目 录

目录：小二号，黑体，居中，“目录”二字之间用4个半角空格隔开

页眉：内容为“吉首大学本科生毕业设计”，居中，5号，宋体

页面设置，A4纸，纵向，上下左右页边距均为2.5cm

[摘 要 I](#_Toc432519296)

[**Abstract** II](#_Toc432519297)

[第1章 前 言（一级标题） 1](#_Toc432519298)

[1.1 正文格式（二级标题） 1](#_Toc432519299)

[2.1 本章建议结构（二级标题） 1](#_Toc432519300)

[第2章 技术与原理 1](#_Toc432519301)

[2.1 XXXXXX（二级标题） 2](#_Toc432519302)

[2.2 XXXXXX(二级标题) 3](#_Toc432519303)

[2.3 XXXXXX(二级标题) 3](#_Toc432519304)

[第3章 需求建模 4](#_Toc432519305)

[第4章 架构设计 5](#_Toc432519306)

[4.1 XXXXXX 5](#_Toc432519307)

* 目录出现标题采用“目录生成按钮”自动生成，
* 目录中只出现一级标题和二级标题，不得出现三级及以上的标题
* 一级标题顶格，二级标题缩进2字符
* 目录内容字体：小四，黑体

[第5章 模块设计 6](#_Toc432519308)

[5.1 XXXXXX 6](#_Toc432519309)

[第6章 部署与应用 7](#_Toc432519310)

[6.1 XXXXXX 7](#_Toc432519311)

[6.2 XXXXXX 9](#_Toc432519312)

[第7章 结 论 10](#_Toc432519313)

[参考文献 11](#_Toc432519314)

[参考文献格式说明 13](#_Toc432519315)

[附 录 15](#_Toc432519316)

[致 谢 16](#_Toc432519317)

**基于AES算法的全能式加密软件的设计**

中文标题：小二号、黑体、居中、1.15倍行距，段前1行、段后1行

摘要：小二号、黑体、居中、1.15倍行距，段前1行、段后1行、“摘要”二字之间用2个半角空格隔开

摘 要

(\* 中文摘要在300-500字。

在摘要中简要描述你所解决问题的背景、工程目的、工程技术与方法和最终结论。主要突出自己的工作，最后介绍论文成果是否投入使用或试用，以及应用前景如何等。关键是让读者能从摘要中看出你在论文阶段完成的主要工作。

一般使用第三人称，被动语句；避免大量背景、必要性、意义的描述，可简要提及；不要过分使用形容词；

摘要应具有独立性和自含性，即不阅读报告、论文的全文，就能获得必要的信息，摘要中有数据、有结论，是一篇完整的短文，可以独立使用，可以引用，可以用于推广。摘要的内容应包含与毕业论文同等量的主要信息，供读者确定有无必要阅读全文，也可供文摘等二次采用，摘要一般应说明研究工作的目的、实验方法、结果和最终结论等，而重点是结论和结果。

摘要内容部分：小四号、宋体、1.15倍行距，段前0行、段后0行、两端对齐、首行缩进2字符

除非确实需要，否则在摘要中一般不要用图表、化学结构式、非公知公用的符号和术语。\*)

随着智能设备的飞速发展，手游市场的前程也一片大好，尽管目前的端游仍是主流，但整个网游行业的共识都是：手游才是未来的趋势。

据统计，2015年整个移动互联网市场活跃移动设备已经突破9亿台，手游更是保持了20%的增速，且伴随游戏内容的重度化，手游玩家游戏时间碎片化现象越来越不明显。日均使用时长大于30min的玩家达39%，日均使用次数超过5次的玩家达53%。手游玩家对单款游戏的粘度越来越高。2015年中国移动游戏行业的用户付费市场规模达到了52.1亿元，2015年预计将达到141.4亿元。而PC端备受冷落的跑酷类游戏，在移动端也找到了自己的舞台，自2008年起，跑酷类游戏得到了飞速发展。跑酷游戏秉持了跑酷这项极限运动的含义：挑战极限，同时又符合精品游戏的设计特质--易上手、难精通。跑酷类手机游戏《冒险岛》正是基于这种背景下开发的。

《冒险岛》是一款基于cocos2d-x引擎，可适应于ios与android平台的跑酷类手机游戏。此项目由本人一人完成。用到了cocos2d-x引擎技术，物理世界、碰撞检测等技术，使游戏效果更真实

关键词：手机游戏；FC；cocos2d-x；跑酷

关键词：关键词1；关键词2；……关键词n

(\*关键词一般为论文中出现的重要的、描述主题的词；

中英文关键词不少于三个，不多于七个。\*)

关键字部分：小四号、黑体、1.15倍行距，段前0行、段后0行，顶格（无首航缩进）、

多个关键词用中文分号隔开，最后一个关键词无需标点

**AES Encryption Algorithm Based Software Design**

中英文摘要的页脚：5号字体、分别罗马数字 I II

**Abstract**

英文摘要：小二号、Times New Roman字体、居中、1.15倍行距，段前1行、段后1行。

英文标题：小二号、Times New Roman字体、居中、1.15倍行距，段前1行、段后1行

标题中英文缩写每个字母大写，具有实际意义的单词首字母大写

The theory of essential truth is not only an important aspect of the Marxist theory of truth in journalism, but also a major principle and guideline in the course of socialistic journalism. However, there are more or less misunderstandings on putting this theory into practice. Even some journalists doubt and deny the feasibility of carrying this theory out. This thesis focuses on the practice of the theory of essential truth. The operation of this theory is an activity performed by the medium under the principle of the scientific view of cognition. On the premise of objectivity, fairness, complete and balance, journalists can achieve the goal of essential truth by using the methods of report such as, successive report, serial report and integrated report on the basis of interaction and combination of individual efforts and group work.

英文摘要内容：小四号、Times New Roman字体、1.15倍行距，段前0行、段后0行、两端对齐、首行缩进2

(\* 英文摘要严格使用英文标点符号。中、英文摘要意思要基本相同。在撰写完英文摘要后，请执行一次自动拼写检查，以减少英文拼写错误的可能性。\*)

**Key words: Keywords 1; Keywords 2; ... ... Keywords n**

**(\*中英文关键词要严格对译。\*)**

英文关键字部分：小四号、Times New Roman字体、1.15倍行距，段前0行、段后0行，顶格（无首航缩进）、

多个关键词用西文分号隔开，最后一个关键词无需标点

第1章 前 言

1.1 项目的背景和意义

1983年，任天堂红白机发行，简称FC（山寨版就是小霸王游戏机），迅速席卷了全球，给许多70、80、90的童年带来了美好的回忆。同时它也造就了一大批经典游戏。2007年11月，任天堂宣布不再维修已有24年历史的红白机，正式终结了这部陪伴了这部陪伴不少机迷成长的旧时代游戏机的时代。然而，虽然红白虽然已经终结，但那些陪伴人们长大的游戏却不会终结。

看看它的配置不仅感慨，以前的那些一个个像素块般的游戏现在都记忆犹新，而现在某些画面精美所谓耗资巨大的“力作”却渐渐被人遗忘，也许游戏性才是觉得能否成为经典的最基本因素。

随着智能设备的飞速发展，手游市场的前程也一片大好，尽管目前的端游仍是主流，但整个网游行业的共识都是：手游才是未来的趋势。

据统计，2015年整个移动互联网市场活跃移动设备已经突破9亿台，手游更是保持了20%的增速，且伴随游戏内容的重度化，手游玩家游戏时间碎片化现象越来越不明显。日均使用时长大于30min的玩家达39%，日均使用次数超过5次的玩家达53%。手游玩家对单款游戏的粘度越来越高。2015年中国移动游戏行业的用户付费市场规模达到了52.1亿元，2015年预计将达到141.4亿元

然而虽然开心消消乐。愤怒的小鸟等游戏当道，但是许多人总会在心底里怀念那个陪伴了我们成长的红白时代。据统计当年FC十大经典游戏，超级玛丽，魂斗罗，冒险岛，坦克大战等一大批经典游戏皆已上榜。

童年回忆永不褪色，为了重拾70、80、90的记忆，让他们重温童年，也让那些00后了解下曾经的红白机时代，我们基于cocos-2d平台开发了冒险岛游戏。不仅保留了红白机的所有场景与人物形象，甚至连音乐也和以前的一模一样，让用户充分体验怀旧的感觉。更设置了许多新功能，让其与目前市场更接轨。

1.2 与课题有关的行业发展现状

1.2.2手机游戏发展现状

1.2.2.1手游迅速崛起

从整体行业环境来看，手游行业自2013年爆发以来，将始终将保持两位数的增长，反观端游市场已过了黄金发展期，近年来增长放缓，而在此趋势下，2018年手游市场规模预计将超过PC端游，这种高速增长也促使游戏厂商将布局重心转移至手游,以实现企业营收和利润的快速增长。数据显示手游数量在2014Q1-Q3快速增长，并在此后基本保持在每个季度7000款游戏

据统计，2014年，Google Play Store 的 Android 应用总量达到 143 万款，而 App Store 的 iOS 应用总量为 121 万款。而手机应用根据其功能和特点分为几十类，如：游戏，娱乐，教育等，而其中游戏所占的比重最大。

1.2.2.3 端游用户逐渐流失

1.2.3 cocos2dx手机游戏引擎、

Cocos2dx是一款开源的跨平台手机游戏引擎，该引擎是Cocos-iphone项目的C++版，目前该引擎已经支持ios，Android，window8、Mac OSX、Linux、BLackBerry、windows Phone等平台。Cocos2dx具有强大的扩展能力。且由于cocos2d-x这个项目的创始人王哲是中国人，因此cocos2dx具有非常好的中文支持，cocos2dx拥有专门的开发者社区CocoaChina，提供了较好的文档和帮助资源。目前，cocos2dx已经被广泛用于ios和Android游戏的开发。

1.3论文结构简介（简单介绍论文各章的主要内容）。

(\*本章建议结构

1.1 项目的背景和意义（阐明项目来源、开发系统的动机、系统研究开发的意义等）；

1.2 研究开发现状分析（领域分析。通过对来自问题领域、技术领域和两个领域的产品开发和技术运用现状的分类、分析，总结现有成果的优缺点，在此基础上，阐明项目研究开发的必要性）；

1.3 1.4

\*)

第2章 项目需求及关键技术分析

正文部分的页脚：5号字体、从第1章开始依次为阿拉伯数字1、2、3、……

(\* 论文主体的第二部分主要介绍自己的工作。这是论文最主要的部分，在这一部分表达你自己在论文部分的工作，而不像第一部分综述那样是介绍别人的工作。千万不要大量列举你的源代码（部分核心算法可使用伪码或流程图等形式表示），否则给人的感觉是你的论文没有内容而靠这些来充数。\*)

(\* 介绍项目中将要用到的主要技术或理论（2-4个技术点或原理方法）。这些原理、方法、图表应来源于经典工程教科书、官方技术网站、国内核心期刊、ACM/IEEE论文与期刊。

注意：第一、二章是引用文献最集中的章节，但篇幅不要超过全文的1/3，后续章节尽量不要再出现大段引用的现象；

二级标题：小三号、黑体、1.15倍行距，段前0.5行、段后0.5行、两端对齐、无缩进

\*)

2.1 项目需求分析

随着智能手机否认飞速发展，智能手机用户越来越多，基于智能手机的操作系统也不断出现如ios，android等，ios和android发展至今，其第三方应用市场已经非常成熟，吸引了越来越多的游戏开发者。但由于手机市场发展太快，许多商家往往急于求成，不顾游戏的质量问题，直接将游戏发布到市场上。

