论文应该按照游戏的开发流程写,从开始的立项到确定制作的内容,中期的功能实现,场景调整,最后的测试和优化完善.

论文中应该包括了项目中的核心功能是如何实现的,应该尽可能的详细说明.

以下为项目中的一些核心功能实现思路和实际开发进程:

1. 场景障碍物随机生成
2. 场景任务(两组)随机生成
3. C#事件与委托的使用
4. Unity插件OOForm的学习和使用
5. VR游戏的UI以及交互
6. 宝箱开启和几率以及动画
7. 人物行走机制
8. 预制体动态加载

系统应该分为人物行走系统,任务系统,障碍物系统,开箱子系统

目录分为:引言,相关技术介绍,需求分析,系统设计,系统实现,系统技术分析

1. 引言
   1. 项目背景

康复训练,顾名思义,就是患者在治疗后期进行的一种特殊的恢复措施,通过这种训练,可以让患者尽可能恢复正常或接近正常状态.这里说的状态不仅仅指单单身体上的,也包括了心理上的,通过康复训练,可以让治疗者在身体上和心理上都逐渐恢复正常，会大大消除或减轻患者功能上的障碍，极大地恢复治疗者的生活与劳动能力，重返社会和家庭。

现代的康复训练已经不是只有传统意义上的谈话方式的训练,还涉及到其他多个领域上的学术,比如物理学、运动学、心理学、护理学、老年学、社会学等等.治疗手段也不再仅限于药物和手术,更加注重了理疗、体疗、工疗及心理治疗，提倡自身功能训练.

但是,在长期试验中,传统康复训练的弊端渐渐浮现出来:一是受治疗者需要长时间重复同一个动作,心理很容易产生疲倦感,这种疲倦感若不加以重视任由其逐渐积累,久而久之,患者就会对治疗产生排斥心理,最后很可能导致患者拒绝继续治疗;二是传统康复治疗往往在一段时间内只会注重一个项目(比如中风患者的行走康复训练,只会让患者重复一个动作),这段时间其它的康复训练将不再进行,那么很容易将其他的训练荒废,造成”捡了芝麻丢了西瓜”这种情况.

* 1. 项目意义

为了有效解决传统的康复训练耗时耗力，单调乏味，并且训练强度和效果得不到及时评估，很容易错失训练良机这几项问题，结合了三维虚拟与仿真技术的康复训练就很好的解决了这些问题，并且还适用于心理患者的康复训练，对完全丧失运动能力的患者也有独特效果。我们把这种类型的康复训练简称为VR康复训练.

基于VR康复训练这一课题,结合当前的VR技术,此项目可以服务于行走不便的患者,让他们在助力器的帮助下,带上专业的VR设施,进行相关的康复训练,并且可以让患者在训练中不会感到过多的厌倦感,会让患者的康复周期大大缩短.不仅仅从身体上让患者渐渐恢复,更是从心理上给予患者极大地改善.

1. 相关技术简介
   1. Unity游戏引擎
   2. 插件OOForm以及其改进
   3. C#委托与事件
   4. VS结合Unity动态调试
2. 需求分析