


泉州师范学院软件学院本科毕业设计（论文） 选题审批表

学生 信息	姓名	学号	专业	年级	方向、班级
	肖龙昊	183117044	软件工程	18 级	软件开发（2）班
指导 教师	姓名		专业技术职务		研究领域
	于娟		讲师		计算机系统及应用
申报题目名称		基于 CocosCreator 引擎的回合制对战游戏设计			
课题简介		<p>基于 CocosCreator 游戏引擎的回合制对战游戏设定为 2D 画面回合制对战类 PC 端游。玩家通过操控游戏角色使用技能进行回合制对战。游戏赛制为多角色对战，且同一回合双方仅有一名游戏角色能够上场。每场对战共 50 回合，若在规定回合内击败一方全部角色则生存者获胜，若达到 50 回合双方角色均未完全击败则游戏角色存活多者获胜，否则双方均为输家。</p> <p>基于 CocosCreator 引擎的回合制对战游戏还可以通过游戏道具系统养成游戏角色，使游戏角色拥有多种玩法，从而增加游戏性与对局难度。</p> <p>基于 CocosCreator 引擎的回合制对战游戏是在 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>			
设计（论文） 要求、预期目 标、进度计划		<p>（一）设计要求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过网络，搜索广泛材料。 2. 查阅权威文献资料，并通过老师指导和帮助。 3. 通过平常的学习和实践，总结归纳。 <p>（二）预期目标</p> <p>基于 CocosCreator 游戏引擎的回合制对战游戏是在 Visual Studio Code 开发环境、CocosCreator 游戏引擎、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。其功能模块主要包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 精灵背包 用于存放游戏角色，最多可存放 12 只。 2. 作战单位 精灵是该游戏基础的作战单位，精灵拥有名字与序号，同一序号精灵有相同的种族值、属性、可学技能，精灵也有专属特性等确定性的能力与机制。而精灵又会因玩家的培养拥有不同的技能、特性、学习力、性格、抗性以及刻印加成，从而使精灵最终属性值不同。 <p>（1）种族值：种族值决定了精灵的面板数值强度，六类种族值对应到精灵的攻击，特攻，防御，特防，速度，体力六个能力，种族值越高精灵相应的能力也就越高。</p> <p>（2）性格：性格决定了精灵能力的强项与弱项。</p> <p>（3）天赋：同种精灵由天赋决定能力上限，天赋范围 0~31。</p> <p>（4）属性：不同的属性间有着克制微弱的关系，影响到技能造成的伤</p>			

	<p>害。</p> <p>(5) 技能：技能为精灵间的攻击手段，分为物理攻击，特殊攻击，属性攻击。攻击有不同的威力和附加效果，威力决定了技能直接伤害大小，属性攻击一般威力为 0。</p> <p>(6) 特性：附加的精灵战斗效果。</p> <p>3. 战斗系统</p> <p>战斗系统为 PVE 模式（玩家与电脑对战）；战斗区域主要有四个板块：</p> <p>(1) 信息区：位于画面最顶端，可以看到玩家自己精灵的 HP 值具体数目，但只能看到对方精灵的整体耗损情况</p> <p>(2) 相克提示区：位于两条 HP 值的中间，可以看出两只精灵的相克情况。</p> <p>(3) 技能区：位于画面最下方，一般每只精灵有 5 个技能，且每只精灵都有一个特定技能不可被遗忘或替换，称为第五技能。</p> <p>(4) 功能区：位于画面右下角，分为四个按钮，功能如下：</p> <p>①道具：点击后即可使用体力药剂、活力药剂从而恢复精灵。</p> <p>②战斗：点击后可以回到技能界面。</p> <p>③精灵：点击后可以选择其他精灵出战。</p> <p>④撤退/认输：PVE 对战时，点击后退出战斗系统。</p> <p>(三) 进度计划</p> <p>2021 年 11 月 1 日至 2021 年 11 月 7 日完成开题报告；</p> <p>2021 年 11 月 8 日至 2021 年 12 月 12 日完成论文和项目的百分之五六十并自我检查。</p> <p>2021 年 12 月 13 日至 2021 年 12 月 19 日完成论文初稿。</p> <p>2021 年 12 月 20 日至 2021 年 12 月 26 日项目完成并完成论文终稿。</p>						
课题预计 工作量大小	大	适中	小	课题预计难 易程序	大	适中	小
		√			√		
<p>指导教师审核意见：</p> <p>该生论文选题，紧扣专业方向、紧扣现实，做到理论与生产实践结合，有现实意义，有完成选题的能力和条件，对于提高学生的研究能力有益。研究方法和研究计划基本合理，难度合适，学生能够在预定时间内完成该课题。同意该课题开题。</p> <p style="text-align: right;">指导教师（签名）：  时间：2021.10.26</p>							
<p>专业（部）审定意见：</p> <p style="text-align: right;">负责人（签名）： 时间：2021.10.31</p>							
<p>教务处审定意见：</p> <p style="text-align: right;">负责人（签名）： 时间：</p>							

