**东南大学SRTP项目结题验收表**

院（系）名称（立项负责人所在院系） 软件学院 项目编号 16712051

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 一、项目名称 | 基于android的UNO纸牌游戏APP | | | | 项目类型 | √一般 □重点 □重大 | | |
| 二、项目组成员 | 负责人及参加人员排序 | 姓名 | 学号 | 承担工作量（％） | | | 本人签字 | 备注 |
| 负责人 | 李鑫 | 71114410 | 32 | | |  |  |
| 成员1 | 关龙涛 | 71114411 | 33 | | |  |  |
| 成员2 | 方舟 | 71114412 | 35 | | |  |  |
| 成员3 |  |  |  | | |  |  |
| 成员4 |  |  |  | | |  |  |
| 三、研究成果简介（重点介绍特色及创新点）：  UNO是一种受人们喜爱但是略为小众的纸牌游戏，我们提供一种单机的游戏方式，玩家可以利用这个app熟悉UNO纸牌的基本规则也可以从中学习到一些游戏技巧，没有与真实玩家对战那样胜负的压力。玩家在游戏开始之前可以指定每个电脑玩家是基本还是聪明，进入游戏后，玩家根据游戏规则进行游戏，对于当前游戏情况对点击的纸牌是否可以打出进行控制，若玩家不知道该如何出牌，程序可以为玩家进行推荐，尽可能让玩家熟悉游戏规则。APP完全根据UNO游戏规则，实现了打出数字牌、功能牌所导致的界面转换和局面变化，例如：万能牌选择变换的颜色、反转牌反转出牌方向、阻挡牌跳过一个玩家等等。我们参照UNO高级玩家的游戏经验对电脑玩家AI进行设计，玩家可以从中有所学习。玩家可以在体验到UNO纸牌游戏乐趣的同时最快速度地熟悉游戏规则与小技巧，提高自己的能力，在下一次和亲戚朋友聚会的时候就可以大展身手了。 | | | | | | | | |
| 四、成果形式及数量：  1、□ 文献资料综述（ 1 ）份 ； 2、□ 研究或设计方案 （ 1 ）份 ；  3、□ 实验记录 （ ）份 ； 4、□ 研究报告 （ ）篇 ；  5、□ 发表论文 （ ）篇 6、□ 图纸 （ ）份 ；  7、□ 研制报告 （ ）份 ； 8、□ 申请专利 （ ）份；  9、□ 实物 （ ）件 ， 名称：主要技术指标：  10、□ 调研报告 （ ）份 ；  11、□ 软件 （ 1 ）份 ； 12、□ 软件说明书 （ 1 ）份 ；  13、□ 心得体会 （ 3 ）份 ； 14、□ 其它 ；、；  15、□ 项目成果简介（ 1 ）份； 16、□ 电子展板 （ 1 ） 份 ； | | | | | | | | |
| 五、指导教师意见：  **签字： 年 月 日** | | | | | | | | |
| 六、“课外研学”小组秘书意见：  **签字： 年 月 日** | | | | | | | | |
| 七、验收专家组结论：  成绩等级 □ 优秀 □ 良好 □ 通过 □ 不通过  项目总学分数 \_\_\_\_\_\_\_\_\_学分  给定学分数（负责人） \_\_\_\_\_\_\_\_\_学分  给定学分数（成 员）1号 \_\_\_\_\_\_\_\_学分 2号 \_\_\_\_\_\_\_\_学分  3号 \_\_\_\_\_\_\_\_学分 4号 \_\_\_\_\_\_\_\_学分  专家组建议：  □ 可以在下一年度作为全校共享项目作进一步研究；  □ 推荐参加学科竞赛；  □ 希望进一步产品化；  □ 申请专利；  □ 发表论文；   * 已达到产品化要求，可以进入学校创新创业团队； * 推荐参加成果展示   **专家组成员签字： 年 月 日** | | | | | | | | |
| 八、主管部门意见    **签字： 年 月 日** | | | | | | | | |

1. 表头及第一、二、三、四项由学生负责人填写。
2. 承担工作量大小由学生负责人与参加者根据每人实际承担工作量的大小填写，经指导教师审核（作为指导教师意见的一部分填写在第五栏中）。
3. 项目总学分数按照《东南大学本科学生课外研学学分认定办法》第五条确定。
4. 在对多人合作项目的学分进行分配时可保留一位小数，第二位小数作四舍五入处理。
5. 第六项“课外研学”小组秘书应参照第四项，对项目成果的数量和质量进行审核，并签署审核意见。