 单位代码 **10006**

学号 **21370000**

分类号 **TP3**

****

毕业设计(论文)

论文题目**The Title**

|  |  |
| --- | --- |
| 学院名称 | 软件学院 |
| 专业名称 | 软件工程 |
| 学生姓名 | 我是谁 |
| 指导教师 | 他谁 |

2025年5月

论文题目(The Title) 我是谁 北京航空航天大学

北京航空航天大学

**本科生毕业设计（论文）任务书**

Ⅰ、毕业设计（论文）题目：

题目The Title

Ⅱ、毕业设计（论文）使用的原始资料（数据）及设计技术要求：

这个真的很重要吗？这里的缩进怎么办？要不要加？自行选择吧。

Ⅲ、毕业设计（论文）工作内容：

所谓的工作内容，写一写吧。

查重的时候，可以删去任务书。很麻烦，是的。

Ⅳ、主要参考资料：

这怎么写？参考文献那么多。

很别扭的一件事情，这里使用Underline实现下划线，所以空白的地方其实都是空格。会有很多多余的空格，根据个人喜好调整吧。

这里推荐使用Overtype模式编辑这部分的内容，具体可以参考如下的链接。

<https://www.computerhope.com/jargon/i/insertmo.htm>

软件 学院（系） 软件工程 专业类 212100 班

学生 我是谁

毕业设计（论文）时间： 2024 年 11 月 1 日至 2025 年 6 月 4 日

答辩时间： 2025 年 6 月 4 日

成 绩：

指导教师： 他谁

兼职教师或答疑教师（并指出所负责部分）：

系（教研室） 主任（签字）：

注：任务书应该附在已完成的毕业设计（论文）的首页。

本人声明

我声明，本论文及其研究工作是由本人在导师指导下独立完成的，在完成论文时所利用的一切资料均已在参考文献中列出。

作者： 我是谁

签字：

时间： 2025年5月

Tony S.

Tony's Studio 2025

CodePaste

https://codepaste.top

2025年5月

论文题目**The Title**

学生： 我是谁

指导教师： 他谁

摘要

这是基于Microsoft Word的北京航空航天大学本科毕业设计论文模板，并针对软件学院进行特化（Specialization），代号Templar。这里虽然是摘要，但其实是使用说明。该模板主要针对格式，正文内容的章节划分还需读者自行斟酌，封面右上角的信息也需要视论文内容进行更改。由于作者使用的是英文版Microsoft Word，所以列出的功能都是英文。

论文中有定义的格式都在Styles Gallery里给出，并大致按照使用频次排序，均严格按照毕设手册的要求设置，部分未定义的排版和布局可能受作者主观影响。对于论文中涉及中文人名或需要对齐的地方，使用Fit Text或白色字符对齐文本，并通过Left Tab和Right Tab对齐冒号。论文图表推荐使用References中的Insert Caption和Cross-reference插入，避免手动更新。同理，参考文献建议使用Zotero等文献管理工具插入。

由于Word本身的局限性，部分仅英文加粗的格式无法实现，还请自行设置。对于图表的标题，Word默认会在“图”/“表”后加一个空格，需自行删除。

要求过多，部分格式难免有疏漏，还请自行修改。

关键词：毕业设计，论文模板

**Thesis Title the Title (T4)**

Author: Who Am I

Tutor: Who He/She Is

**Abstract**

Greetings! This is a thesis template for BUAA based on Microsoft Word, and it is specialized for School of Software. It is also known as *Templar*, a fancy name. This template focuses only on styles, so you may search for body structure somewhere else.

Most of the styles used in the thesis are provided in *Styles Gallery* for easier access. They are carefully crafted regarding the handbook. Some advanced techniques are applied, so necessary learning is required if you want to unlock its full potential. A tip for you, use *References / Insert Caption* and *Cross-reference* for figures and tables to relieve yourself from the burden of updating the numbers. Also, you may ask Zotero or other tools to insert references.

Unfortunately, Word fails on some details where manual intervention is needed. If you find anything wrong, fix it by yourself.

