

开题报告

1.1项目背景

缺陷:

1. 标题没有精准概括毕业设计所做内容。
2. 重点不突出，大量篇幅在介绍安卓手机的应用开发而非三消类游戏。
3. 语句逻辑混乱，不利于读者理解。
4. 消除类游戏Candy Crush Saga和三消类游戏的介绍顺序混乱。
5. 缺少对自己的游戏项目的介绍，只说明了自己为什么要做三消类游戏而没有关注自己做的三消类游戏对用户的吸引力，也没有具体介绍说明自己的项目，更偏向可行性分析。
6. 没有涉及同类游戏的详细调研而只是简单介绍，缺乏自己项目项目的创新性和竞争力的衡量。

修改建议:

1. 建议改成《安卓端三消游戏开发毕业设计开题报告》。
2. 重新梳理背景的脉络，将更多篇幅放在介绍同类游戏和自己的游戏项目上，开篇明义。
3. 通读段落，理清逻辑顺序，从读者角度思考。如最后一段“而”的转折关系改为“因此”的递进关系更合适，用适当的关联词使语句更加通顺。
4. 第二段的第一二句应首先介绍三消类游戏，再说明三消类游戏的风靡，再举Candy Crush Saga的例子说明。
5. 在项目来源的基础上增加项目概况，详细说明自己要做的游戏，站在面对读者和用户的角度介绍，有助于读者理解和吸引用户。
6. 增加对同类游戏的研究和现状综述，并表明自己开发的游戏相对它们来说的创新之处，而非用“简单”二字概括。

1.2 目标和任务

缺陷:

1. 目标和1、部分缩进与后文不同。
2. 目标和任务发生了混淆，目标应该是最终毕业设计应该做成什么样，而不是我要学习哪些技术，任务应该是毕业设计中要做哪些具体的工作，并且格式发生错误，小标题和分点没有对齐，只列出了要实现的功能而没有具体的计划。
3. 章节之间内容衔接不紧密，有套模板之嫌，只提及了做什么而没有提及为什么这样做和怎么做。
4. 目标部分只是列出了要实现的功能，缺乏具体的衡量指标
5. 任务部分没有具体的时间顺序和计划，而且只是站在自己减少负担的可行性角度而非读者和用户角度。
6. 图片没有标题和序号

修改建议:

1. 修改二级标题样式为“2.1 目标”、“2.2 任务”，统一列举的缩进。
2. 将目标和任务中的内容换一下顺序并进行修改，在目标中提出这个三消游戏究竟要做出什么样的结果，以什么样的指标进行衡量，而在任务中提出不同阶段应该做什么事情来完成目标。
3. 首先说明要做这样一个三消类游戏，我们需要实现哪些需求，然后再介绍为了实现需求我们要完成哪些目标，为了完成这些目标我们有哪些任务要做。
4. 目标中提出整个毕业设计最终要做出什么样的结果，以什么样的指标进行衡量，比如数据存储的可靠性和时效性。

5. 制定具体的学习任务和计划，在任务中提出在不同的阶段应该先后做哪些事才能够完成目标。
将1中对用Cocos框架开发对自己的好处改为用这个框架实现游戏对游戏和用户的好处。
6. 增加图片标题和序号，如“图1 三消游戏逻辑界面图”、“图2 通过关卡”。

1.3可行性分析

缺陷：

1. 过于简短没有重点，缺乏对实现过程的具体分析和对工作量的预估。
2. 逻辑混乱，先总体框架再背景再细节再总体。
3. 分析占用大量篇幅，却没有得出最终结论。

修改建议：

1. 应更加着重技术可行性以及环境条件可行性，具体分析难度在哪，实现过程简单在哪，对各阶段的工作量做出初步估计。
2. 理清逻辑，从背景到整体到局部细节分条描述。
3. 应该详细介绍安卓端三消游戏开发的各项技术的可行性和优势，为什么这些技术可以用来完成毕业设计，最后要有可行性的结论。

