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 | | 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。  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。  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。 | | | | | | | | | |
| 设计（论文）要求、预期目标、进度计划 | | 1. 设计要求   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。   1. 预期目标   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：  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。   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。 2. 性格：性格决定了精灵能力的强项与弱项。 3. 天赋：同种精灵由天赋决定能力上限，天赋范围0~31。 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害。 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。 6. 特性：附加的精灵战斗效果。   3.战斗系统  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：   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 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。 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。 4. 功能区：位于画面右下角，分为四个按钮，功能如下：   ①道具：点击后即可使用体力药剂、活力药剂从而恢复精灵。  ②战斗：点击后可以回到技能界面。  ③精灵：点击后可以选择其他精灵出战。  ④撤退/认输：PVE对战时，点击后退出战斗系统。   1. 进度计划   2021年11月1日至2021年11月7日完成开题报告；  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。  2021年12月13日至2021年12月19日完成论文初稿。  2021年12月20日至2021年12月26日项目完成并完成论文终稿。 | | | | | | | | | |
| 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 |
|  | | √ | |  | √ |  |  |
| 指导教师审核意见：  **签名**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。  指导教师（签名）：（手动签名） 时间：2021.10.26 | | | | | | | | | | | |
| 专业（部）审定意见：  负责人（签名）：（手动签名） 时间：2021.10.31 | | | | | | | | | | | |
| 教务处审定意见：  负责人（签名）：（手动签名） 时间： | | | | | | | | | | | |