# 第一章 引言

1.1 系统背景

随着互联网技术的飞适发展，现在的软件开发、WEB开发、游戏开发……都离不开互联网，但是在开发与调试与网络相关的功能时，需要自已写一些测试代码，如果出了问题之后还需要确定问题究竟是出在服务端程序还是客户端程序上，这些都需要耗费一定的时间和精力，大大降低开发的效率；网络功能测试、故障排察，针对这两个方面，需要一个高效的工具来帮助开发人员来完成这两项繁琐而又重复的工作；而现在网上有关的工具都太过于专业且单一，对于开发人员来说不太友好，所以将在本次毕业设计中做这样一个网络数据构造的工具，它能够帮助开发人员完成一些简单而又繁琐的工作；

1.2 意义

帮助开发人员完成一些简单而又繁琐的工作；

# 第二章 软件需求分析

2.1 软件应用场景

涉及到网络相关的开发：比如web开发、游戏开发、APP开发、普通的软件……一系列需要发送或接收TCP数据的应用；

2.2 需求分析

既然是开发中会遇到的工作，就先要分析我们在实际的开发中到底会进行哪些操作，首先是web开发，涉及到的基本上是HTTP协议，发送数据有两种方式：POST和GET，请求的内容是URL+参数，响应的数据比较多样化，有html、xml、json、以及各种格式的图片、视频、音乐文件，所以对于web开发者而言，做的事情相对较少，只需要完成POST和GET两种传输数据的方法，以及把收到的数据用适当的形式显示出来即可；其次是对于普通软件开发和游戏开发而言，现在大多数的开发而言使用的都是面向连接的可靠协议TCP，特别是游戏应用中，对网络的连接要求最高，玩家的数据需要即时而又准确地传输到服务器，所以在这些应用中，为了保证数据传输的可靠性，都是采用的TCP协议，而TCP协议可以传输的数据类型更为多，比如TCP可以传输原始的二进制数据，这一点是HTTP不具备的，但是原始的二进制数据游戏需要考虑的方面实在是太多（图片，基本数据类型、纯文本、音频数据……），在数据太大需要分片时，更加难以处理，所以这里无法对所有的数据类型进行处理；好消息是在使用TCP时，几本上会传输太过复杂的数据，因为复杂的数据都有更上层来处理，比如文件传输使用FTP，网页使用HTTP、邮件传输使用SMTP……作了这些分析后发现在一般的软件和游戏中传输的数据类型都是纯二进制或json、xml数据，而json和xml都属于纯文本的范畴，二进制都是些自定义的数据类型，也就是c/c++、java中的struct/class，这些都是由char、int、long、float、double等基本数据类型构成；但是对于在程序运行的时候，需要查看一下程序到底发送/接收到了什么数据，这个时候就需要数据抓取的功能，功能也就是网上所说的抓包软件wireshark之类的，但是wireshark对于抓取的数据包是把数据链路层、ip层、tcp层的协议数据也显示出来了，而这些对于应用开发人员来说是完全没有必要 的，所以在我所设计的这个软件中，不再显示这些底层协议，而是直接把我们发送的具体内容显示出来，

2.3 功能总结

2.4 开发环境的选择

# 第三章 软件框架设计

3.1 子系统划分以及系统模块设计

3.2 系统流程图

# 第四章 软件详细设计

4.1 HTTP数据发送模块

4.2 TCP数据发送模块

4.3 TCP数据接收模块

4.4 数据监听模块

4.5 整合

# 第五章 系统测试

5.1 测试环境简介

5.2 各功能模块的测试

# 第六章 总结

内容

参考文献