**软件学院实践报告（通信软件设计实践）**

**课程编号： 实践课程名称：通信软件设计 学年： 2017-2018 学期：一**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 原婷婷 | **学号** | 2015212109 |
| **指导教师姓名** | | 雷友珣、孙艺 | **起止时间** | 2017.11-2018.1 |
| **项目名称** | | TCP协议的三次握手连接设计 | | |
| **项**  **目**  **内**  **容**  **（200字左右）** | 1. 完成需求分析。 2. 进行功能模块划分，给出模块间接口定义，主要数据结构定义。 3. 细化各功能块的功能，详细设计系统行为。包括：利用SDL语言设计各功能块、定义功能块内使用的信号、描述进程间信息交互情况、设计各进程图。 4. 利用开发环境的Analyze工具对SDL图进行语法分析和语义完整性检查，根据显示错误提示改错，直到分析完成。 5. 利用开发环境的Simulate工具对系统进行仿真。对系统动态行为进行手动跟踪，自动生成MSC图，与需求分析中的MSC图进行一致性检查，修改逻辑错误。 6. 利用开发环境的Validate工具对系统进行自动验证，检测系统的动态行为。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 通过这次实践，我对C#有了更加深刻的了解，尤其是在开发3D游戏的过程中，熟练掌握了Unity 3D的使用方法，如何搭建场景，如何调整摄像机，如何转换场景，设置刚体和游戏对象等，这些都是以前从未接触过的，不仅收获到了很多知识，还收获了很多心理上的满足感和充实感。  在开发过程中，我除了从书本上网络上学习之外，还根据自己的体验做了一些改进。比如在障碍物随机产生的脚本开发中，起先我们使用循环使整个场景中总是出现3个障碍物，但是在测试过程中，由于是双人游戏，由于物体产生的随机性，会出现只有一个玩家周围出现障碍物的情况，所以我设计了一个定时器，通过时间的控制提高游戏的可玩性。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |