

四川轻化工大学毕业设计（论文）开题报告

设计（论文）名称		基于 QT 的中国象棋游戏的设计与实现				
设计（论文）类型		C	指导教师			刘小芳
学生姓名	刘宇	学号	18104011407	学院、专业、班级		计算机科学与工程学院、计算机科学与技术、2018 级 14 班
<p>一、选题依据：（简述研究现状或生产需求情况，说明该设计（论文）目的意义。）</p> <p>1. 研究现状</p> <p>QT 是一个跨平台的 C++应用程序开发框架。使用 QT 开发的软件，相同的代码可以在任何支持的平台上编译运行，而不需要修改源代码。它会自动根据平台的不同，表现平台特有的图形界面风格。使用 QT 开发的中国象棋游戏能在各平台上运行，并且运行速度极快，适合小游戏的开发。</p> <p>2. 目的意义</p> <p>中国象棋发源历史悠久，根据调查每十五个中国人中就有一个会下中国象棋。与此同时随着网络技术的不断发展，中国象棋也进入了互联网。但中国象棋游戏客户端缺乏统一性，各平台之间没有统一的客户端设计，且各平台间开发流程复杂繁琐。利用 Qt 跨平台的特性可以减轻开发人员负担，也能满足用户需求，从而不断提升用户体验感，最终推动中国象棋游戏的长远发展。</p>						
<p>二、设计（论文研究）思路及工作方法</p> <p>1. 设计思路</p> <p>以 C++为开发语言，基于 QT 桌面应用开发平台，使用 QT Creator 为开发工具，设计一款中国象棋游戏。要求实现游戏设计的总体需求分析和架构设计，并对游戏的功能模块进行设计；在此基础上对游戏进行详细设计和实现。客户端的功能包括用户登录、用户注册、网络对战、对局聊天，服务器端的功能包括网络通信、对局匹配、登录与注册验证。最后对游戏的功能和结构进行测试。</p> <p>2. 工作方法</p> <p>采用软件工程思想，首先文献查阅，在此基础上进行可行性分析、需求分析、功能分析及设计，并进行程序设计、编码；最后进行软件测试、系统集成以程序文档编写。</p>						
<p>三、设计（论文研究）任务完成的阶段内容及时间安排。</p> <p>1. 2021.12.05—2022.03.05 选题、接受任务、文献资料查阅及开题报告撰写</p> <p>2. 2022.03.06—2022.03.29 可行性分析、需求分析、功能分析及设计</p> <p>3. 2022.03.30—2022.04.20 程序设计、编码</p> <p>4. 2022.04.21—2022.05.15 软件测试、系统集成以程序文档编写</p> <p>5. 2022.05.16—2022.06.01 论文撰写以及答辩准备</p>						
指导教师意见	<div style="text-align: center;"> 指导教师签字： 年 月 日 </div>					
系 毕 业 设计（论 文）工 作 组 审 核 意见	难度		分量		综合训练程度	
	<div style="text-align: center;"> 系主任： 年 月 日 </div>					

设计（论文）类型：A—理论研究；B—应用研究；C—软件设计；D-其它等。