

基于 Java 的游戏攻略售卖商城系统设计与实现

摘 要

紧跟着中国现代化的发展越来越快，各个城市均步入了现代化的发展浪潮中，越来越多的人去选择利用游戏来消遣娱乐，为了满足人们日以增长得需求，游戏的数量越来越多，就在这时，人们也越来越需要一个高效且优质的游戏攻略售卖商城系统，一个游戏攻略售卖商城系统同时也成为一个游戏公司管理好坏的主要判断标准，拥有一套合理、高效且新颖的游戏攻略售卖商城系统，会为一个游戏公司带来前所未有的改变。游戏攻略售卖商城是否满足当下玩家的游戏需求是当下游戏环境的重要条件之一，据了解，当前的游戏商城存在着许多不足，例如管理不规范，这些缺点有非常严重的影响，甚至制约了游戏这个大环境及游戏公司的发展。从大环境来说，我国正面临着如何面对和适应国际化发展的要求。

该系统主要进行软件的设计和硬体的构架和设计，采用 MySQL 做为后台数据的存储，使用 Navicet 做为工具，采取 Java 语言，利用 Idea 编码从而对其进行开发，预计实现游戏攻略售卖功能、留言板留言功能、补丁上线功能、购买订单管理功能等，对游戏行业具有重要意义。

关键词：游戏商城；MySQL；Java 语言

目 录

第 1 章 绪论	1
1.1 研究目的和意义	1
1.2 国内外研究现状	1
1.3 论文组织架构	2
第 2 章 相关理论和技术	4
2.1 Java 简介	4
2.2 MySQL 特点	4
2.3 B/S 模式	4
第 3 章 系统分析	6
3.1 可行性分析	6
3.1.1 技术可行性	6
3.1.2 经济可行性	6
3.1.3 操作可行性	6
3.1.4 法律可行性	6
3.2 需求分析	7
3.2.1 功能需求分析	7
3.2.2 非功能需求分析	8
第 4 章 系统设计	9
4.1 功能模块设计	9
4.2 数据库设计	9
4.2.1 数据库需求分析	9
4.2.2 数据库概念结构设计	10
4.2.3 数据库逻辑结构设计	13
第 5 章 系统实现	21
5.1 用户、商家登录注册	21

5.2	用户、商家个人中心	22
5.3	用户管理	24
5.4	商家管理	25
5.5	游戏信息管理	26
5.6	游戏攻略管理	27
5.7	游戏补丁管理	28
5.8	购买订单管理	30
5.9	留言板	31
5.11	系统管理	34
5.12	用户攻略信息管理	35
5.13	商家购买订单管理	36
第 6 章	系统测试	33
6.1	测试步骤	33
6.2	测试用例	33
6.2.1	登录测试用例	33
6.2.2	游戏信息管理测试用例	34
6.3	测试结论	34
结论	35
参考文献	36
致 谢	37

第 1 章 绪论

1.1 研究目的和意义

近些年中国的城市现代化的发展发生了质的飞跃，速度越来越快，人们更愿意利用游戏来进行消遣和娱乐，人们对游戏的种类需求量越来越多，从而游戏数量也随着市场的需求在不断增加，身为一个游戏公司管理的重要因素之一的游戏攻略售卖商城系统在此时体现的尤为重要，一个游戏攻略售卖商城系统的好坏，严重影响着一个游戏公司的发展，从而现在一套优质的售卖商城系统成为当下现代化游戏社会的重要因素之一，据调查，当下游戏攻略售卖商城存在着很多问题，严重影响了该行业的发展，经过对游戏攻略售卖商城系统作出合理可行性的需求分析，根据现有游戏攻略售卖商城的现状，并结合现代管理的新理念，对游戏攻略售卖商城系统进行设计与实现。该系统完成后，有利于玩家更好的娱乐，减少用户浪费在无意义的游戏时间，提高用户游玩的效率，增加效益，轻松达成多方共赢。

