编 号：

审定成绩：

重庆邮电大学

毕业设计（论文）

设计（论文）题目： 基于HTML5的棋牌游戏

学 院 名 称 ：

学 生 姓 名 ：

专 业 ：

班 级 ：

学 号 ：

指 导 教 师 ： ）

答辩组 负责人 ：

填表时间： 2015 年 6 月

重庆邮电大学教务处

制

摘 要

如今社会是当之无愧的网络生活，也正是计算机的蓬勃发展让我们的生活更进一步。无处不见的科技，让我们生活无论是精神方面还是物质方面都能得到满足。而网络游戏更是丰富了我们的精神生活，随着电脑的出现，我们也拥有了更多乐趣，从一开始的扫雷，直到如今的各种大型网络游戏，电脑游戏也逐渐成为生活中不可缺少的娱乐方式。在电脑游戏中，单机游戏则是可以不用联网则能玩耍，如今基于HTML5开发的游戏也多为单机游戏。

本文则是通过象棋游戏来实现基于HTML5的游戏开发的基本过程与方法。文中基于HTML5的棋牌游戏则是将以前的娱乐生活移到的网络上，在网页上也能玩象棋游戏。通过HTML5的各种标签和功能来实现象棋游戏，例如通过canvas标签实现游戏部件操作。此象棋游戏能通过鼠标对棋子的控制实现游戏过程，可以选点击按钮开始游戏，能实现真实象棋游戏过程中的功能，吃子、悔棋、胜负判断等。其中行棋判断以及具体实现的方式例如行棋规则、游戏策略则是由JavaScript编写实现，最后通过CSS来修饰游戏界面文字的风格和游戏部件的布局等。在Dreamweaver上编写、修改和运行游戏进行测试，最后，通过在不同的浏览器上进行在修改和测试，将象棋游戏所需要的功能完善。

【关键词】 网页游戏 HTML5 象棋 JavaScript

ABSTRACT

Today, the society is a well deserved network life, it is the booming computer to make our life more further. There the technology can be seed everywhere, so that we live whether the spirit or material aspects can be satisfied. And network games is to enrich our spiritual life, with the advent of the computer, we also have the more fun, from the beginning of the mine, until now all kinds of large-scale online games, computer games has gradually become indispensable in the life of entertainment. In computer games, the stand-alone game can play without Internet, and now the games development based on the HTML5 almost are stand-alone games.

This paper is to realize the basic process and method of game development based on HTML5 by chess game.In the paper, the chess game based on HTML5 is a way to move the previous entertainment of life onto the network, and can also play chess game on the web page.Through the various tags and functions of the HTML5 to achieve chess games, such as achieving operate the game parts by canvas tags . This chess game can through the mouse control of the pieces to achieve game process, can be selected, click on the button to start the game, can achieve real chess game in the process of function, eat, undo, determine the outcome of the other. The chess to the judgment and the concrete realization of the way such as chess rules, game strategy is by JavaScript prepared to achieve, finally through the CSS to modify the layout of the game interface text style and game components and so on.Write, modify, and run games on Dreamweaver, and finally, by modifying and testing on the different browsers, the game needs to be perfected.

【Key words】 web games HTML5 Chinese chess JavaScript

目 录

前 言 .................................................................................................................................................. 1

第一章 HTML5概述 ....................................................................................................................... 2

第一节 HTML5的发展历史 .................................................................................................... 2

一、HTML5的演变 ............................................................................................................. 2

二、HTML5的革新 ............................................................................................................. 2

第二节 HTML5的优势 ............................................................................................................ 3

一、HTML5的新标签 ......................................................................................................... 3

二、HTML5的新功能 ......................................................................................................... 4

第三节 本章小结 ....................................................................................................................... 4

第二章 基于HTML5的游戏 .......................................................................................................... 6

第一节 准备工作 ....................................................................................................................... 6

一、什么游戏 ........................................................................................................................ 6

二、绘制部件 ........................................................................................................................ 6

第二节 JavaScript、CSS特性 .................................................................................................. 6

一、JavaScript ....................................................................................................................... 6

二、CSS................................................................................................................................. 7

第三节 HTML5游戏 ................................................................................................................ 8

