

摘要

.....  
.....2

1 绪论

.....  
.....3

1.1 课题背景

.....  
.....3

1.2 课题意义

.....  
.....3

1.3 课题目的

.....  
.....4

1.4 国内外发展现状及趋势.....  
.....4 2 可行性分析

.....  
.....5

2.1 技术可行性分析

.....5

2.2 操作可行性分析

.....5 3

需求分析

.....6

3.1 功能需求

.....  
.....6

3.2数据需求	
.....6	
3.3性能需求	
.....7	
3.4数据流图	
.....7	
3.5数据字典	
.....8	
3.6 E-R图	
..... 12	
3.6.1	
实体属性图.....	
.... 12	
3.6.2系统E-R图	
..... 13	
4系统设计.....	
..... 15	
4.1系统结构	
.....	
... 15	
4.2功能模块设计	
.....	
16	

4.3数据库设计	
.....	
17	
4.3.1数据库逻辑设计	
.....	18
4.3.2数据库表设计	
.....	18
4.4关键技术及开发工具	
.....	19
5详细设计.....	
.....	20
5.1 框架结构	
.....	
... 20	
5.3功能模块设计与实现	
.....	21
5.3.1玩家登录模块	
.....	21
5.3.2游戏软件信息添加模块	
.....	22
5.3.3查询模块	
.....	23
5.3.4删除模块	
.....	23
5.3.5修改模块	
.....	24

## 摘要

近年来，我国网络游戏软件产业发展迅猛，取得了积极的进展。带动了一系列的消费人群。在让不同种类的消费群体得到娱乐化的同时，也增添了我国互联网产业的多元化。而网络游戏这个产业独有的特点让它在互联网这个平台上持续升温，占有的比例也越来越大。

本系统前台使用面向对象的可视化编程工具VisualC++6.0，后台使用Microsoft

SQL Server

2005数据库，实现了对已上市的游戏软件的管理，添加，删除，修改，查询和统计等功能。

本文从分析课题的题目背景、题目意义、题目要求等出发，分别从需求分析、总体设计、详细设计、测试等各个方面详细介绍了系统的设计与实现过程，最后对系统的完成情况进行了总结。

关键词:数据库; 管理;游戏软件

2

## 1 绪论

### 1.1 课题背景

随着科技的发展，计算机的使用已经深入到日常工作和生活的方方面面，各行各业的人们无需经过特别的训练就能够使用电脑完成许许多多复杂的工作，计算机网络化已经深深影响着现代化的管理方式。游戏软件信息管理系统记录了游戏软件的各项信息。

设计一个系统管理市面上的游戏软件信息，主要实现以下功能

(1)记录软件的基本信息，主要包括，软件编号，软件名称，软件类别，开发公司，上市时间，玩家评测等。

(2) 管理员可以修改和删除游戏软件信息。

(3) 可以按游戏名称，开发公司，上市时间段等进行查询。

(4) 可以按类别和开发公司统计游戏软件的数量。

## **1.2 课题意义**

网络游戏的诞生让人类的生活更丰富，从而促进全球人类社会的进步。并且丰富了人类的精神世界和物质世界，让人类的生活的品质更高，让人类的生活更快乐。网络游戏也迫使它必须具备安全性，实用性，适用性。这些特性集于一身，唯有计算机管理系统能灵活应对。开发网络游戏管理信息系统既有宏观上的意义，那就是顺应时代信息化，现代化潮流，提高效率，促进国民经济结构的优化;也有微观上的意义，那就是可以提高管理的现代化程序，加强信息化手段，提高工作效率，增加单位效益。

3

## **1.3 课题目的**

随着经济的日益发展和人民生活水平的显著提高，越来越多的人抱有一种消遣的态度去玩游戏。需求量日益增多，这就要对游戏要有高度的管理。本程序可以实现游戏的基本管理，比如游戏信息的查询，修改，删除。

## **1.4 国内外发展现状及趋势**

信息管理技术在美国、欧洲等房地产行业中的应用已经很普及了。行业发展的信息化程度较高。其中一个突出的特点就是信息技术与业务流程相结合，不单是信息技术的简单应用，而是业务流程的再造过程。能够针对不同的业务开发出相应的软件模块直接的无缝连接。这些模块几乎涵盖了游戏管理的各个方面，为游戏商提供了系统化的经营管理工具和平台，帮助游戏商实现整合经营和并行管理，达到高效决策、风险预防、开源节流等目标。

游戏业的兴起绝非偶然，正是由于生活水平的日益提高，人们更加喜欢玩游戏来消遣时间。再则，近年越来越不规范、越发陈旧的市场管理机制，使得游戏业并没有一个完整的管理机制；因此，人们迫切希望有一个新的市场管理机制的出台，来规范以及创造新的游戏环境---

让玩家操作起来更加轻松，找到更多想要的游戏，在游戏中尽享其中的乐趣，于是玩家就会在这千呼万唤中愤然兴起。随着游戏规模的发展不断扩大，游戏品种数量急剧增加，有关游戏的各种信息量也成倍增长。游戏商在时时刻刻需要对游戏各种信息进行统计分析，每天的游戏信息，上市时间，玩家测评的管理等。因此游戏管理系统具有还有很大的需求必要和发展空间。