**Keywords**: Thesis, template

**目录**

[1 可爱的Octocat 1](#_Toc196645825)

[1.1 不同心情下的Octocat 1](#_Toc196645826)

[1.1.1 开心的Octocat 1](#_Toc196645827)

[1.1.2 其他心情下的Octocat 1](#_Toc196645828)

[1.2 Octocat喜欢做什么 2](#_Toc196645829)

[2 Word使用技巧 3](#_Toc196645830)

[2.1 自动引用参考文献 3](#_Toc196645831)

[2.2 漂亮的代码块 3](#_Toc196645832)

[2.3 进阶指南 4](#_Toc196645833)

[2.3.1 自定义变量 4](#_Toc196645834)

[2.3.2 自行探索 4](#_Toc196645835)

[结论 5](#_Toc196645836)

[致谢 6](#_Toc196645837)

[参考文献 7](#_Toc196645838)

# 可爱的Octocat

## 不同心情下的Octocat

### 开心的Octocat

首先，让我们来看看开心的Octocat，如图1.1。正文样式对应Styles Gallery中的“Body Text”，三级标题分别对应“Heading 1”至“Heading 3”，图片对应“图”样式，图题则对应“图题”。注意图题在图片下方。



图1.1开心的Octocat

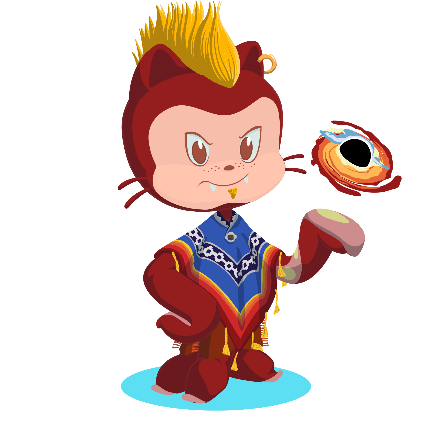
是不是很可爱呢？

### 其他心情下的Octocat

当任务太多时，Octocat会变得不太开心。Octocat脾气很好，但是如果你不理他，他也会生气。这两种心情下的Octocat如图1.2。当有多个图并列时，可以使用分栏，为每个分图添加分图号，其样式同样为“图题”。



(a) 不开心的Octocat



(b) 生气的Octocat

图1.2其他心情下的Octocat

## Octocat喜欢做什么

当然，Octocat非常喜欢写代码，对写代码充满热情。不过，他也会玩游戏。他最喜欢Command & Conquer[[1]](#footnote-1)系列的RTS游戏，毕设手册并未明确注释格式，所以这里使用默认的Footnote样式，也在Styles Gallery中给出，为“Footnote Text”。其中，Octocat最喜欢Kane’s Wrath，如图1.3。必要时可以添加图注，样式对应Styles Gallery中的“图注”。



注：该游戏由Electronic Arts（EA）于2008年3月发售。

图1.3 Command & Conquer 3: Kane's Wrath游戏图标

可以看到，图片编号非常智能，引用起来也非常方便，省去了手动更新的烦恼。

此外，你或许也注意到了，章标题会自动换页。但是，章标题有一个BUG，它的Spacing Before无法生效，也就是段落前的边距。相信聪明的你一定有办法解决。

# Word使用技巧

## 自动引用参考文献

这些论文写得很好[1][2][3]！模板中的参考文献引用由Zotero生成，样式使用BUAA Thesis Citation (Experimental)。相关文献管理工具如表2.1。表格样式为“表”，只起到居中表格的作用。类似地，表题样式为“表题”，表注样式为“表注”。注意表题在表格上方。

表2.1一些文献管理工具

|  |  |
| --- | --- |
| **名称** | **本论文是否使用** |
| Zotero | 是 |
| JabRef | 否 |
| Mendeley | 否 |