第四节 本章小结 ....................................................................................................................... 8

第三章 基于HTML5的象棋游戏开发 .......................................................................................... 9

第一节 中国象棋游戏 ............................................................................................................... 9

一、中国象棋 ........................................................................................................................ 9

二、 象棋规则 .................................................................................................................... 10

第二节 开发工具 ..................................................................................................................... 11

第三节 象棋游戏部件的绘制 ................................................................................................. 12

第四节 页面布局调整和信息定义 ......................................................................................... 13

第五节 本章小结 ..................................................................................................................... 13

第四章 功能性JavaScript和主页 ................................................................................................. 14

第一节 象棋AI ....................................................................................................................... 14

第二节 bill脚本 ...................................................................................................................... 15

第三节 play脚本 ..................................................................................................................... 15

第四节 common脚本 .............................................................................................................. 16

第五节 页面生成 ..................................................................................................................... 17

第六节 本章小结 ..................................................................................................................... 17

第五章 测试 .................................................................................................................................... 19

第一节 测试的目的和意义 ..................................................................................................... 19

第二节 测试内容 ..................................................................................................................... 19

一、界面测试 ...................................................................................................................... 19

二、按钮测试 ...................................................................................................................... 20

三、功能测试 ...................................................................................................................... 20

第三节 本章小结 ..................................................................................................................... 21

结 论 ................................................................................................................................................ 22

致 谢 ................................................................................................................................................ 23

参考文献 ............................................................................................................................................ 24

附 录 ................................................................................................................................................ 25

一、英文原文： ......................................................................................................................... 25

二、英文翻译： ......................................................................................................................... 31

三、工程设计图纸： ................................................................................................................. 35

四、源程序： ............................................................................................................................. 36

1、HTML5按钮主要代码： ............................................................................................. 36

2、CSS主要代码................................................................................................................ 36

3、AI脚本主要代码 .......................................................................................................... 37

4、common脚本信息定义代码 ......................................................................................... 38

5、bill脚本写入棋谱代码 ................................................................................................. 40

6、play脚本定义代码 ........................................................................................................ 41

