

文本复制检测报告单 (全文标明引文)

№: ADBD2020R_2020081117082420200817235410101973639951

检测时间: 2020-08-17 23:54:10

检测文献: 邓新静_201703130108_羽月神社

作者: 邓新静

检测范围: 中国学术期刊网络出版总库

中国博士学位论文全文数据库/中国优秀硕士学位论文全文数据库

中国重要会议论文全文数据库

中国重要报纸全文数据库

中国专利全文数据库

图书资源

优先出版文献库

高职高专院校联合比对库

互联网资源 (包含贴吧等论坛资源)

英文数据库 (涵盖期刊、博硕、会议的英文数据以及德国Springer、英国Taylor&Francis 期刊数据库等)

港澳台学术文献库

互联网文档资源

源代码库

CNKI大成编客-原创作品库

个人比对库

时间范围: 1900-01-01至2020-08-17

检测结果

去除本人已发表文献复制比: ■ 6.6%

跨语言检测结果: 0%

引 去除引用文献复制比: 6.6%

总 总文字复制比: 6.6%

单 单篇最大文字复制比: 2.4% (1501556252_李闯_基于Unity的ACG手游次元战争的设计与实现)

重复字数: [464]

总字数: [7069]

单篇最大重复字数: [168]

总段落数: [1]

前部重合字数: [130]

疑似段落最大重合字数: [464]

疑似段落数: [1]

后部重合字数: [334]

疑似段落最小重合字数: [464]

指 标: 疑似剽窃观点 疑似剽窃文字表述 疑似自我剽窃 疑似整体剽窃 过度引用

表 格: 0

公 式: 没有公式

疑似文字的图片: 0

脚注与尾注: 0



(注释: ■ 无问题部分 ■ 文字复制部分 ■ 引用部分)

1. 邓新静_201703130108_羽月神社

总字数: 7069

相似文献列表

去除本人已发表文献复制比: 6.6% (464)

文字复制比: 6.6% (464)

疑似剽窃观点: (0)

1	1501556252_李闯_基于Unity的ACG手游次元战争的设计与实现 徐玲燕 - 《高职高专院校联合比对库》 - 2019-05-11	2.4% (168)	是否引证: 否
2	09B01130228-刘永-室内装修博览网站的设计与制作 刘永 - 《大学生论文联合比对库》 - 2013-05-08	2.2% (154)	是否引证: 否
3	153大专护理2班组附件表 (1) 李小玲 李小玲 - 《高职高专院校联合比对库》 - 2018-05-17	1.8% (129)	是否引证: 否
4	153大专护理2班组附件表 (1) 李小玲 李小玲 - 《高职高专院校联合比对库》 - 2018-05-18	1.8% (129)	是否引证: 否
5	基于android的日语学习系统的设计与实现 王博宇 - 《大学生论文联合比对库》 - 2014-06-01	1.8% (128)	是否引证: 否
6	基于Unity的麻将游戏的设计与实现 韩佳鑫 - 《大学生论文联合比对库》 - 2019-05-23	1.7% (123)	是否引证: 否

7	基于Unity的ACG手游“次元战争”的设计与实现+李闯+1515925577+软件工程 李闯 - 《大学生论文联合比对库》 - 2019-05-27	1.7% (123) 是否引证: 否
8	基于Unity的麻将游戏的设计与实现 韩佳鑫 - 《大学生论文联合比对库》 - 2019-06-05	1.7% (123) 是否引证: 否
9	基于Unity的麻将游戏的设计与实现 韩佳鑫 - 《大学生论文联合比对库》 - 2019-06-11	1.7% (123) 是否引证: 否
10	中法计算机+150154701+谭剑文+蒋培+基于Unity3d的养成类多平台游戏 谭剑文 - 《大学生论文联合比对库》 - 2019-04-01	1.7% (123) 是否引证: 否
11	3140101689_张逸天_游戏策划、设计与制作-2 张逸天 - 《大学生论文联合比对库》 - 2018-06-01	1.7% (118) 是否引证: 否
12	动画创作中漫画化表现手法与风格的实践报告 吴宇歌 - 《大学生论文联合比对库》 - 2019-05-04	1.7% (117) 是否引证: 否
13	手机游戏《High Touch Land》角色设计与制作 何育昕 - 《大学生论文联合比对库》 - 2018-05-30	1.6% (116) 是否引证: 否
14	数字媒体技术韩鸿飞2015166139基于Cocos2d-x引擎的手机音乐游戏设计与开发-毕业设计查重版 韩鸿飞 - 《大学生论文联合比对库》 - 2019-05-13	1.2% (82) 是否引证: 否
15	《装甲联盟》黑科技live2D带你调戏萌娘机师 - 《网络 (http://games.ifeng.c) 》 - 2016	1.2% (82) 是否引证: 否

原文内容

羽月神社
专业名称:
责任领导:
班级名称:
学生姓名:
指导教师:
设计题目:
信息安全与管理
信管3171

邓新静
韦祥
何飞红

二零二年六月

学生毕业设计成果说明书

学生毕业设计成果说明书要求

1、学生毕业设计成果说明书要全面概述了毕业设计成果的设计思路、形成过程、特点等；相关文档结构完整、要素齐全、排版规范、文字通畅，表述符合行业标准或规范要求。字数应不少于4000字。

2、毕业设计成果说明书要正确运用本专业的相关标准，逻辑性强，表达（计算）准确；引用的参考资料、参考方案等来源可靠；能体现本专业新知识、新技术、新工艺、新材料、新方法、新设备、新标准等。

3、毕业设计成果应表现为物化产品、软件、文化艺术作品等形式。学生毕业设计成果说明书不得以论文、实习总结、实习报告等形式替代。

4、严禁剽窃、抄袭他人成果；不得与他人成果内容完全雷同或基本相同。

5、文本格式规范必须符合一下要求。

(1)使用A4纸，页面设置为左边距为3厘米，上、下边距和右边距为各为2.5厘米。正文统一为小四仿宋体，全文首行缩进2字符，行距为26磅。

(2)全文不要超过四级标题，文章标题为三号黑体加粗，居中，段后0.5行，副标题四号黑体，居中，段后1行，若文章无副标题，须将标题的段后间距设为1行；一级标题为四号仿宋体加粗，段后0.25行；二级标题为四号仿宋体，段后0.25行；三级标题为小四号仿宋体加粗，段后0.25行；四级标题为小四号仿宋体，段后0.25行。

(3)目录只显示三级目录，字体为小四仿宋体，行距为1.5倍行部距。页脚中插入页码，仿宋体六号居中。

(4)表格居中，标题仿宋体小四加粗居中，段后0.5行；表格的表头行为小四仿宋体正中，表格中的数据行为小四仿宋体，并需进行合理格式设置。图片标号仿宋体五号居中，段前、段后各0.25行。

(5)参考文献用样文中的规定格式，顶行，字体为五号仿宋体，行距为24磅。

6、承诺书中的签字和日期必须由本人亲笔签字，不得打印或代签。

学生毕业设计成果说明书真实性承诺书

本人郑重承诺：我所递交的毕业设计材料，是本人在指导老师的指导下独立进行完成的；除文中已经注明引用的内容外，不存在有作品（产品）剽窃和抄袭他人成果的行为。对本设计的共同完成人所做出的贡献，在对应位置已以明确方式标明。若被查出有抄袭或剽窃行为，或由此所引起的法律责任，本人愿意承担一切后果。

学生（确认签字）： 签字日期：2020年6月1日

指导教师关于学生毕业设计成果说明书真实性审核承诺书

本人郑重承诺：已对该生递交的毕业设计材料中所涉及的内容进行了仔细严格的审核，其成果是本人在的指导下独立进行完成的；对他人成果的引用和共同完成人所做出的贡献在对应位置已以明确方式标明。不存在有作品（产品）剽窃和抄袭他人成果的行为。若查出该生所递交的材料有学术不端的行为，或由此所引起的法律责任，本人愿意承担一切责任。