冒险岛虽然是一款比较老的游戏，且目前的玩法大都和传统的差不多，因此，本项目的主题就是：怀旧与创新。怀旧：保留了它原来的人物、音效等，创新：加入了新的元素，使其更易于现在接轨，例如我们增加了一个酷跑模式。

2.1.1 项目基本功能需求

图和表必须有标题（如图2-1中的“成像系统原理”），图的编号和标题放在图的下方，表的编号和标题放在表的上方。所有的图和表都必须在正文中引用，而且引用时不得采用“如下图”或“如下表”等字样，而要采用“如图2-1”或“如表2-1”等字样。排版时，可根据排版的美观性适当调整图和表在正文中的放置位置。图表中文字采用5号字黑体。

本项目主要是开发一款基于ios和android的手机游戏--冒险岛，游戏在传统的90年代高桥名人冒险岛基础上，加入了一个无线模式以及更多的道具。游戏中的主要功能需求：

1）游戏模式：本游戏分为两种模式：传统模式与无尽模式。传统模式采用了关卡解锁制，玩家通过了一个关卡或场景才可以进入到下一个场景游玩。游戏中各个场景的风格不同。无尽模式：它没有终点，只能往前，不能后退。游戏场景是随机的，每隔一段时间变换一下场景，共有3个场景可供变换。场景顺序随机。

2、操作设置

游戏中通过虚拟手柄，操纵行动，方向盘左、右分别代表向左、向右走，中间两个键控制游戏开始与暂停，右端两个键分别代表跳跃与释放子弹

3、关卡设置

游戏设置了不同关卡，每个关卡的主题都不一样。

游戏每个关卡有时间限制，若在规定的时间内没有完成关卡，则挑战失败。

4、道具设置

路上设有多种道具，水果、蛋等，捡取水果之后会回复一定量的生命值。蛋中有不同功能的辅助道具，例如斧头：可以释放子弹，滑板：会加速滑行，蜜蜂：会带领你畅通无阻走过一段路程。

5、障碍设置

沿途设有障碍：石头：绊倒的话会扣除部分血量，害虫与火堆：碰到则游戏结束

6、付费设置

可以利用钻石来选择原地复活。钻石获取方式：1、坚持一定天数的连续登陆，可领取系统赠送的钻石。2、付费购买

2.1.2非功能需求

公式样例如下：

 （2.1）

公式（2.1）表明这个算法效果很好。

 （2.2）

2.2 关键技术分析

《冒险岛》采用cocos2d-x引擎研发技术，基于X-code开发平台，主要以c++设计及开发。结合本项目的具体实现，接下来将介绍相关技术。

2.2.1物理引擎

本项目开发使用了Box2D物理引擎。Box2D是一个用于模拟2D刚体物体的[C++](http://baike.baidu.com/view/824.htm" \t "_blank)引擎。

Box2D不是一种计算机编程语言，不需要又从变量啊、数据类型啊一大堆让人头痛的基础知识学起；也不是一种游戏编程软件，不需要复杂的安装与配置。它是一个强大的开源物理游戏引擎，用来模拟2D刚体物体运动和碰撞，由Erin Catto早在2007年用C++语言开发。

Box2D集成了大量的物理力学和运动学的计算，并将物理模拟过程封装到类对象中，将对物体的操作，以简单友好的接口提供给开发者。我们只需要调用引擎中相应的对象或函数，就可以模拟现实生活中的加速、减速、抛物线运动、万有引力、碰撞反弹等等各种真实的物理运动。

世界world

Box2D中用b2World类来表示世界。她是Box2的一个核心类之一，集成了Box2D对所有对象的创建，删除、碰撞模拟的相关借口。

刚体Body

b2Body是Box2D的核心类，是学习Box2D的基础，也是重中之重。b2Body用来模拟现实物理世界中的所有物体。Box2D中的任何碰撞、反弹、运动轨迹等各种物理现象模拟和数据计算都是基于刚体实现的，所以刚体b2Body所包含的信息有很多，如物体的坐标、角度、受力大小、速度、质量等大量的信息。

