



长沙飞智益思信息科技有限公司

广西科技大学启迪学院

跨平台游戏开发方向校企合作实施方案

## 实训二

### 目 录

一、	<a href="#">校企合作教育目标</a>	2
二、	<a href="#">校企合作教育专题介绍</a>	3
三、	<a href="#">校企合作教育流程</a>	4
四、	<a href="#">校企合作教育附件</a>	9

## 飞思游戏实训基地简介

长沙飞智益思信息科技有限公司成立于 2011 年, 主营业务为校企合作、课程置换、岗前实训。是一家面向 IT 行业高端技术型人才培养的公司, 旨在巩固与提升计算机及相关专业大学生实操项目能力, 达到高薪对口就业的目的。公司成立至今取得省内外多所高校的认可, 并先后成为其定点实习实训基地; 经过近几年的发展, 飞思学子遍布全国各地, 为国内数十家游戏及虚拟现实研发企业解决了人才需求。

湖南拓晟信息科技有限公司成立于 2016 年, 主营业务为游戏软件研发、虚拟现实软件研发与运营。公司依托飞思多年的人才培养积累, 短时间内迅速成为省内外知名研发企业, 公司目前研发完成的项目包括《后宫那些事儿》、《天天夺宝》、《荒古》、《龙骑天下》、《樱花忍者》等, 公司月流水峰值突破 200 万人民币。

2017 年 3 月, 拓晟集团成立, 旗下长沙飞智益思信息科技有限公司主要作为人才输出基地, 为研发企业输送高端人才; 湖南拓晟信息科技有限公司则利用飞思完备的人才输出优势, 进行游戏及 VR 项目的研发及运营, 集团致力于为国内高校高端人才的培养及游戏产业的发展做出应有的贡献。

## 实训目标

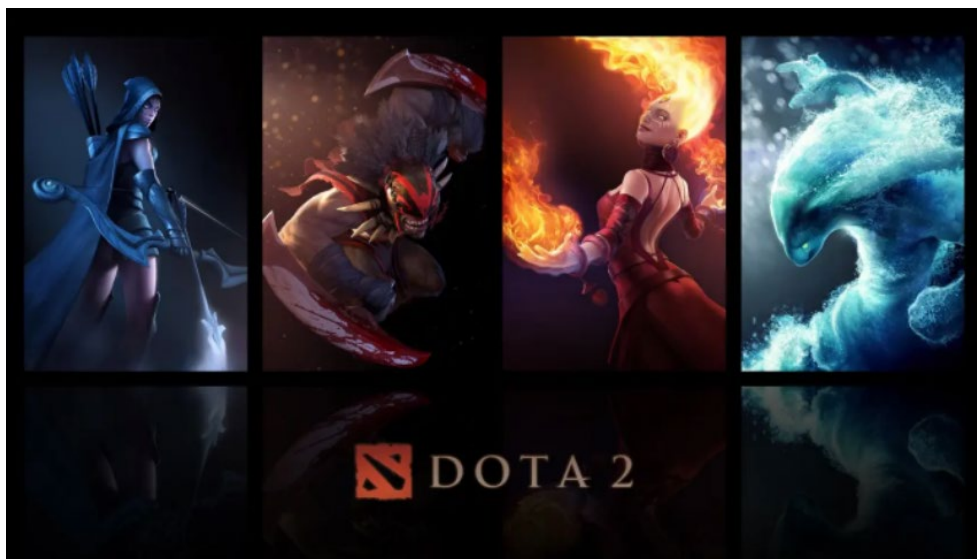
1. 深刻的了解游戏软件开发企业运作流程, 了解企业开发氛围。
2. 详细和系统的了解游戏软件开发的流程和知识体系
3. 把所学知识与解决实际问题相联系, 在校企合作教育期间, 培养发现问题、分析问题和解决问题的能力, 从而提高从事实际工作的能力

4. 通过理论联系实际，巩固所学的知识，提高处理实际问题的能力
5. 通过分组协同完成项目，提高团队意识以及良好的表达与沟通能力
6. 调动学员学习热情，明确学员学习方向

## 专题介绍

### 专题:<<MMORPG>>

本次游戏企业见习项目为 MMORPG 游戏中的经典之作《Dota》，向经典致敬。通过本次见习，你会学到网游开发模式、C#服务器开发、协议定制、Unity 引擎的新特性开发、UGUI 应用、同步方案、解决问题思路、各种扩展工具的开发.....!





功能点
1.游戏开发和真实的游戏开发及课程实现目标项目展示
2.C#网络编程基础（详细说明如何进行群体聊天工具制作）
3.服务器通信底层的搭建（基于聊天服务器修改流程学习）以及通信协议、模型定制原理讲解
4.开启网游开发新里程:第一次游戏网络通信—实现注册登录前后端打通返回消息处理（弹窗、场景跳转说明讲解）
4.主场景搭建（此场景包含用户信息和匹配）
5.服务器用户模块开发
6.服务器匹配功能实现
7.对战阵容选择场景搭建
8.双方点兵完毕，准备进入主战场
9.战场数据初始化开发
10.战争迷雾

## 11.技能攻击实现及同步

## 专题:&lt;&lt;钢铁洪流&gt;&gt;

相信很多同学对于都想拥有一只属于自己的钢铁洪流装甲队，那么我们通过本次实训来完成一个益智动作类型游戏。此次我们通过当前最流行的 3D 引擎来复刻出这一款经典的游戏，3D 引擎的特点在于能够实现更加酷炫和逼真的画面，带给玩家良好的视觉体验，实现地图的自定义以及灵活的布局让玩家有更强的游戏代入感，同时有单人和多人玩法以及在线玩法，有随机地图和奖励，为玩家的自由选择 and 玩法提供了基础，让大家游戏中体验到属于自己的装甲队！