指导教师（确认签字）： 签字日期：2020年6月3日

目录

一、成果简介	2
(一) 网站设计初衷	2
(二) 网站设计定位	2
二、网站设计思路	3
(一) 网站目标	3
1、确定资源分享种类	3
2、网站用户的体验	3
3、网站首页布局	3
(二) 网站功能	4
1、首页页面动态展示	4
2、网站背景的自动更换	4
3、对资源进行标题分类	4
4、网站Live 2D	4
5、网站用户多重认证	5
三、设计过程	5
(一)制作网站布局	5
1、制作网站首页门户	5
2、制作网站主页	5
四、网站展示	6
(一) 首页代码展示	6
(二) 首页动态功能代码及演示	7
五、成果特点	8
(一) 特点	8
六、收获与体会	8
(一) 建设论坛的收获	8
(二) 建设论坛的体会	9
参考文献	9

羽月神社

——是一个分享自己资源的网站，在这里你可以找到自己需要的

一、成果简介

(一) 网站设计初衷

在互联网时代潮流中展现出来的各式各样的网站，吸引着人们的眼球。那么在这其中如何才能创造一个符合自己心意的网站呢？从网站类型来说有很多种，不管是个人网站、音乐影视网站、娱乐休闲网站、游戏网站、博客网站、社区网站甚至导航站等等。但唯有自己觉得合适的、符合自己要求之后能达到自己的实际需求的却寥寥无几。毕竟不管怎么说，就我个人而言我还是希望我自己建设的网站能够在这互联网的大世界中有那么一席之地，然后持续发展。虽然大多数的实际情况是多被局限于各种各样的原因以及互联网时代发展的需要，导致大部分网站难以为继。但这和我又有什么关系呢，我要建立一个见证我能力成长，一直创新的网站。唯有这样，我才能够一直坚持下去，不忘初心，牢记使命。

所以在这之中我选择设计一个资源发布网站，搜罗一些自己感兴趣的资源，与广大网友进行分享。虽然大家可能都懒得打开去看看，但这又有什么关系呢，这是我的网站，这是我的向这个世界发出的讯号，有回音是好的，没有回音也是好的。任何事物都有两面性质。不管如何我建立了这个网站，就足够了。

(二) 网站设计定位

对资源类网站来说，发布什么样的资源、以什么样的方式来吸引流量再使用户常驻网站，这几个点我觉得很是重要。只有把用户留住了，才能够把网站发展起来。所以在网站浏览过程中，给用户的体验很重要。除此之外，对于资源发布这一块应当有一个明确的方向，动画资源是动画、漫画资源是漫画、游戏资源是游戏、小说资源是小说。不同类型的资源都能创造一个网站。俗话说，人的精力是有限的，不可能在有限的时间内，同时兼顾所有，这样是不可取的。这种思维方式用在哪里都不过分，同样只有自己确定好了一个方向你才能够达到自己所瞭望的地方。所以在这之中我选择一个方向来成为自己网站的资源分享，也只有这样我才能够在我这有限的时间之中创造出属于我自己的一个完整的网站。

二、网站设计思路

(一) 网站目标

1、确定资源分享种类

在前面的对于网站的定位中就提到过，不同类型的资源带来的用户不一，而用户的多样性对于我自己的网站而言我个人觉得这更多的倾向了一个不好的方面。网站的用户增加了这是一个值得庆幸的事情，但是因为用户的多样性而导致网站本身的改变这是不可取的。对单独一种资源的分享有利于与对于用户与用户之间的和谐共处。

2、网站用户的体验

对于一个网站而言，用户对网站本身的使用体验是至关重要的。以用户体验为中心的才能够称得上是一个好的网站。对于

一个用户来说，用户来到你这个网站就是想要从你这个网站上得到些什么，这是用户的需求。用户有了需求，才会去寻找能够完成自己需求的事物。但除此之外，在浏览网站的过程中即使是最小的细节也会对用户产生极大的影响。最后使用户放弃你的这个网站。

