**目录**

[开题报告 2](#_Toc40605020)

[1. 标题 2](#_Toc40605021)

[2. 项目背景 2](#_Toc40605022)

[3. 目标和任务 2](#_Toc40605023)

[4. 可行性分析 3](#_Toc40605024)

[5. 初步方案与关键技术 3](#_Toc40605025)

[6. 预期工作成果 3](#_Toc40605026)

[7. 进度计划 3](#_Toc40605027)

[毕业设计报告 4](#_Toc40605028)

[0. 总体： 4](#_Toc40605029)

[1. 摘要： 4](#_Toc40605030)

[2. 项目背景： 4](#_Toc40605031)

[3. 项目实施方案： 4](#_Toc40605032)

[4. 在项目中负责的具体工作： 5](#_Toc40605033)

[5. 项目成果： 5](#_Toc40605034)

[6. 总结和展望： 6](#_Toc40605035)

[毕业论文报告 7](#_Toc40605036)

[1. 摘要： 7](#_Toc40605037)

[2. 绪论 7](#_Toc40605038)

[3. 基础理论综述 7](#_Toc40605039)

[4. 研究方案 7](#_Toc40605040)

[5. 实验结果 8](#_Toc40605041)

[6. 分析与讨论 8](#_Toc40605042)

[7. 本文总结 8](#_Toc40605043)