注：表格内文本样式可使用“Table Text”，但仅针对文字大小和居中，其他样式还需手动调整。

## 漂亮的代码块

当需要插入代码片段时，可以借助CodePaste实现代码块的高亮，不仅是Word，其提供的高亮效果也可以用于PowerPoint。网址为https://codepaste.top，可以选择是否生成行号，注意粘贴时选择保留源格式。使用Visual Studio主题的效果如图2.1，粘贴后可根据布局或个人喜好调整字体和表格（如果不包含行号则为纯文本）大小。虽然粘贴的代码是文本或表格，但当作图似乎更合适。注意不要跨页。

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | *% Define the range of x values* |
| 2 | x = linspace(0, 2\*pi, 100); |
| 3 |  |
| 4 | *% Calculate the sine of each x value* |
| 5 | y = sin(x); |
| 6 |  |
| 7 | *% Create a plot of the sine wave* |
| 8 | figure; |
| 9 | plot(x, y); |
| 10 |  |
| 11 | *% Add title and labels* |
| 12 | title('Sine Wave'); |
| 13 | xlabel('x'); |
| 14 | ylabel('sin(x)'); |
| 15 |  |
| 16 | *% Display grid* |
| 17 | grid on; |

图2.1一段MATLAB代码

效果是不是非常惊艳呢？如果你觉得CodePaste对你有帮助，可以去GitHub上奖励他一颗Star哦。

## 进阶指南

### 自定义变量

你是否不满足于简单的引用？你或许会发现，相同的内容可能出现在多处，比如你和指导老师的名字，论文题目，某个技术等，在更新时容易出现疏漏。这时，你可以考虑使用Field。虽然你可能没有听过Field，但是你自动生成的目录、页码以及编号等，都是Field，本质是一种脚本语言。当然，是我们大名鼎鼎的VBA。

首先，按Alt + F9显示Field，这时你会发现所有变量（如页码）与引用（如编号）等都变成了“{…}”的样子。此时，你就可以为你的文档设置变量了。设置和使用变量的方式如图2.2，即本模板中设置日期的方式。

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | *# 设置变量* |
| 2 | { SET SEAL\_DATE "2025年5月" } |
| 3 |  |
| 4 | *# 使用变量* |
| 5 | { REF SEAL\_DATE } |

图2.2变量的设置和使用

在想要插入Field的位置按Ctrl + F9，此时会自动插入“{ }”，在其中填写内容即可。编辑完成后，再按Alt + F9即可隐藏Field。为了不干扰文本，该模板的变量设置放在摘要前的空白页，非常合适。

但其实，不显示Field一样可以按Ctrl + F9进行编辑，编辑好后按F9更新当前的Field即可。这时，你应该意识到，使用Ctrl + A和F9，可以方便地更新文档中的所有Field。

### 自行探索

当然，更多功能和技巧还需自行探索。这里给出一个建议，可以将论文题目、人名等设为变量，这样在匿名审查时就可以非常方便地进行替换，避免疏漏。

结论

总结起来，Octocat是不是很可爱呢？CodePaste是不是很好用呢？相信聪明的你一定有自己的答案吧。

此外，像总结这样没有编号的一级标题，可以用“Heading (w/o No.)”样式。

致谢

感谢CodePaste提供代码高亮支持！当然，也感谢你的阅读。

参考文献

[1] Rodriguez-Echeverria R, Izquierdo J L C, Wimmer M, Cabot J. Towards a Language Server Protocol Infrastructure for Graphical Modeling[C/OL]//Proceedings of the 21th ACM/IEEE International Conference on Model Driven Engineering Languages and Systems. Copenhagen Denmark: ACM, 2018: 370-380[2024-07-15]. https://dl.acm.org/doi/10.1145/3239372.3239383.

[2] Mei X et al. ARVO: Atlas of Reproducible Vulnerabilities for Open Source Software[EB/OL]. arXiv, 2024[2024-11-19]. http://arxiv.org/abs/2408.02153.

[3] Jobstmann B, Griesmayer A, Bloem R. Program Repair as a Game[C]//ETESSAMI K, RAJAMANI S K. Computer Aided Verification. Berlin, Heidelberg: Springer, 2005: 226-238.

1. https://cnc.fandom.com/wiki/Command\_%26\_Conquer\_Wiki [↑](#footnote-ref-1)