3、网站首页布局

网站的页面布局就一个很重的要的细节。网站的**首页布局是网站给用户的第一印象，首页布局需要从主题、导航、内容等方面入手。首页是网站的核心页面。首页的主题也就是网站的主要核心。用户通过网站首页就能够了解网站是做什么的，其中首页主题体现在网站的标题、关键词、描述上。其中标题是至关重要的，对于用户来说，用户在搜索引擎上看到搜索结果就是你网站的标题和描述内容**后用户就会根据自己的需求来确定自己是不是需要进入你这个网站。

其次在首页页面的网址导航中，用户可以根据自己的个人需要选择浏览相应的栏目页面。

(二) 网站功能

1、首页页面动态展示

对网站的首页中展示的logo以及网站标题进行动态展示，将网站logo放大后将其置于网站中心后持续进行旋转，在这logo下面则就是网站的标题，在下面则就是网站的主要的几个导航页面。

2、网站背景的自动更换

对网站的背景使用数十张或者更多的图片进行更换。例如，在用户浏览网站的过程中每隔20秒就自动对网站背景图进行更换，更换过程中不影响用户浏览网站的。因为将其设定为上一张图以渐变的方式更换为下一张图。同时这种更换也只会针对于网站背景，不会更换到其他的页面。如此在最大的程度下保证了用户在浏览过程中的注意力不会被分散。

3、对资源进行标题分类

在网站中各类资源添加子标题。例如，JRPG、SLG、RPG等等，将每个资源添加子标题后将所有的子标题汇总放置到网站页面中的一块区域中然所有子标题进行随机排序，然后进行随机的高低瀑布进行分布以及自动向上升起如此循环。在这其中还对标题进行颜色划分，不同的子标题在当鼠标放上去的时候颜色也都不一致。

4、网站Live 2D

在这里我先介绍一下**Live 2D是什么，Live 2D是一种应用于电子游戏的绘图渲染技术，技术由日本Cybernoids公司开发。通过一系列的连续图像和人物建模来生成一种类似三维模型的二维图像，对于以动画风格为主的冒险游戏来说非常有用，缺点是Live 2D人物无法大幅度转身。**Live 2D化的角色可以通过多种不同的方式进行互动。正是因为如此，在用户登入网站后就能发现Live 2D，发现之后难免会进行一番互动，在互动过程中我们可以增加一些对话、动作、表情等等。来增加Live 2D的真实性。

5、网站用户多重认证

对于用户设置多种认证方式，例如邮箱验证、手机号验证、密保问题验证等等。多种验证方式有利于保护**用户的个人信息**。在用户注册时需要输入邮箱、手机进行注册，在注册之后则就可以选择是邮箱登录还是手机号登录或者说是以注册时填写的用户名进行登录。并且在自己的个人页面中还可以选择设置自己的密保问题或者其他方式的验证方式。这样的多种验证方式有利于用户在自己的密码之时可以迅速找回，但是至少经过一种验证方式，验证方式不局限于邮箱、手机号、密保问题等等。

且要注意用户多重登录问题，同一个用户在登录后，第二次异地登录时则会“挤掉”第一次的登录信息，这是对网站用户的负责。这个问题我们可以通过在用户第一次登录的时候将用户注册的ID存入数据表中，然后在需要登录判断的地方取出表中这个用户的ID字段信息，再与登录的时获取的ID进行做比较，结果一直就说明该用户没有进行第二次登录，否则就说明用户新的设备进行重新登录了，在新的设备进行登录后会跳转到选择登录的界面就好了，而第一次登陆的用户则会被“挤掉”。

三、设计过程

(一) 制作网站布局

1、制作网站首页门户

网站首页是网站的门户，为了让用户在看到网站的时候就能够了解清楚网站的用途则需要将能够体现网站定位的一些元素将在首页中，比如网站的标题、logo等等。

网站首页主要使用<div>标签对网站布局进行一个分块使用，并且对用来进行分块的<div>标签确定ID，大致的分块布局确定后在通过css代码以及JavaScript代码对网站首页logo旋转进行捆绑使其按照预定的方式进行旋转。

2、制作网站主页

在经过制作了网站首页后，我们进行网站主页的制作。网站的主页将自己搜罗来的资源进行一个排版、分类后制作相应的子页面。在制作主页的过程中首先要完善个个板块的功能，不管是导航栏目、网站近期发布、网站搜索栏目、网站背景切换等等。诸如此类的小功能数不胜数。在根据网站的整体布局做好排版工作，营造美观。使得用户在浏览网站的过程中的视觉感受达到更好的观赏。

