**2022 届本科毕业设计任务书**

毕业论文（设计）题目： 基于JavaSwing的RPG魔塔游戏的设计与实现

学院：  信息工程（鼎泰现代痖）学院 专业：  计算机科学与技术

班级：计算机科学与技术B1701 学号：  181264 姓名：  雷雨

1. **毕业论文（设计）应完成的主要内容**

随着互联网的发展，游戏已经成为人们生活中不可取代的娱乐方式。

角色扮演游戏（Role-playing game），简称为RPG，是游戏类型的一种。在游戏中，玩家负责扮演一个或多个角色，并在一个结构化规则下通过一些行动令所扮演的角色发展。玩家在这个过程中的成功与失败取决于一个规则或行动方针的形式系统（Formal system）。

策略游戏提供给玩家一个可以动脑筋思考问题来处理较复杂事情的环境，允许玩家自由控制、管理和使用游戏中的人、或事物，通过这种自由的手段以及玩家们开动脑筋想出的对抗敌人的办法来达到游戏所要求的目标。

《魔塔》是一种策略类的固定数值RPG游戏。游戏需要动很多脑筋，任何一个轻率的选择都可能导致游戏的失败。魔塔游戏虽不大，但是制作精美，道具很多，而且难度不低，对智商是一次艰巨的考验。

虽然魔塔的界面很像是一般的地牢游戏，貌似随便的打打杀杀就可以过关，但事实上玩这个游戏需要动很多脑筋，任何一个轻率的选择都可能导致游戏的失败，该游戏有属性攻击、防御、生命、金币、经验等。

本游戏基于java语言，使用JavaSwing进行开发，设计流程如下:

1、了解魔塔的游戏背景和主要对象；

2、整理和下载魔塔游戏的背景图片、背景音乐、主要游戏角色图片等资源；

3、整理魔塔游戏中所有的角色及属性，画出游戏大致流程图；

4、分析整理出魔塔游戏中的所有类、属性、方法,设计接口和类；

5、对魔塔的各功能模块进行设计；

6、编写魔塔游戏中的所有接口、类、属性、方法；

7、测试所有类和方法；

8、编写main方法，编写游戏主要流程；

9、测试游戏运行结果。

**二、毕业论文（设计）的基本要求及应完成的成果形式**

按照软件开发工程设计并编程实现系统所有功能；系统要易于使用、操作简便、界面友好，具有实用价值。

基本要求：

1.研究所涉及的技术，完成开题报告；

2.独立撰写不少于1万字的毕业设计论文，文字通顺，结构清晰，排版合理；

3.完成摘要和目录；

4.论文的参考文献个数不少于10个，格式正确无误；

5.完成毕业论文相关资料的整理，规范装订。

应完成的成果形式：

1.提交开题报告。

2.提交程序源代码及可执行文件。

3.按照《陕西国际商贸学院毕业论文（设计）书写印制规范》提交不少于1万字的毕业设计论文。

**三、毕业论文（设计）的进度安排**

2020年12月1日之前：下达《毕业论文（设计）任务书》；

2021年1月5日之前：撰写开题报告，并完成开题答辩；

2021年2月28日之前：完成可行性分析、需求分析、软件功能设计；

2021年3月31日之前：完成软件设计与开发、系统调试；

2021年4月30日之前：撰写论文初稿，完成修订，形成论文定稿；

2021年5月30日之前：完成毕业答辩。

**四、毕业论文（设计）应收集的资料及主要参考文献**

[1]许益凡,薛益鸽.基于JAVA平台的魔塔游戏设计[J].智能计算机与应用,2018,8(03):235-239+243.

[2]徐宏昌.Java编程语言在计算机软件开发中的应用[J].电脑编程技巧与维护,2020(12):12-13+29.

[3]张泽星.计算机软件开发中JAVA编程语言及其实际应用[J].信息记录材料,2020,21(11):175-176.

[4]张文丰.大学生初学Java多线程思路的反思与优化[J].中国新通信,2020,22(19):223-224.

[5]崔政,段利国.基于Java synchronized同步锁实现线程交互[J].软件工程,2018,21(02):1-3.

[6]石云辉. Java程序设计基础实验教程[M].西南交通大学出版社:, 201808..

[7]肖睿,崔雪炜,艾华,潘亚,张娟. Java面向对象程序开发及实战[M].人民邮电出版社:大数据开发实战系列, 201801..

[8]徐立臻. 数据结构基础实验指导[M].南京东南大学出版社:, 201906..

[9]张丹丹.浅析Java swing组件窗体设计[J].电脑知识与技术,2020,16(21):160-161.

[10]刘涛.基于Java自定义窗体的设计与实现[J].郑州师范教育,2019,8(02):27-29.

[11]Florida Nancy K.. Writing the Past, Inscribing the Future:History as Prophecy in Colonial Java[M].Duke University Press:2020-11-27.

[12]. Data Structures and Program Design Using Java[M].Mercury Learning & Information:2020-02-28.

[13]Vaskaran Sarcar. Interactive Object-Oriented Programming in Java[M].Apress, Berkeley, CA:2020-01-01.

[14]Edward Sciore. Java Program Design[M].Apress, Berkeley, CA:2019-01-01.

[15]Adair Dingle. Object-Oriented Design Choices[M].CRC Press:2020-12-10.

五、其他要求

1.独立完成毕业设计，不得抄袭他人。

2.按照给出的毕业论文设计进度，制定相应的开发计划，并严格执行。

3.定期与指导教师联系、汇报设计进度，至少两周一次。

****

指导教师签名：  年  月  日