## 开题报告

### 1. 标题

1. 问题：标题为“本科毕业设计开题报告”，较为宽泛

修改：高度概括要做的事情，让读者能够通过标题了解本篇开题报告研究的方向。可以改成《开题报告：基于Cocos2d框架的三消游戏研发》

### 2. 项目背景

1. 问题：缺少更系统地对同类游戏和同类技术的调研工作。

修改：建议花时间了解目前已有的同技术应用，并以“同类产品已经完成了……，还有……不足”的形式更为清晰地呈现同类调研结果

1. 问题：缺少了项目研究的社会意义，和课题的意义

修改：建议概述并增加自己的工作的特点，必要性和重要性，而不是简单地描述灵感来源

1. 问题：文字较为直白口语化。

修改：建议用更为书面的语言进行表述。

### 3. 目标和任务

1. 问题：目标不应该是你要学习什么，而是这个游戏最终要做成什么样子，有哪些功能等。

修改：修改目标列表，详细描述游戏的功能，以及各项指标。

1. 问题：能看出任务列表有一定的逻辑，但是不够清晰。

修改：最好描述每一个步骤先后的理由，让读者感到更为清晰的逻辑。

### 4. 可行性分析

1. 问题：分析一堆，没有结论。

修改：分别对技术可行性和环境资源可行性进行分析，并最终给出“可行”这样一个结论。

1. 问题：逻辑过于混乱

修改：将技术可行和环境条件可行性剥离开，分别描写关键技术部分为什么可行，和在资源、资金、软件和硬件等方面为什么可行。

### 5. 初步方案与关键技术

1. 问题： 初步方案中缺少逻辑性，没有流程图（也就是先做什么后做什么）进行分析，

修改：增加逻辑性，指出先做什么后做什么，并且用流程图说明清楚。

1. 问题：掉落的判定，物品颜色设置等不应该属于关键技术。

修改：删除上面两者，将其替换成Cocos2d等关键技术框架并进行描述。

### 6. 预期工作成果

1. 问题：最终满足的结果不是你分别做了哪些东西，而是最终整体是一个怎样的游戏，有哪些功能。

修改：用一个名词描写最终完成的游戏，并分别列出有哪些要求和功能，然后详细阐述。

### 7. 进度计划

1. 问题：没有明显问题，如果能以图形搭建时间轴可能更好

修改：加入进度条，指出在某个时间段要做的事情。

## 毕业设计报告

### 总体：

1. 问题：有几个章节结束后没有小结部分。

修改：在每章结束后说明小结，总结这一章的主题思想。

### 1. 摘要：

1. 问题：没有结论部分。

修改：加入测试部分，经过测试验证，达到了……效果。

### 2. 项目背景：

1. 问题：花了大量的时间和篇幅描述相关领域工作，这是没有必要的。

修改：建议对该部分内容进行删减或者完全删除（保留一少部分精要片段是可以的）。

1. 问题：花了篇幅进行前期调研描述，这也是没有太大意义的。

修改：建议补充本文的项目内容，并建议写明本文的行文结构。并在此小节中写明本文作者的主要工作和主要贡献。

### 3. 项目实施方案：

1. 问题：标题不够清楚，同时，这一部分篇幅过长。

修改：最好将项目实施方案细化，改成XX产品架构方案。压缩本章的篇幅到10页内。

1. 问题：缺少项目整体的需求概述

修改：补充需求，并注明哪些需求是你自己完成的。

1. 问题：体系结构部分看不出作者完成哪一部分工作。

修改：建议写明哪一个模块是自己完成的。

1. 问题：关键技术部分写的不够清楚。

修改：将开发工具部分改为关键技术，更加具体的描写为什么选用相关技术。

### 4. 在项目中负责的具体工作：

1. 问题：缺少了模块的需求分析。只写了做什么，却没有写为什么要这么做，没有给出原因。

修改：建议添加上本文作者负责的模块的需求分析，并指明每一步操作的理由。

1. 问题：技术分析没有重点，不知道重点应该关注哪部分；同时技术流程没有原因，不知道为什么要这样操作。

修改：详细分析技术，并指出哪项技术是作者的工作重心，告诉读者重点关注哪一部分；同时也应该在每一步操作写明操作的原因。

1. 问题：在工作介绍中大量穿插了结果介绍，这是结构错误。同时有大量流程图截图，有灌水嫌疑。

修改：将结果的展示移到下一部分，同时减少截图数量。

1. 问题：由于之前部分灌水太多，导致本章节实际篇幅过短。

修改：删减前面部分，并扩充本部分内容。

### 5. 项目成果：

1. 问题：整体过于简略，仅仅给出了结果，而且没有截图。测试部分缺少测试目标，最重要的是先明确测试的目标，写明要测试哪些指标。也没有测试策略，更没有测试结果与分析。

修改；将上一部分中的结果有关部分移到这里，同时详细说明测试目标，策略等，然后按结构写明整个过程，并给出结论。

### 6. 总结和展望：

1. 问题：没有总结

修改：补充这一部分内容，应该总结全文的成果，可以将上一部分的内容部分移过来。并展望下一步的改进。同时不应该暴露的工作不足。

## 毕业论文报告

### 1. 摘要：

1. 问题：摘要中介绍了本项目的社会背景和意义，但是过于简略。

修改；建议对相关背景和意义进行更细致一些的叙述。

1. 问题：缺少了验证和效果部分。

修改：增加测试来源，以及测试验证后的效果。

### 2. 绪论

1. 问题：整体上篇幅过长。

修改：建议对研究现状部分进行删减，简要描述前任贡献，并且应该点明作者的贡献所在。类似BWA算法这样的关键算法可以放在下一章中进行详细描述。

1. 问题：缺少本文结构模块。

修改：补充这一模块，写明行文顺序和思路，并注明本文作者的主要工作所在。

1. 问题：本文贡献的安排中没有体现作者的主要工作。

修改：建议加上本文作者的实现部分。

### 3. 基础理论综述

1. 问题：基本缺乏这一章节。

修改：将上文中研究现状的内容大部分放到这里来，标题换成作者讨论的理论。

### 4. 研究方案

1. 问题：该部分篇幅较少，没有体现出作者具体做的工作。

修改：加长篇幅，详细说明操作过程，并且表明哪些部分是作者的实现，而不是统一用“洋名”代替。

1. 问题：只说明了研究过程，没有对研究过程的正确性进行分析和解释。

修改：补充研究过程的理论推导。

1. 问题：在BWA和BWT部分，没数理公式的推导或者伪代码，会使研究方案没有说服力。

修改：补充相关推导和说明。

### 5. 实验结果

1. 问题：缺少测试目标和测试策略。

修改：建议补充两个部分，使文章该部分的测试目的更加具体，让测试结果有说服力。

1. 问题：大量截图灌水

修改：建议缩小截图大小，或者减少非必要截图。

### 6. 分析与讨论

1. 实验结果分析较为清楚，实验数据清晰明了。

### 7. 本文总结

1. 问题：没有良好的总结部分。

修改：应该总结全文成果，并展望下一步的工作。