计实体属性图。**

**最后给出总体的ER图。**

4.2.2 数据库逻辑设计

**根据4.2.1的实体属性分析，为每个实体设计一张数据库表，并给出表结构的设计。**

## 4.2 数据库设计

### 4.2.1 数据库概要设计

### 4.2.2 数据库逻辑设计

# 第5章 系统详细设计与实现

## 5.1　XXXXX模块的设计与实现

### 5.1.1　XXXXX功能的实现

【文字介绍该功能及操作】，运行界面如图5-1所示。

【将运行界面截图贴在这里】

图5-1 XXX功能运行界面

核心代码如下：

**第5章 系统详细设计与实现**

**撰写建议：**

**根据第4章的模块划分，设计第5章的撰写结构。**

**每个功能的介绍可以按三段式的格局去撰写。**

【贴出核心代码】

### 5.1.2　XXXXXXX功能的实现

### 5.1.3　XXXXXXXX功能的实现

### 5.1.4　XXXXXXX功能的实现

## 5.2 游戏模块的设计与实现

### 5.2.1　XXXXXX功能的实现

### 5.2.2　XXXXXXX功能的实现

### 5.2.3　XXXXXXX功能的实现

### 5.2.4　XXXXXXX功能的实现

## 5.3 XXXXXXX模块的设计与实现

### 5.3.1　XXXXXX功能的实现

### 5.3.2　XXXXXX功能的实现

### 5.3.3　XXXXXX功能的实现

### 5.3.4　XXXXX功能的实现

## 5.4 XXXXXXXX模块的设计与实现

### 5.4.1　XXXXXX功能的实现

### 5.4.2　XXXXX功能的实现

### 5.4.3　XXXXXX功能的实现

### 5.4.4　XXXXXX功能的实现

## 5.5 搜索模块的设计与实现

这里的搜索模块是在前台页面的顶部搜索栏，可以对用户，游戏，文章，百科进行综合搜索，使用的是Elasticsearch进行实现的，根据微服务自治的原则，独立出来单独使用一个服务，这个服务没有使用到数据库，检索的数据存放在Elasticsearch当中，在使用之前需要建立一个索引（图5-1），在使用之前还需要配置IK分词器插件，对分词器进行配置，可以自定义词库，本系统的词库放在了nginx服务器之下，这是可以让Elasticsearch访问的地址

文本

描述已自动生成

### 5.5.1　Elasticsearch数据保存的实现

在添加内容，游戏，百科，文章和用户的时候会向RabbitMQ发送一条消息，在search模块被消费，

### 5.5.2　XXXXXX功能的实现

### 5.5.3　XXXXX功能的实现

### 5.5.4　XXXXX功能的实现

# 第6章 系统测试

## 6.1 系统所用测试方法介绍

**系统测试**

**撰写建议：**

**要写测试就要重点写自己的系统所用的测试方法及设计的测试用例。**

6.1 系统所用测试方法介绍

**介绍自己的系统所用的测试方法**

6.2 测试用例

**写自己的系统测试的过程中设计的测试用例。**

## 6.2 测试用例的设计

# 第7章 系统总结与展望

## 7.1 系统总结

**撰写建议：**

**应该从已完成的系统优点、缺点出发描述，然后针对缺点提出改进方案。**

7.1 系统总结

**这一节的内容总结系统的优点及存在的不足之处。**

7.2 展望

**这一节的内容针对系统的不足之处或技术缺陷提出以后的改进方案。**

## 7.2 展望

# 参考文献

[1] 田涛. 基于SSH框架的网上书城系统设计与实现[D]. 成都理工大学, 2014.

[2] Wilfred J，Pandey V N，Nair C K K，et al．Risk sharing and industrial specialization：regional and international evidence. The Economic Journal，20013，Vol．108(11) :1149～1161

[3] 黄真真.基于SSH的“ibook”书店商城设计与实现[J].科技与创新,2021(16):173-174+178.

[4]

[5]

**参考文献撰写意见：**

（1）引用的参考文献尽量控制在5年以内；

（2）参考文献条数在20条左右；

（3）参考文献的种类尽量涵盖书籍、论文、期刊、网络资料、英文参考文献等。不要把全是一种。

[6]

[7]

[8]

[9]

[10]

[11]

[12]

[13]

[14]

[15]

[16]

[17]

[18]

[19]

[20]

# 致 谢

xxx（学生姓名落款）

2022 年 4 月 10 日