功能点
1.游戏开发和真实的游戏开发及课程实现目标项目展示
2.C#编程基础
3.物理引擎系统的应用
4.AI 算法有游戏中的使用
4.预制体的详细制作过程及其游戏中的加载应用
5.热更新的技术介绍与应用
6.UGUI 系统在游戏中的应用

## 实训流程

### 一、项目主要技术参数

开发环境	Windows XP、win7 系统
相关软件	VS2013 以上版本、unity3d 游戏引擎等
开发硬件	电脑、测试手机(Android 系统)

### 二、实习日程表

时间	早会内容	实习内容	晚会内容
第一天	实习流程与内容、公司日常运作要求、关卡策划的设计、美术素材要求	分组、签订保密协议, 关卡策划案和美术素材整理。	日常纪律、总结关卡策划案。公布每组完成度以及质量。分析完成的关卡策划。
第二天	讲解 Unity3d 地形制作, 熟悉 Unity3d 基本操作	实现 3D 地形制作, 给地型添加水面效果, 树, 草, 人物模型跑动等	公布每组完成度以及质量。分析完整的案例。
第三天	讲解预制体 prefab,	游戏中各类物品预制	公布每组完成度以及

	动作制作与 u3d 坐标系与输入控制,pen	体的制作, 部分障碍物的动画制作, 实现玩家的移动图片切换	质量。分析完整的案例。
第四天	讲解物理系统中的碰撞模块。	碰撞器添加, 刚体组件的介绍以及渲染优先级	公布每组完成度以及质量。分析完整的案例。
第五天	讲解游戏主逻辑, 讲解触发系统	实现主角的移动, 实现攻击 CD 和触发系统。	公布每组完成度以及质量。分析完整的案例。
第六天	学习标签系统, buff 系统	实现标签的添加以及玩家 buff 系统和游戏的结束。	公布每组完成度以及质量。分析完整的案例。
第七天	学习辨识系统, 敌人逻辑和实例化游戏物体及粒子系统。	实现玩家和敌人区分, 以及敌人制作, 特效添加。	公布每组完成度以及质量。分析完整的案例。
第八天	学习 AI 系统, 地图制作。	AI 编写, 实现地图的生成。	公布每组完成度以及质量。分析完整的案例。



### 三、项目组人员岗位以及职责

职位	职责	技能要求
游戏策划师	负责协同程序、美术部门人员，进行游戏功能开发。撰写游戏相关系统策划方案	有较强的写作能力和丰富的创造能力,对游戏程序和游戏美术有一定的了解。
游戏 UI 工程师	负责游戏中的 UI 界面的显示以及 UI 界面的逻辑	熟悉戏引擎，编程语言以及 VS 开发环境，有调试和排错的能力，熟悉设计模式，有良好的编程风格以和习惯。
游戏逻辑工程师	负责游戏中各种逻辑相关系统的设计与编写	熟悉游戏引擎， 编程语言以及 VS 开发环境，熟悉数据结构，有调试和排错的能力，熟悉设计模式,有良好的编程风格以和习惯。
游戏制作项目经理	负责制定和管理开发进度,确保游戏品质,负责游戏项目团队的日常管理,保证项目顺利完成	熟练掌握游戏引擎,精通任一一块语言以及 VS 开发环境。有带领技术团队经验,具有非常强的统筹能力以及沟通组织协调能力,有良好的职业素养。

### 四、组织方式

项目组	一个项目组由 1 名学员组成，在指定时间内完成项目制作。
项目组长	项目组长由每个同学自己担任，负责项目组开发计划制定和调整、资源分配、进度管理和沟通管理等工作。项目组长定期向项目指导老师汇报项目进度。
项目指导老师	充当项目经理角色，同时主要负责资源的整合，负责督查项目进展情况，并对学员在项目开发过程中遇到的棘手问题提供解决思路。
讲师团队	教师团队根据项目需要，提供专业技术讲座

## 五、考评方式

<b>一、学员总分=出勤*10%+课堂表现*10%+项目答辩*30%+项目完成度得分*50%</b>			
<b>二、项目考核方式和评分标准如下：</b>			
考核内容	分值	考核方式	评分标准
出勤	5	点名	根据迟到与早退次数来进行评分
开发工具	5	走查	根据对开发工具的使用熟练情况来评分
项目立项	5	评审	根据项目计划的完整性来评分
需求调研与分析	5	评审	根据需求清晰程度和变更的工作量进行评分
规范和流程	10	走查	根据日常对项目制作的规范和流程的了解来进行评分
代码规范	20	评审	根据代码的安全性，合理性进行评分
项目答辩	20	评审	根据所承担的工作，制作难度和制作水平来评分
项目完成	30	评审	根据项目完成进度等进行评分

## 附 件

一、 提前预习的内容：（为保证校企合作教育效果，学员需提前复习以下内容）

1. 熟悉面向对象语言(C++、C#)
2. 熟悉数据结构

二、 校企合作教育交付内容清单：（实习结束后，学员需提交如下文件）

1. 游戏项目策划文档
2. 游戏项目工程文件(含源代码及资源)
3. 项目答辩 PPT
4. 校企合作实训报告
5. 企业向学校提供学员详细的项目组和考核成绩