

# 泉州师范学院本科生毕业论文（设计）小组答辩情况表

二级学院：软件学院

专业：软件工程（软件开发方向）

学生姓名	肖龙昊	学 号	183117044	指导教师	于娟
毕业论文 (设计) 题目	基于 CocosCreator 引擎的回合制对战游戏设计				
答辩时间	2022 年 5 月 15 日 15 ~ 16 时		答辩地点	钉钉线上答辩	
<p><b>一、答辩小组组成（3 人）</b></p> <p>答辩小组组长（职称）：吴俊杰（教授）</p> <p>答辩小组成员（职称）：董玉霞（讲师）、陈其勇（讲师）</p> <p><b>二、会议记录摘要</b></p> <p>1. 答辩小组提问（分条摘要列举）</p> <p>问题 1: 游戏系统功能如何实现？</p> <p>问题 2: 对数据存储有无考虑，存储效率如何？</p> <p>问题 3: 游戏引擎的优点</p> <p>2. 学生回答问题情况记录（与提问对应）</p> <p>回答问题 1: 该游戏是在 Visual Studio Code 开发环境、CocosCreator 引擎、json 数据文件的结合使用下进行开发，游戏 UI 及动画由 CocosCreator 进行绘制，游戏算法由 TypeScript 语言进行开发，通过导表工具获取游戏数据。</p> <p>回答问题 2: 本游戏数据存储方式采用本地存储的方式，将 Json 格式的游戏数据保存至本地存储中。游戏数据模型字段与属性通过插件 excel-temple 导表工具转换为相应的 Json 格式文件并保存在项目中，玩家修改数据后，系统将会对 Json 文件进行相应的增上改查操作，效率相对较快。</p> <p>回答问题 3: CocosCreator 是一款轻量、高效、免费开源的跨平台游戏引擎，其具有强大的编辑器功能，可以使开发者能够实时预览与调试游戏，在 Web 和小游戏平台提供了纯 JavaScript 开发的引擎运行时，以获得更好的性能和更小的包体。在其它原生平台上则使用 C++ 实现底层框架，提供更高的运行效率。</p>					

### 三、答辩小组评语

答辩小组通过对肖龙昊同学的论文《基于 CocosCreator 引擎的回合制对战游戏设计》的审核,该生认真完成了毕业论文任务书所规定的内容论文撰写符合规范,题目难度适中,参考了许多文献,最后确定的课题具有一定的实用价值,立意较好。但此题构架和内容都比较庞大,也需要较强较成熟的独立研究能力,因此,对于本科生来说,难度不小。分析比较透彻,工作量适中。从整体系统的分析和设计来说,系统功能清晰,结构简单明了,文章篇幅基本符合学院规定,内容还有待加强,层次结构稍作改进,主要观点基本突出,逻辑关系清楚,代码清晰。答辩时基本能回答问题。经答辩小组讨论,答辩成绩定为合格。

### 四、答辩成绩: 60

答辩小组组长(签名): 吴俊杰,

2022 年 5 月 30 日