材质Fixture

在Box2D中b2FixtureDef用来定义刚体所固有的一些属性，并保存在b2Fixture对象中。现实中通常是物体材料特性相关的一些属性，如刚体的密度、摩擦系数等属性都是由b2FixtureDef保存的。

形状Shape

形状是一个b2Shape类型的对象，实现了刚体的具体形状，Box2D将基于这个形状进行精确的物理碰撞模拟。实际上，b2Shape只是一个抽象的父类，没有实际创建形状的过程。在实际开发过程中，b2FixtureDef.shape的属性值都是b2CircleShape、b2PolygonShape等b2Shape的子类对象。

2.2.2 碰撞检测

碰撞检测一直是游戏开发中的重要部分，在虚拟现实中起到了非常重要的作用。他能通过良好的碰撞检测机制，对玩家进行及时的反馈，保证玩家与虚拟环境交互的实时性和流畅性，产生身临其境的虚幻感，80%的游戏都离不开它。

在基于图形的实时碰撞检测算法中，主要应用于手游的有两种：层次包围盒法和空间划分法。层次包围盒法的核心思想是用体积略大的几何特征简单的包围盒来描述复杂的几何对象。通过构造树状层次结构来逼近几何对象。主要的层次结构树有AABB树，包围球层次树，OBB层次树和：k-DOPs层次树，以及其他的混合层次包围树。空间划分法是将整个虚拟空间划分，以单元格的形式进行相交测试，它也采用了层次树的方法进一步提高算法的速度，比较典型的有八叉树，BSP树等。

2.2.3 人工智能

人工智能简称AI，是一项综合性学科，它研究的方面具有较高的学科综合性，着重在于如何利用现代计算机系统来模拟仿真人类的智能行为。游戏中的人工智能可以理解为游戏中所有的动作都由电脑控制完成，它使游戏表现出智能的行为，这一点上与人类的活动十分相似或者说是和玩家的思维、感知一致。

AI在游戏中分为两个主要的系统：个体智能系统与群体智能系统。个体智能系统在许多游戏中都有非常广泛的使用，例如游戏中充当一些NPC（非玩家角色，无需人物控制）角色，但由于AI受到理论人工智能发展和实时系统的计算时间的双重限制，使得它的发展落后于图形和交互技术。主要的AI算法有：神经网络算法和遗传算法。由于游戏对AI技术的需求差异性，所以AI在游戏开发中并不能完全依赖于游戏引擎，也不存在集成完善的AI模块引擎。

常用有限状态机来控制NPC的状态与种类。使用A\*算法来控制NPC的移动。

2.3 XXXXXX(二级标题)

表格设置：表格为三线表，即表格中只有横线，无竖线，线条宽度为1.5磅。

表标题：黑体，五号，居中，位于表格的上方

图的标号：如“表2-1图名称”其中“2”表示章节，“1”表示图的序号

××××××××

××××××××

××××××××

第3章 需求建模

(\* 注意：出于篇幅的问题，应选择1-2个核心业务建模，不可以选择登陆、系统管理等建模。

首先描述用户的组织结构、角色即分工；可适当描述关键业务流程等

面向对象方法（OOA）：

1） 以目标分解细化为线索，识别用例（Use Case），画出用例图；

2） 描述几个关键用例，对复杂用例可使用活动图描述用例的事件流；

3） 应用领域概念模型。主要描述应用领域的概念及概念间的关系。可用包图或类图表达，一个类表达一个概念。注意不能出现用户不懂的技术概念。

结构化方法：

1） 画出系统的分级数据流图（DFD图）；

2） 简要描述重要的加工，可采用IPO形式；

3） 建立数据字典。\*)

第4章 架构设计

（\* 4.1 系统架构及原理

Web项目经常采用的架构形式是MVC和分层架构，按照这些架构给出系统的架构图，图中标明各部分的主要部件及部件之间的关系。对照架构图以通俗的语言阐明系统的实现原理。（嵌入软件应包括系统原理，硬件框架）

架构图可以使用自定义的示意图，但注意图中一种符号只能表达一种涵义，避免二义性。也可使用包图、构件图等更精确的UML图示表达系统架构。

4.2 业务用例的实现

用顺序图或协作图描述用例的实现，除领域概念（类/对象）外，加入用户界面、技术支撑环境（持久化、通讯、进程管理等相关概念）等技术类概念（类/对象）。注意：一个用例可对应若干个顺序图/协作图，若用例较多，只描述主要用例的实现即可。

4.4 数据库设计

使用ER图进行概念设计，并得出关系模式（图）。只需要简要对核心数据描述

\*）以上标题供参考

4.1 XXXXXX

4.1.1 XXXXXX

4.1.2 XXXXXX

可以扩展二级标题与三级标题

第5章 模块设计

（\*

选择几个主要功能模块。

只需描述主要类的说明及接口、以及主要类关键方法的算法。

界面设计，对象协作图，算法等。

算法描述可使用活动图、程序流程图或其他传统详细设计方法。

\*）

5.1 XXXXXX

5.1.1 XXXXXX

5.1.2 XXXXXX

可以扩展二级标题与三级标题

第6章 部署与应用

（\*

1）描述系统运行环境，可以使用UML的部署图；

2）选择若干典型界面说明系统的重要输入/输出；

3）与已有系统进行多方面的对比说明先进性或特色，或与本系统投入使用前状况对比说明应用效果。

\*）

6.1 XXXXXX

6.1.1 XXXXXX

代码格式：Courier New字体，5号字，段落底纹5%的灰度值。

6.1.2 XXXXXX

#include<stdio.h>

#define N 200

struct child

{

char name[10];

char sex[3];

int age;

int height;

float weight;

struct

{

int year;

int month;

int day;

} bdate;

} ch[N];

void input()

{

int i;

for(i=0; i<N; i++)

{

printf("\n请输入第%d名小朋友信息：\n",i+1);

printf("姓名：");

scanf("%s",ch[i].name);

printf("性别：");

scanf("%s",ch[i].sex);

printf("年龄：");

scanf("%d",&ch[i].age);

printf("身高：");

scanf("%d",&ch[i].height);

printf("体重：");

scanf("%f",&ch[i].weight);

printf("出生日期[YYYY-MM-DD]：");

scanf("%d-%d-%d",&ch[i].bdate.year,&ch[i].bdate.month,&ch[i].bdate.day);

}

}

void sort()

{

struct child ct;

int i,j;

for(i=0; i<N-1; i++)

for(j=0; j<N-i-1; j++)

if(ch[j].height<ch[j+1].height)

{

ct=ch[j];

ch[j]=ch[j+1];

ch[j+1]=ct;

}

}

void output()

{

int i;

printf("\n\t幼儿园小朋友一览（依身高排序）\n");

printf("===================================================\n");

printf(" 姓名 性别 年龄 身高 体重 出生日期 \n");

printf("===================================================\n");

for(i=0; i<N; i++)

printf(" %-8s %-2s %2d %d %3.1f %d.%d.%d\n",ch[i].name,ch[i].sex,ch[i].age,ch[i].height,ch[i].weight,ch[i].bdate.year,ch[i].bdate.month,ch[i].bdate.day);

}

void main()

{

input();

sort();

output();

}

6.2 XXXXXX

6.2.1 XXXXXX

6.2.2 XXXXXX

可以扩展二级标题与三级标题

第7章 结 论

(\* 论文第三部分主体：总结、比较与展望。这一部分要总结自己工作的优点在哪里、不足之处在哪里、进一步的改进方案如何等。如果有类似应用背景的系统，还须比较你的工作与他人工作的优、劣。 \*)

参考文献

(\* 列出你在完成论文过程主要参阅的论文与著作。其中的篇数不宜太少，否则让人感觉到你没有参考相关工作就动手做论文；一篇本科毕业论文的典型参考文献是15至30篇，如果你所列参考文献数目不足5篇，则肯定无法通过论文初审的形式检查。列举参考文献时，按论文中引用文献的先后顺序列于此处；注意正文中必须引用此处所列的全部参考文献，而且引用顺序就是参考文献的列举顺序。参考文献的列举格式如下（也可参考《计算机学报》、《软件学报》、《电子学报》、《自动化学报》等刊物发表的论文所列参考文献的格式\*）：

1. 毛峡,丁玉宽．图像的情感特征分析及其和谐感评价[J]．电子学报, 2001，29(12A): 1923-1927．
2. 冯新宇, 陶先平. 一种改进的移动Agent通信算法[J].计算机学报, 2002.25(4): 357-364.
3. 张素琴, 吕映芝, 蒋维杜, 戴桂兰. 编译原理（第二版）[M]. 北京: 清华大学出版社, 2005.
4. 陈意云, 张昱. 编译原理（第二版）[M]. 北京: 高等教育出版社, 2008.
5. 张和生. 地质力学系统理论[D]．博士，太原: 太原理工大学，1998．
6. 黄鹏. 量子保密通信方案及信道传输特性研究[D]. 博士, 上海: 上海交通大学, 2013
7. 窦一凡, 肖勇波. 云计算模式下软件最优定价策略分析[C].第十三届中国管理科学学术年会论文集. 中国优选法统筹法与经济数学研究会. 杭州, 2011.
8. [黄茂生](http://www.cnki.net/KCMS/detail/%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20/kcms/detail/search.aspx?dbcode=CPFD&sfield=au&skey=%e9%bb%84%e8%8c%82%e7%94%9f&code=20592596;26837567;" \t "_blank), [陈平](http://www.cnki.net/KCMS/detail/%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20/kcms/detail/search.aspx?dbcode=CPFD&sfield=au&skey=%e9%99%88%e5%b9%b3&code=20592596;26837567;" \t "_blank). 软件测试过程的质量保证[C]. 中国电子学会可靠性分会第十四届学术年会论文选, 海口: 中国电子学会可靠性分会 2012.
9. 刘海涛, 岩延, 张宝贤, 高雪,,赵壮,,黄奎,,姚郑,,张锋. [一种无线传感器网络专用操作系统的设计方法](http://dbpub.cnki.net/grid2008/dbpub/detail.aspx?dbname=SCPD&filename=CN101303647" \t "_blank)[P]. 中国专利: CN101303647, 2008-11-12.
10. 胡牧,,孔震,,李丹,,梁吉,,张涛,,刘军,,陈之栩,,刘海涛. [一种生成框架内多页面的方法及系统](http://dbpub.cnki.net/grid2008/dbpub/detail.aspx?dbname=SCPD&filename=CN102043630A" \t "_blank) [P]. 中国专利:,CN102043630A, 2011-05-04.
11. Android开发者社区. 7种无须编程的DIY开发工具 你知道几个？[EB/OL] http://mobile.51cto.com/android-416509.htm 2013-10- 14
12. Android开发者社区. 教你如何修复iPhone 5s的指纹识别问题[EB/OL] http://mobile.51cto.com/android-416509.htm 2013-10-14

参考文献格式说明

1. **期刊格式（包括期刊网上的期刊）**

[序号] 作者1, 作者2, 作者3. 论文题目[J]. 刊名(全称). 出版年,卷号(期号): 起始页码.

1. 毛峡,丁玉宽．图像的情感特征分析及其和谐感评价[J]．电子学报, 2001，29(12A): 1923-1927．
2. 冯新宇, 陶先平. 一种改进的移动Agent通信算法[J].计算机学报, 2002.25(4): 357-364.
3. **书籍格式**

[序号] 作者1, 作者2, 作者3. 书籍名称及版次(初版不写)[M].出版地(城市名):出版者,出版年.