1.4初步方案及关键技术

缺陷：

1. P5缩进有问题。
2. 有文字没有流程图和图片说明。
3. 对关键技术的选取不当，重点不突出，解释说明不够详细，障碍物和特殊物品设定的技术含量不高。
4. 初步方案和关键技术中，方案和任务没有进行区分，通篇都是文字而没有流程图，所谓的关键技术缺乏技术含量，并不是真正的关键技术。

修改建议：

1. 修改缩进格式，使其统一首行缩进。
2. 增加初步技术方案和关键技术方面的流程图，说明整个设计的流程。对三消类游戏界面之类的图形化设计可以给出示意图辅助说明。
3. 关键技术应着眼于应该是实现障碍物和特殊物品设定中要用到的具体算法而非本身的设计，应通过有限的文字说明这项技术在游戏的具体应用和实现，使读者了解到这项技术的难度和关键之处。
4. 增加流程图等图表来说明具体的方案，把设计方案进一步细化而不是单纯罗列一些技术，重新提炼关键技术而不是项目中的细节。

1.5预期工作成果

缺陷：

1. 预期工作结果的部分：最终结果甚至不是名词，只是一些基本功能实现过程的简单罗列。
2. 详细说明工作结果需要达到的要求，使工作结果可量化。
3. 将工作结果与实现过程混为一谈。

修改建议：

1. 详细说明自己的成果究竟是怎样一个东西，用一个可以定性或者定量评估的名词来说明自己的最终成果。
2. 比如通过程序运行无bug无卡顿说明基础框架搭建成功，详细说明哪个关卡实现了哪个游戏逻辑，如果该关卡运行流畅可通过证明该游戏逻辑实现成功。

3. 代码和调用接口只是功能的实现方式而非最终工作成果，可以改为“通过编写相应代码实现了...”。

1.6进度计划

缺陷：

1. 应该给出详细的年份，任务安排有些许粗糙混乱。

修改建议：

1. 时间上同时给出年份和月份，细化包括学习任务在内的任务安排。关卡逻辑的最终完成应在第三阶段，第二阶段只能说是初步完成，善用表示步骤和时间顺序的词语。

1.7总体内容组织

缺陷：

1. 封面“所在学院”没有用全称，格式不规范，有两页空白，目录插入错误。
2. 无二级标题，层次结构不明确。

修改建议：

1. “计算机科学与技术”改为“计算机科学与技术学院”，删除空白，重新检查并插入目录。
2. 1中可以分为“安卓游戏”、“三消类游戏”、“自己开发的三消类游戏”三部分递进叙述，并将二级标题插入目录

毕业设计报告

2.0封面与摘要

缺陷：

1. 目录页数有错误而且并没有插入超链接。
2. 项目名称“可视化编程环境研究”不够具体和有概括性，而且文章是做了一个具体的项目而非理论研究。
3. 摘要中简要说明了这个毕业设计的社会背景和开发意义，并给出相关的解决方案和用到的技术，但是没有具体说明项目的具体步骤和达到的效果。
4. 英文版本只是对中文的简单翻译，专业“计算机科学与技术”英文名称翻译错误，英文逗号和句号后没有空格，没有遵从英文的格式。
5. 个别语句不通顺，断句奇怪。
6. 前期工作的说明没有体现完善的逻辑顺序。

修改建议：

1. 重新检查并插入目录和超链接。
2. 项目名称应充分体现特色，“研究”改为“设计”更加合适。可以修改为“基于...的可视化编程环境设计”。
3. 按照“通过xxx步骤，采用xxx技术，做到了xxx的实际效果”这样的格式来重构一下自己的摘要。
4. 英文版本的翻译需要润色，英文句号和逗号后空格，将封面的“Computer Science”改为“Computer Science and Technology”。Keywords的词组应该首字母大写并且以分号分隔。
5. 重新斟酌语句，比如可将“通过对前人的研究进行分析，对目前一些非计算机专业的人的调查发现...”改为“通过对前人研究的分析和对目前一些非计算机专业的人的调查，发现...”。