四、网站展示

(一) 首页代码展示

```
<title>羽月神社</title>
<link href="./羽月神社/new2.css" rel="stylesheet" media="screen" type="text/css">
<meta name="description" content="羽月神社只为分享而生,在这里你能找到很多欢乐。">
<link type="text/css" rel="stylesheet" charset="UTF-8" href="./羽月神社_files/translateelement.css"></head>
<body>
<div id="top">
<div id="top_img">
<main id="top_main">
<div id="top_logo"></div>
<div id="top_title"><p id="top_title01" alt="羽月神社" src="./羽月神社_files/toptitle01.png"
color="white">羽月神社</p><hr class="top_hr_style01">
```

```

<ul id="top_navlist">
<a class="top_nav" href="/wp/"><li><font><font>NEWS</font></font></li></a>
<a class="top_nav" href="/anime/"><li><font><font>ANIME</font></font></li></a>
<a class="top_nav" href="/comic/"><li><font><font>COMIC</font></font></li></a>
<a class="top_nav" href="/game/"><li><font><font>GAME</font></font></li></a>
<a class="top_nav" href="/wp/"><li><font><font>欢迎来到羽月神社</font></font></li></a>
</ul>
</div></main>
<footer id="top_footer">
<span id="top_copyright">
<hr class="top_hr_style02"><font><font>羽月神社只为分享而生,在这里你能找到很多欢乐。
</font></font><audio autoplay="autoplay"><source src="/mp3/onj001.mp3" type="audio/mpeg"></audio>
<hr class="top_hr_style02">
<a href="/wp/sitemap.html/"><font><font>羽月神社</font></font></a><font></font><a
href="/wp/sitemap.xml"><font></font></a>
</span>
</footer>
</div>
</div><div id="goog-gt-tt" class="skiptranslate" dir="ltr">
<div style="padding: 8px;"><div><div class="logo">
</div></div></div>
<div class="top" style="padding: 8px; float: left; width: 100%;">
<h1 class="title gray">原文</h1></div><div class="middle" style="padding: 8px;"><div class="original-
text"></div></div><div class="bottom" style="padding: 8px;"><div class="activity-links"><span class="activity-
link"></span></div><div class="started-activity-container"><hr style="color: #CCC; background-color: #CCC;
height: 1px; border: none;"><div class="activity-root"></div></div></div><div class="status-message"
style="display: none;"></div></div>

```

(二) 首页动态功能代码及演示

功能代码:

```

#top_logo img {
-webkit-animation: A 15s linear 0s infinite;
animation: A 15s linear 0s infinite;
margin-right: auto;
margin-left: auto;
display: block;
height: 100%;
background-image: none
}

```

注:下面为视频文件,我使用的是office2016,插入了PPT对象,再进行插入视频,如果打不开可以考虑更新office版本或者访问下面的分享链接。

链接: <https://pan.baidu.com/s/1noVsSAFKdz6wSh5W9axdDg>

提取码: v762

五、成果特点

(一) 特点

建设好了资源分享网站后不管是对什么样的用户来说,网站只要存在就会有需要它的时候,资源网站就是这样,用户有需求就会来到这里,当你满足了这个需求的时候,用户就会感觉好也就会渐渐地喜欢上这个网站,成为网站众多用户中的一员。因为资源分享网站都是有着明确的需求的人才会来到,所以在用户来到的同时用户也会选择更加深入的了解这个网站。

六、收获与体会

(一) 建设论坛的收获

在制作毕业设计的过程中我经历了很多,有过迷茫有过失意,但不管如何,即将从学校里毕业的我还需要写出一份自己满意的答卷交给自己,同样也是交给老师。在校期间的我如同海绵一般尽力的汲取知识,而当我离开学校之后,在工作中却如同吸饱了水一般再也无法将新的知识吸收给自己。仿佛离开了学校就失去了学习的能力,但是随着时间的流逝,冥冥之中一切都有定论,毕业设计就是一个很好的新的起点,它让我重新焕发了新的生机,给予了我新的方向。在这个时候我结合在学校种所学的知识,同时也结合从学校里出来后自学的知识,为毕业设计打下了坚实的基础。