前 言

HTML5是HTML的第5次重大修改，在不断的改进中，于2014年10月

29日定制完成，相比前几个版本的超文本标记语言，HTML5对我们来说无疑

是全新的。HTML5的新增元素让她在网页的功能性上更加全面和完善。而正

因为如此，HTML5在基于以前的超文本标记语言有何新颖之处，又会为网络

世界带来何种改变，在文中，我用基于HTML5的象棋游戏有所阐述。

在日新月异的科技生活中，无论是虚拟世界观的网络游戏，还是在现实生

活中就地取材的意趣游戏，电脑游戏已然成为人们不可或缺的娱乐方式。而网

络上的象棋游戏则是将生活中已有的娱乐方式展现到电脑上的其中之一。相交

玩游戏的不同方式，网页游戏则是其中之一，而做网页游戏有用Flash，或是

HTML4加XML等。基于HTML5的游戏相比之下则是更有优势，在全新的标

准之下，能实现Flash的视觉效果，又不要Flash游戏所需要的大量内存，在

功能性上更加全面，而不会想HTML4加XML游戏那般局限。

尽管HTML5给我们带来的好处在我们浏览网页时似乎并没有很直观的感

受，但是网页上更加绚丽的图片效果，一些网页细微的界面改变，一些潜在的

功能变化，无疑是HTML5带来的好处。

第一章 HTML5概述

第一节 HTML5的发展历史

一、HTML5的演变

随着计算机行业的发展，各种计算机技术也是日新月异的变化着，人工智

能技术，感知型无人机，新型机器人等等，在不断的革新。而作为万维网的核

心语言，超文本标记语言（HTML）也完成了第五次重大修改，即HTML5[1]。

而我们平时浏览的集文字图片动画为一体的网页也是由HTML编写的，通过

连接完成网页之间的跳转和切换。

最初的超文本标记语言与1993年首次以英特网草案的形式发布出来，在

20世纪90年代中，HTML经过了大幅发展，从HTML2.0版到3.2版和4.0版，

直至1999年的4.01版后，在业界普遍认知中，HTML的发展已穷途末路[2]。

在Web标准的焦点转移到XML（可扩展标记语言）和XHTML（可扩展

超文本标记语言）上时，HTML5草案前身名为Web Applications 1.0，于2004

年被WHATWG（Web Hypertext Application Technology Working Group）提出。

于2006年WHATEG与W3C正式合作，在2007年被W3C接纳，并成立了新

的HTML工作团队，而在双方经过8年来不懈努力，在2014年10月29日，

HTML标准规范终于最终制定完成，并公开发布。

二、HTML5的革新

相比HTML4而言，HTML5取消了等标签，相关功能融合

在CSS中，利于整体处理。又结合了XHTML的header，aside，footer，dialog

等标签[3]，让处理对象语义清晰，分布明确，而非全部使用div，这些更改赋

予了网页更好意义和结构。新标准适用了一些全新的表单输入对象，使网页更

容易管理，对搜索引擎更为友好。新增的视频标签音频标签则是将多媒体对象

从object和嵌入式标签中解放出来，更为合理。

而HTML5的新功能中，canvas对象，本地数据库，和API（Application

Programming Interface,应用程序编程接口）更是让网页更加出彩，浏览器不需

要依借Flash和Sliverlight则能直接显示图片和动画，能加速交互式搜索，缓

存和索引，更能实现浏览器内的编辑和GUI（Graphical User Interface，称图形

用户界面）功能[4]。

第二节 HTML5的优势

一、 HTML5的新标签

上一节中列举的各种标签，丰富了HTML5的功能，如在旧的标准中，人

们喜欢用  
来标记页眉区域，这样一来在大量的网页代码中，

显得较为拖沓，而HTML5则是直接使用

This is my first web page!

This is the first web page I've ever made,and I'm extremely proud of it.It is so cool!

3、将文件保存为我的first.html

重要的是你的文件名没有空格和结束的HTML扩展。空间因为在互联网上的问题（这是，当然，哪里都好的页面去活），和HTML扩展。是大多数电脑知道这个文件是一个HTML文件（这是一个网页）的另一个名字。无论你在哪里保存文件，只要你能在下一步中找到它。

4、打开你的浏览器

Web浏览器是用来看网页的程序。在你发布你的页面在Web服务器上的某个地方，你的大姑妈格特鲁德可以使用Web浏览器查看网页，她。你还需要一个（一个rowser，不是一个伟大的姑妈格特鲁德）来测试你的页面。现在，用你通常使用什么浏览器。大多数Windows用户已经有Internet Explorer安装。如果你是一个MAC用户，你可能有野生动物园。Linux的人一般有Chrome或Firefox。这些是好的。在这个迷你书3章，我将解释为什么你可能需要一个以上的浏览器以及如何配置它们最大的用处。

5、加载页面到浏览器

你可以很多方式做到这一点。你可以使用浏览器的文件菜单中打开一个本地文件，或者你可以简单地拖放文件从您的桌面（或地方）的打开浏览器窗口。

6、沐浴在你的天才之中

你的简单的文本文件转换！如果一切顺利，它看起来像图1-1。了解基本的HTML网页中

你在上一节中创建的页面使用一个非常简单的符号- HTML（超文本标记语言），它大约有从网络开始。HTML是一个了不起的技术的几个原因：

✦使用纯文本。大多数文件系统（如字处理器）使用特殊的二进制编码方案，将格式直接进入计算机的内部语言，这锁文件到一个特定的计算机或软件。即，单词格式存储文件不能没有计划，理解格式看书。过去的这个问题HTML被存储的所有

普通原文。

恭喜！

你现在的Web开发！

它适用于所有的电脑

✦。HTML的主要的一点是要有一个通用的格式。计算机应该能够读写。格式化的明文这个，了哪些文件的意思。

✦。HTML不是设计说明页面或其元素看起来。HTML是描述各元素的意义（更多的是很快的）。这具有一些独特的优点，当你学会了如何正确使用HTML。

✦它并不描述文件如何看。这似乎很奇怪。当然，当你看着图，你可以看到网页上的文本的外观已经从文字的方式看你的文本编辑器。在HTML文档的格式也使文档的外观改变。这不是HTML的点，虽然。您发现第二册图书三以另一个强大的技术CSS -更改页的外表你确定后意。此分离的意思布局HTML最好的特征之一。