6. 按照“通过了...的步骤，采用了...技术，做到了...并达到了...的实际效果”的逻辑顺序进行撰写，善用关联词和连接词。

2.1项目背景

缺陷：

1. 项目背景中缺少了项目内容和全文结构这两个模块，提交的报告中只有项目背景 and 同类型产品的发展现状和基本情况，这是项目背景中不需要的内容，并且这一部分写太长了，应该控制在3页左右。
2. 同类工作调研较好，但没有分别具体分析优缺点，从而为自己项目的引出服务，对自己的项目说明过短。
3. C语言之类的专有名词应统一大写，给出的图片过糊，图片大小不一致，表格宽度过宽。
4. 上下文的逻辑衔接不好，不利于阅读。
5. 没有详细说明本文结构和作者贡献。

修改建议：

1. 考虑读者阅读顺序，在第一部分项目背景中删除对技术发展现状的研究，增加项目内容和本文结构两个部分，主要介绍自己的主要贡献和主要工作，另外要控制字数，最好将第一部分保持在3页左右，不能顾此失彼。适当分段描述，注意上下文衔接。缩短篇幅到近3页，言简意赅，重点突出。
2. 应该分别分析各项应用的优缺点，分条分段描述，使结构清晰。着重体现比较和论证过程，从而重点说明自己将要开发的项目。
3. 将“c语言”替换为“C语言”，注意图片截取的清晰度，调查问卷可以给出文本格式的附录，统一图片大小等，注意表格的宽度适中。
4. 对关联词语的运用应该更加恰当，注意上下文衔接和信息传达，比如将“而至少他们对 c 语言有过一段时间的学习，但是对ArduBlock 则仅仅接触了几个课时。”改为“而他们至少...”或者提到“调查发现...”之前。
5. 梳理背景的脉络，应该开门见山地提出项目内容和原因，并且说明自己要做的项目包括哪些方面，顺序是什么，自己的突出创新之处是什么。

2.2项目实施方案

缺陷：

1. 页眉出错，要点序号格式错误，截图中出现了不相关的菜单栏，章节标题应点明自己的产品名称。
2. 篇幅过长，有近30页之多，超过了1/3。比如JavaScript的特点一大段不利于阅读，对Node.js特点的说明条理性稍弱。
3. 在项目中负责的主要工作这一部分重点不突出而且结构非常混乱，只讲自己做了什么工作，却没有分析自己为什么要这么做和这么做的技术难点在那里。

修改建议：

1. 重新插入页眉，半角字符列举无序要点而非全角，罗马数字列举有序要点，统一格式。截图要注意界面简洁，不要截入无关信息，可以更改标题为“可视化编程架构概述”。
2. 删减使篇幅在1/3之内，文贵简。比如将JavaScript的特点每条分段，不需要特别说明每条特点，因为这是大家都比较了解的内容。
3. 突出具有难点的技术细节，减少冗余的具体实现，整理行文的结构，理清自己的脉络，增加对自己完成的整体需求的叙述以及对项目的整体结构做一个说明，可以将上一章节的一部分优缺点移植到该部分，并增加技术对比和选用理由，用[引文]写出在实现中用到的不是自己发明的技术。

2.3在项目中负责的具体工作

缺陷:

1. 篇幅过短, 没有超过1/2篇幅, 缺少需求分析, 代码应该有高亮等引用格式。
2. 重点不突出, 没有体现出技术难点的分析。只是写出了解决方案, 没有详细说明为什么要这样解决。

修改建议:

1. 详略得当, 格式统一, 加入对用户交互界面、控件、语句块、程序解释执行的需求分析。
2. 加入技术难点分析的部分, 对各项技术的用途加以说明。

2.4项目成果

缺陷:

1. 缺少测试部分, 没有测试目标、测试策略、测试结果与分析。
2. 只有文字而没有截图展示项目成果, 也没有使用数据辅助说明。
3. 最后没有点明“可视化编程环境设计”这一主题, 只是泛泛而谈。

修改建议:

1. 增加测试部分, 写明要验证什么指标, 打算怎么测, 附上测试结果和分析的部分重要界面截图。
2. 增加用户使用运行界面的示意图和详细数据。
3. 围绕可视化编程设计展开描述, 所有的内容都是为这一主题服务的, 不能偏离主题。

2.5总体内容组织

缺陷:

1. 整体过于啰嗦, 而且虎头蛇尾。背景、实施方案部分占用了大量篇幅, 而要着重强调的成果展示、项目介绍方面介绍不够, 缺少了项目测试、总结与展望的章节。
2. 流程图样式不一致, 看起来不舒服, 引用格式不规范。

