毕业设计（论文）进展情况记录

（中期检查前填写）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 周次 | 检查日期 | 问题或检查项目 | 指导教师解答要点或检查结果 |
| 第 1 周 | 2022-02-20 | 查阅相关资料，进行功能分析  2D联机动作手机游戏的可行性 | 基于Unity的2D联机动作手机游戏可行性较高，选题新颖，可以着手设计。 |
| 第 2 周 | 2022-02-27 | 对手机游戏各功能模块的设计 | 人物控制中可操作的部分较少，建议增加人物的控制反馈以及动画效果。 |
| 第 3 周 | 2022-03-6 | 游戏开发环境的搭建 | 2D联机动作手机游戏的开发环境搭建完成，可以开始收集相关的资源。 |
| 第 4 周 | 2022-03-13 | 各功能模块的具体代码编写和程序调试 | 游戏运行过程中功能过于简单，需添加游戏管理界面控制进度和场景切换 |
| 第 5 周 | 2022-03-20 | 检查总体拟写进度 | 毕业设计目前总体拟写进度合理，需注意毕业设计的具体格式要求。 |

毕业设计（论文）进展中期小结

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学生姓名 | 程晨 | 学 号 | 201820070125 |
| 题 目 | 基于Unity的2D联机动作手机游戏设计与开发 | | |
| 是否按计划完成工作任务 | | 是 | |
| 是否有能力独立按期完成毕业论文（设计） | | ⦿是 🌕基本按计划要求 🌕否 | |
| 目前进展情况（学生论文写作进展、资料搜集和利用情况、教师指导情况等）  在前期资料分析和教师指导的基础下，目前论文进展情况如下：  (1)已完成论文的选题，收集好Unity游戏开发相关的资料；  (2)已完成各模块的功能设计方法，整体框架搭建完成；  (3)已确定游戏在手机平台上的界面布局，以及功能的绑定；  (4)已确认好2D联机动作手机游戏的总体设计思路，目前代码已经可以初步运行； | | | |
| 对此后设计（论文）工作的建议，包括应注意的问题及采取的措施  目前毕业设计整体功能不够完善，我需要做出以下几点改进：  （1）2D联机动作手机游戏需要注意角色控制手感体验以及网络联机的稳定性；  （2）注意代码中的变量规范以及复用性，确保程序运行时的效率；  （3）认真检查细节，确保毕业论文编写结构合理，结构清晰，层次分明； | | | |
| 指导教师意见：  经检查，该生的工作任务已按原计划完成，但是在格式上存在一些问题，需要进一步规范，同时在研究内容上继续创新。  指导教师签字：  2022年3月27日 | | | |

毕业设计（论文）进展情况记录

（中期检查后填写）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 周次 | 检查日期 | 问题与检查项目 | 指导教师解答要点或检查结果 |
| 第 6 周 | 2022-03-28 | 对所有C#脚本的代码优化 | 功能已经基本实现，部分代码需要进行优化并提高代码健壮性 |
| 第 7 周 | 2022-04-04 | 2D联机动作手机游戏的在Android环境下的部署测试 | 系统的需求与功能已经基本实现，不存在明显的bug |
| 第 8 周 | 2022-04-10 | 毕业论文初稿检查 | 论文的总体结构问题不大，但页眉页脚、图表和行间距有一些不规范。 |
| 第 9 周 | 2022-04-15 | 毕业论文修改稿检查 | 论文的摘要与绪论中存在一些字词语句方面的问题，需要阅读连贯思路清晰 |
| 第 10 周 | 2022-04-20 | 毕业论文第三次检查 | 论文的总体上没有太大问题，一些细节方面的问题需要自己去仔细修改 |