同时对于网站的制作有了新的见解,不拘泥于从前的眼光,要知道不管什么时候只有走出了自己原本的世界才能够发现新的世界,就好比现在的我一样。通过这次毕业设计我了解到只有自己动手了、实际去做了,你才会发现其实并不是很难,因为在你遇到问题的同时你会选择去解决问题。也只有这样才能够不断地汲取到新的知识来充实自己。

(二) 建设论坛的体会

在制作毕业设计的过程中有时候会发现自己在学校里所学习到的东西是远远不够的,有时候可能是这里缺少了,那里丢失了,但不管如何,但好的是韦祥老师教导过我很多方法,也给予了我许多帮助。在设计过程中我也查阅了许多相关的资料,也与其他同学们相互交流经验。在这之中我学到了许许多多的知识,也经历了很多事,但不管如何我还是收获了。在制作毕业设

计的过程中我懂得了许多东西，这样培养了我独立工作的能力，使我对今后的工作更加的有信心。

参考文献

参考文献书写格式应符合GB/T7714-2015《文后参考文献著录规则》。

- [1]杨占胜. JSP WEB应用程序开发教程. 电子工业出版社. 2018.
- [2]马建红. JSP应用与开发技术. 第三版. 清华大学出版社. 2018.
- [3]明日科技. ASP.NET项目开发全程实录. 清华大学出版社. 2018.
- [4]William Penberthy. ASP.NET入门经典. 清华大学出版社. 2016.
- [5]章忠宪. ASP.NET应用程序开发技术. 机械工业出版社. 2014.
- [6]马骏. C#程序设计及应用教程. 人民邮电出版社. 2014.
- [7]Jeffrey Richter. C#与.NET开发指南. 东南大学出版社. 2014.
- [8]罗正蓉, 范灵. 应用HTML和CSS制作网页[J]. 科技展望, 2016.
- [9]姜福成. 基于HTML5网页地图浏览器的开发与应用[J]. 计算机应用, 2014.
- [10]温浩宇. Web网站设计与开发教程. 西安电子科技大学出版社. 2014.

指 标

疑似剽窃文字表述

1. 首页布局是网站给用户的第一印象，首页布局需要从主题、导航、内容等方面入手。首页是网站的核心页面。首页的主题也就是网站的主要核心。用户通过网站首页就能够了解网站是做什么的，其中首页主题体现在网站的标题、关键词、描述上。其中标题是至关重要的，对于用户来说，用户在搜索引擎上看到搜索结果就是是你网站的标题和描述内容
2. Live 2D是什么，Live 2D是一种应用于电子游戏的绘图渲染技术，技术由日本Cybernoids公司开发。通过一系列的连续图像和人物建模来生成一种类似三维模型的二维图像，对于以动画风格为主的冒险游戏来说非常有用，缺点是Live 2D人物无法大幅度转身。
3. 用户的个人信息。在用户注册时需要输入邮箱、手机进行注册，在注册之后则就可以选择是邮箱登录还是手机号登录

说明：1. 总文字复制比：被检测论文总重合字数在总字数中所占的比例

2. 去除引用文献复制比：去除系统识别为引用的文献后，计算出来的重合字数在总字数中所占的比例

3. 去除本人已发表文献复制比：去除作者本人已发表文献后，计算出来的重合字数在总字数中所占的比例

4. 单篇最大文字复制比：被检测文献与所有相似文献比对后，重合字数占总字数的比例最大的那一篇文献的文字复制比

5. 指标是由系统根据《学术论文不端行为的界定标准》自动生成的

6. 红色文字表示文字复制部分；绿色文字表示引用部分；棕灰色文字表示作者本人已发表文献部分

7. 本报告单仅对您所选择比对资源范围内检测结果负责



 amlc@cnki.net

 <http://check.cnki.net/>

 <http://e.weibo.com/u/3194559873/>