修改建议:

1. 要调整文章结构, 详略得当, 分清重点。可以将每章小结提炼出来作为总的总结部分, 按照模板的要求放对地方。增加对可以进一步改进的工作的展望。
2. 用统一的软件绘制流程图, 按照标准的引用格式“[编号], 作者, 标题, 出版商, 杂志编号, 页码, 年份”进行引用。

毕业论文

3.0封面与摘要

缺陷:

1. 英文封面专业拼写错误。
2. 摘要中没有具体阐述社会背景和工作意义, 并且摘要的格式存在一定问题, 没有具体说明一些关键的技术细节。

修改建议:

1. “Tecnology”改为“Technology”，写完后应通读全文仔细检查。
2. 应该用“通过xxx步骤，采用xxx技术，达到了xxx效果”这样的格式对项目采用的核心技术细节进行说明，并且补充一些具体的社会背景和工作意义。

3.1 绪论

缺陷:

1. 绪论部分相关理论的铺陈过长，缺少作者贡献的描述，没有描述本文和结构和作者的主要工作。
2. 图标题不规范。
3. 只有研究背景而无研究意义，缺少本文贡献部分，对研究现状的概括性不足。

修改建议:

1. 删减一些不必要的罗列和叙述，把绪论进行简化，增加对文章结构，本文作者贡献和主要工作的描述。
2. 根据图片内容修改如图1-6图片标题。
3. 在课题背景的基础上增加研究意义，有条理地缩写文献综述，分别介绍各作者的贡献。

3.2 研究步骤

缺陷:

1. 标题应替换为自己的项目名称，该章节应为基础理论综述而非具体的研究步骤。
2. 没有横向其他算法和研究成果说明为什么要选用BWA算法进行GPU加速，也没有描述其他算法。
3. 在介绍BWA等算法和前缀树等理论时只是单纯罗列自己用到了哪些算法和理论，没有说明后面为什么要用到这些内容解决问题，也没有叙述为什么要选择这些算法和理论，并且这一部分内容过长。

修改建议:

1. 把“研究步骤”替换为“采用GPU加速的基因对齐算法研究综述”。
2. 将前一部分提到的BWA算法的好处和选用理由移到该章节来，论证选择BWA算法和GPU加速的原因，将其和同类型算法对比。
3. 在基础理论综述中增加选择这些理论和算法的理由和能解决的问题，注意这一部分的内容不能写成文献综述，应该适当精简这一部分的内容。

3.3 实验结果

缺陷:

1. 篇幅过短，而且这部分应该具体说明自己所做的工作以及架构设计，实现细节。
2. 没有阐述解决具体问题的方法而是直接给出了测试结论。
3. 实验过程这一部分用实验图表堆积而成，没有描述一些重要算法的推导过程，也没有用伪代码和图来描述算法的流程和实验的过程。

修改建议:

1. 用文字和示意图说明自己所做的工作而不是一开始就甩测试结果，篇幅至少达到1/2，扩充内容，增加对有难度部分的说明。
2. 要用伪码和图描述算法流程和测试步骤，写出为什么。
3. 增加描述自己算法和实验过程的伪代码和流程图。

3.4分析与讨论

缺陷：

1. 这部分应该有对实验结果的测试和分析，但实际上只是对上文的重复说明，而且暴露了短板。
2. 缺少测试策略、测试的重要界面截图。

修改建议：

1. 最好是用几种不同的GPU多次测试比较，以验证测试的正确性。
2. 在原始测试数据基础上增加对测试策略的说明，附上测试页面截图。

3.5总体内容组织

缺陷：

1. 正文缺少引用记号。
2. 背景部分着墨太多，而自己工作部分篇幅不足，缺少总结与展望部分，没有对全文工作的总结和对进一步可以改进工作的展望。

修改建议：

1. 增加正文的引用标记。
2. 调整全文结构，详略得当，增加总结全文成果和创新性的部分，这篇文章的选题就是以验证前人工作为主，因此更要强调自己所做的工作，展望可以进一步改进的工作。