1. 张素琴, 吕映芝, 蒋维杜, 戴桂兰. 编译原理（第二版）[M]. 北京: 清华大学出版社, 2005.
2. 陈意云, 张昱. 编译原理（第二版）[M]. 北京: 高等教育出版社, 2008.
3. **学位论文格式**

[序号] 著者. 论文题名[D]. 学位, 学位授予单位, 出版年.

1. 张和生. 地质力学系统理论[D]．博士，太原: 太原理工大学，1998．
2. 黄鹏. 量子保密通信方案及信道传输特性研究[D]. 博士, 上海: 上海交通大学, 2013
3. **会议录(论文集、论文汇编等)格式**

[序号] 作者1, 作者2, 作者3. 论文题目[A]. 文集实际完整名称[C].出版地(城市名): 出版者, 出版年.

1. 窦一凡, 肖勇波. 云计算模式下软件最优定价策略分析[C].第十三届中国管理科学学术年会论文集. 中国优选法统筹法与经济数学研究会. 杭州, 2011.
2. [黄茂生](http://www.cnki.net/KCMS/detail/%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20/kcms/detail/search.aspx?dbcode=CPFD&sfield=au&skey=%e9%bb%84%e8%8c%82%e7%94%9f&code=20592596;26837567;" \t "_blank), [陈平](http://www.cnki.net/KCMS/detail/%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20/kcms/detail/search.aspx?dbcode=CPFD&sfield=au&skey=%e9%99%88%e5%b9%b3&code=20592596;26837567;" \t "_blank). 软件测试过程的质量保证[C]. 中国电子学会可靠性分会第十四届学术年会论文选, 海口: 中国电子学会可靠性分会 2012.
3. **专利格式**

[序号] 作者1, 作者2, 作者3. 专利题名[P]. 专利国别: 专利号, 出版年月日.

1. 刘海涛, 岩延, 张宝贤, 高雪,,赵壮,,黄奎,,姚郑,,张锋. [一种无线传感器网络专用操作系统的设计方法](http://dbpub.cnki.net/grid2008/dbpub/detail.aspx?dbname=SCPD&filename=CN101303647" \t "_blank)[P]. 中国专利: CN101303647, 2008-11-12.
2. 胡牧,,孔震,,李丹,,梁吉,,张涛,,刘军,,陈之栩,,刘海涛. [一种生成框架内多页面的方法及系统](http://dbpub.cnki.net/grid2008/dbpub/detail.aspx?dbname=SCPD&filename=CN102043630A" \t "_blank) [P]. 中国专利:,CN102043630A, 2011-05-04.
3. **电子文献格式**

[序号] 作者1, 作者2, 作者3. 电子文献题名［电子文献及载体类型标识］.电子文献的出处或可获得地址，发表或更新日期.

1. Android开发者社区. 7种无须编程的DIY开发工具 你知道几个？[EB/OL] http://mobile.51cto.com/android-416509.htm 2013-10- 14
2. Android开发者社区. 教你如何修复iPhone 5s的指纹识别问题[EB/OL] http://mobile.51cto.com/android-416509.htm 2013-10-14

**[电子文献类型标识/载体类型标识]**

[DB/OL]——联机网上数据库(database online)

[DB/MT]——磁带数据库(database on magnetic tape)

[CP/DK]——磁盘软件(computer program on disk)

[EB/OL]——网上电子公告(electronic bulletin board online)

附 录

(\* 附录是正文主体的补充。下列内容可以作为附录：

1）攻读学位期间发表的（含已录用，并有录用通知书的）与学位论文相关的学术论文。

2）由于篇幅过大，或取材于复制件不便编入正文的材料、数据。

3）对本专业同行有参考价值，但对一般读者不必阅读的材料。

4）论文中使用的符号意义、单位缩写、计算机程序全文及有关说明书。

5）附件：光盘、与论文相关的鉴定证书、获奖奖状或专利证书的复印件等。 \*)

致 谢

(\* 致谢，单独占一页。对在论文工作中对你有支持、有帮助的单位或个人表示感谢。