1.2 国内外研究现状

2009 年，美国发表了《基本游戏交易信息理论说明》，游戏交易信息有几个判断标准在这里被指出。这也是游戏相关标准在这个行业首次出现，就在这时，游戏交易迈出了第一步，从而也对未来的游戏交易平台产生了不可忽视的影响，现如今我国有很多的企业建立了因特网连接和局域网系统为的就是实现了企业信息化的管理，也拥有了完备的硬件设施。但是我国在发展中还是有很多问题，比如在软件方面的问题比较突出，我国目前的游戏交易平台信息方面的系统还没有与国际社会接轨，功能也没有非常强大，从而导致对游戏交易系统的普及和推广有巨大困难。

目前面临一个严峻的挑战，怎样使系统应对国际化发展的要求，近些年来，信息网络行业的发展非常迅速，手动的管理方式已经脱离了时代发展的轨迹，现如今网络游戏交易，绝大多数依赖网络，这就使网络上游戏交易信息管理信息化越发的的重要，因为网络管理需要并且处理大量的数据和大量的事务，所以 IT 技术是解决这些问题的重要手段之一，IT 技术不仅仅可以最大程度上提升服务的质量，还能提高管理的水平，目前的大环境，我们不仅仅要面对国内的竞争，同时还要面对国外的挑战，只有跟得上国际化的步伐，用最快的速度 and 最现代化的技术与国际社会接轨，这样才能保证不会被时代所抛弃系统功能，语言学的学者韩礼德曾经认为“语域”是语言的变体，是随着情景的改变而改变的，把其看成一个概念，是通过语场、语式和语旨来指挥的。

关于“售卖系统”的研究和使用，网上购物是个人和商业生活发展中的一个重要因素，

Error! Reference source not found. 游戏攻略毫无疑问也要采取网上购物的形式,网民已经习惯通过网络来购买商品,简单的购买流程、便捷可靠的支付方式、快捷畅通的物流快递、安全的信息保护都使得网上购物越来越赢得网民们的青睐。**Error! Reference source not found.** 朱成《基于 Java 的网上购物系统的设计与开发》和任建新,王一鸣《基于 Java Web 的智慧商城购物系统设计》等文章在网上售卖系统理论的丰硕成果,为本文奠定了坚实的基础。

关于“语域理论”的研究和使用,期刊方面的数量和质量上都有非常显著的成就。期刊方面,专门研究语域理论方面的有郭小娥、何娟、孙小焕《语域理论概述》等;使用语域理论分析语言事实的有陈林玉《语域视角下的〈围城〉中的语码转换研究》**Error! Reference source not found.**、王玮《语域理论视角下的“淘宝体”》**Error! Reference source not found.**等。基于语域理论研究的丰硕成果,为本文使用语域理论分析网络游戏语言奠定了坚实的基础。

比尔·沃尔克是一个非常有名的游戏设计师,之前设计了一个闻名于整个行业的公式“产品+界面=游戏”这个公式体现出了一个游戏的界面,对于游戏设计的重要性,说到这个界面,人们就会自然而然的把软件和界面放到一起,这是狭义上的,从广义上来看是物与人之间的联系关系,设计所生产出来的界面,用于信息交流的每个领域,就好比切菜用的菜刀的刀柄,成上面的方向盘,电脑上面的显示屏,这些都是界面。一个好的界面应该既简单又可以令用户更加方便,提升用户的体验,要有很契合的人与机的配合交互性。

作为一门以配合交互为主要目的的学科,对于计算机来说,计算机输入和输出的过程就算是一次交互,因为每个人的选择都不同,在不同时间不同环境的选择都不同,所以交互也是多种多样的。从专业到简单,从语言用户界面到图形捕捉,再到未来所产生的的一些交互界面、虚拟技术等等,都在展示着人们的需求对其的影响,也是对人为因素的不断重复,为了达到人和机的多维空间和自然的交互,让人和机的交互更加自然,更加自由。这也是当下,硬件或者软件行业发展前进的目标。

1.3 论文组织架构

本篇文章主要通过七个小节来向大家阐述该系统开发设计的过程,如下:

第一章,绪论。在本章,我将为大家介绍当下的背景,意义以及当前国内外的研究环境和状况,同时为大家展现该文章的主要框架。

第二章,相关理论以及相关技术。在本章,我将会阐述该设计所利用到的知识和理论以及技术。

第三章,系统分析。我将按照社会、经济、技术这三个方面的可行性进行研究和分析。

第四章,系统设计。这章主要说明我对功能模块和数据库这两方面的设计。

第五章,系统实现。我将在这里为大家展现该系统最为主要的功能,并用图片来进行展示。

第六章,系统测试。我们所要做系统的第一要素就是要让该系统可以正常运行,我将展示测试这套系统的方法和测试出来的结果。

第 2 章 相关理论和技术

2.1 Java 简介

众所周知,Java 是一个可以跨平台编写并且可以面向对象的一个编程类应用程序。Java 这个技术拥有着非常显著的多样性特征,效率较高,平台效率以及较好的安全性。他经常被使用在计算机、手机、超级计算机以及互联网等地域,同时他还拥有着全球最大的专业开发的功能。

Java 是面向对象的编程类和 Sun Microsystems 确定的,Java 平台的通用名称。用 Java 实现的 HotJava 浏览器(支持小程序)展示了 Java 的功能跨平台动态 web 浏览器。此服务允许您选择默认的 web 浏览器。另一方面,Java 技术得到了维护。Java 自维护以来一直非常流行,且发展较好,这对 C++和语言产生了强烈的影响。

2.2 MySQL 特点

MySQL 目前属于 Oracle 公司,MySQL 调用相关数据库和 Microsoft SQL server。MySQL 数据库都可以在多种操作系统上运行,包括 Solaris、Mac OS、FreeBSD 和 Windows,并且完全支持 Linux。其最基础的功能就是处理数据,其主要的一个功能就是为数据提供一个可以储存的地方。数据库一般不直接面对数据存储,而是依靠表/索引等对象完成。MySQL 数据库是一种 C/S 模式(即客户端和服务模式),客户端通过帐户和密码连接到服务器。连接成功后,只能执行数据库操作 (CRUD:添加、删除、更改、查询)。MySQL 服务器使用可扩展的 IO+连接单元来执行经典的高竞争性网络模型。

2.3 B/S 模式

在我们这个系统中,不可缺少的一个模块就是客户端应用程序,在这个程序下,用户可以直接去与自己所需的数据进行交互,举个例子:负责各个系统资源高效且快速的管理的是服务器管理员。如:SERVER MANAGERS 管理用户的信息的一个系统数据库,服务器操作系统也有着重要的作用,每当有多个客户端一起去服务器上找自己所需要的数据资料的时候,我们就把这个现象叫做饥饿或者死锁,我们的服务管理器也将在这个时候,为用户提供最全面优质的信息服务,同时提供共享的信息。在应用程序以及数据库之间进行交互时,中间组织者可以有效地连接到客户端应用程序和服务管理器。

我们这里说的 B/S 模式是一个新的 MIS 系统平台，它是作为一个基于网络关系的管理平台创建的，并与用户层叠加。理论上，B/S 模型是一个三层系统管理平台，其中所描述的 B/S 模型是单层服务器管理，分为一个或者服务器以及应用程序的组合，通过搭建一个第三层系统管理平台，来进行用户和服务器之间的联系，以做到他们之间的信息传输。三层系统平台，从表面上来看有三个不同的层次，实则的确如此，第一层，也就是表层，也就是连接用户界面和网络。每天运作的程序都会被收集到一起，集合在浏览器这个地方，HTML 文件也会帮助浏览器变得更加漂亮，变成了我们所看到的网站，也就是给单调的程序穿上了靓丽的衣服。

在 web 的第二部分中，服务器会利用上一部分所获取的信息进行下一步的处理和分析，这里面就已经有最终的结果了，然后再把这些代码发给用户的浏览器，然后通过浏览器完成与用户的交互。注意：若一个用户第一个请求中就包括了访问数据库，这样也会进行处理，来满足用户，这里就有着较为复杂的技术，这里就利用对比来解释。最后一层也就是第三层，数据库服务器，他的作用就是类似于上面这两层的任务，同时协调 B/S 模型。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/668016002042006057>