4

## 2 可行性分析

可行性分析(feasibility study)，是世界上普遍采用的一种研究工程项目是否可行的科学。它通过各种有效的方法，对工程项目进行分析，从技术、经济、财务等方面加以评价，最终给投资决策者提供是否选择该项目进行投资的依据。

### 2.1 技术可行性分析

游戏商在运营过程中，经常会受到以下一些条件的限制：

- 1.采用传统的手工管理模式进行管理，其工作效率、管理质量和管理水平已不能满足当今经营管理发展的要求，早已无法和国外的企业进行竞争。

2.采用手工记不但工作效率低下，而且容易产生计算失误，给企业和个人造成不必要的损失。

3.数据查询、统计比较困难。

本系统采用的是SQL Server和Visual Studio之间直接建立连接，在SQL Server

建表，在Visual Studio里用编写程序，实现对数据的操作功能。

通过对SQL

Server数据库课程的学习基本掌握了数据库知识，通过学习C语言、C++、Java、VB等语言掌握了编程技术。

综上所述，游戏信息管理系统的开发从数据库技术、软件技术、硬件技术方面均具有可行性。

## 2.2 操作可行性分析

根据要求本系统需要操作界面友好，界面美观，使用简单方便，系统稳定性好，安全可靠。本系统是游戏软件信息管理系统，主要用于游戏商对游戏信息进行查询、修改等功能;界面操作简单、合理、易懂。综上所述，本系统在操作上是可行的。

5

## 3 需求分析

软件需求分析也称为需求分析工程，是软件生命期中重要的一步，在需求分析阶段，要对经过可行性分析所确定的系统目标和功能做进一步的详细论述，确定系统“做什么”的问题。

### 3.1 功能需求

系统主要实现对游戏软件信息的管理，对于游戏软件信息由操作员执行其更新，其余人员都可以进行查看;在游戏管理方面，主要涉及对库存的查询、修改。具体功能如下：

- 1、记录游戏软件的基本信息，主要包括:软件编号、软件名称、软件类别、开发公司、上市时间、玩家测评等;



- 2、管理员可以修改和删除游戏软件信息;
- 3、可以按游戏名称、开发公司、上市时间段等条件进行查询;
- 4、可以按类别和开发公司统计游戏软件的数量;
- 5、用户可以对游戏进行评分;
- 6、系统按照同类游戏的评分从高到低排序。

### 3.2 数据需求

数据信息包括游戏软件号，游戏软件名，类别，开发公司，上市时间，玩家编号，姓名，密码等。

6

### 3.3 性能需求

系统是对游戏软件信息进行系统管理的一个软件。由于是一个对游戏软件信息进行管理，要求其要有明确的权限分配，并且要有较快的响应速度，系统还要有较高的可靠性。

- (1)相互之间的信息传递准确、快捷和顺畅。
- (2)管理信息化，可随时掌握游戏软件信息等情况。
- (3)系统界面美观，操作简单，查询方便，数据存储安全。

### 3.4 数据流图

数据流图简称DFD，就是采用图形方式来表达系统的逻辑功能、数据在系统内部的逻辑流向和逻辑变换过程，是结构化系统分析方法的主要表达工具及用于表示软件模型的一种图示方法。

数据流程图中有以下几种主要元素：

○:数据信息。

□:数据源(终点)。

▭:对数据的加工(处理)。

■:数据存储。

游戏软件信息管理系统数据流图如图3.1所示。

7

查到的信息



查询条件查询信息

查询

查询



通过登录

管理员 管理

管理员管理



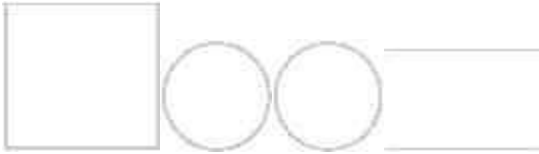
游戏软件信息



游戏软件信息统计

统计到数量

游戏软件编号



分值分值输入密码

评分 登录 玩家

评测信息玩家登录评分

图3.1游戏软件信息管理系统数据流图

### 3.5 数据字典

数据字典(Data

dictionary)是一种用户可以访问的记录数据库和应用程序元数据的目录。主动数据字典是指在对数据库或应用程序结构进行修改时，其内容可以由DBMS自动更新的数据字典。被动数据字典是指修改时必须手工更新其内容的数据字典。

数据库数据字典不仅是每个数据库的中心。而且对每个用户也是非常重要的信息。用户可以用SQL语句访问数据库数据字典，数据字典是关于数据的信息的集合，也就是对数据流图中包含的所有元素的定义的集合。数据字典主要包数据流、数据处理、数据存储、数据元素信息。

#### (1) 数据元素

?数据元素名称:gno

别 名:编号

简 述:游戏的编号

数据类型:char

8

长度:20

?数据元素名称:gname 别名:名称

简述:游戏的名称

数据类型:varchar 长度:50

?数据元素名称:leibie

别名:类别

简述:游戏的类别

数据类型:char

长度:50

?数据元素名称:gongsi

别名:公司

简述:游戏的公司

数据类型:char

长度:50

?数据元素名称:时间

别名:上市时间

简述:游戏的上市时间 数据类型:time

长度:20

?数据元素名称:wno 别名:编号

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/398020130127006073>