✦易于写。有当然，HTML非常复杂的第一例子，但是你可以很容易地找到如何不HTML专门撰写。你只需要知道少量的元素，他们是非常简单的。

✦是免费的。HTML没有任何成本的使用，主要是因为它不属于任何人。没有公司控制它（虽然有试过），没有人对它的专利。事实上，这项技术是免费提供给任何人都是一个巨大的优势。

见见你的新朋友，标签

写HTML代码的关键是内在的角括号（<>）特殊文本。这些特殊的元素标签。他们是不会被显示在网页上，但提供的指令对文本意义的Web浏览器。标签是嵌入到对方表示该页的组织。基本的介绍的页面您的所有标签你会遇到主要。（越多，但是他们可以等待章或两。）

每一标签有开始和结束标签。结束标签就像是开始标签，除了结束标签有一个斜杠（/）：

✦<！DOCTYPE HTML >：这个特殊的标签是用来告诉浏览器，HTML文档类型。这是浏览器如何知道你会写HTML5文档。有时你会看到DOCTYPE其他值，但HTML5是这些天去的方式。

✦< HTML郎=“en”> < / HTML >：< > HTML标签是整个网页的基础。标签的开始页面。同样的，< >结束/ HTML页面。例如，页面从< < / HTML HTML结束> >。< < HTML＞HTML表示>组合/定义网页HTML编码一切。HTML5你会中，告音HTML地基浏览器的页面将使用的语言。因为我写的在

英国，我指定的代码“en”。一些书教你在大写字母写下你的HTML标签。这是一个标准，但它不再推荐。

✦ ：这些标签定义一个特殊部分的网页称为头（或标题）。这部分的网页，让我想起了我的一辆车的发动机室。这是你把一些伟大的东西，但它不是生活的主文档。现在，你会放在头的唯一的事就是文档的标题。后来，你会添加样式信息和程序代码，让你的网页唱歌和跳舞。

✦：meta标签是用于向浏览器提供更多的信息。此命令提供了一点信息给浏览器，告诉它的字符集使用。英国通常使用的字符集称为（莫名其妙）UTF-8。你不需要担心这个，但每一个HTML5页面写在英语使用此代码。

✦<！——/——>：这个标签表明的评论，这是浏览器所忽视。然而，评论是用来描述在代码的某个部分去。

✦ < /标题>：这个标签是用来确定网页的标题。

三、工程设计图纸：

黑方棋子：

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_312\_196\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_356\_196\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_400\_196\_43\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_443\_196\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_487\_196\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_531\_196\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_575\_196\_43\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

红方棋子：

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_312\_278\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_356\_278\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_400\_278\_43\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_443\_278\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_487\_278\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_531\_278\_44\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_575\_278\_43\_44\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

棋盘：

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_349\_366\_232\_288\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

提示标志：

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_234\_705\_21\_21\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_303\_704\_22\_22\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

背景图：

d src="/pic/view?ih=rn=100doc\_id=9e865dc13c1ec5da51e27026o=png\_6\_0\_0\_216\_776\_498\_311\_892.979\_1262.879pn=1iw=ix=sign=1f3ada1c1d7cb1ede45b39323f16e9dbtype=1iy=aimw=app\_ver=2.9.8.2ua=bd\_800\_800\_IncredibleS\_2.9.8.2\_2.3.7bid=1app\_ua=IncredibleSuid=cuid=fr=3Bdi\_bear=WIFIfrom=3\_10000bduss=pid=1screen=800\_800sys\_ver=2.3.7" alt="基于HTML5的棋牌游戏毕设论文" />

本文档下载自文档之家，www.doczj.com-免费文档分享平台，众多试卷、习题答案、公务员考试、英语学习、法语学习、人力资源管理、电脑基础知识、学习计划、工作计划、工作总结、活动策划、企业管理等文档分类免费下载；乐于分享，共同进步，转载请保留出处:http://www.doczj.com/doc/9e865dc13c1ec5da51e27026.html