# 答辩陈述情况

今天的答辩历程很艰难，开始，一切都按照正常的步骤进行中。我放了演示视频，讲开始界面。老师因为时间的原因让我跳过了，直接开始讲主要的内容实现部分。于是，我开始讲在线功能用到的插件，老师问：“这是不是引擎自带的功能，是不是我自己做的，让我讲自己独立做的部分”。后来，老师让我按照功能图讲哪些是自己做的，哪些是插件自带的，于是，我讲了飞机飞行、子弹导弹、血条等逻辑。在我讲机器人行为树的时候，老师让我直接跳过。然后老师提出了我的论文问题，说道，这样的游戏网上有很多现成的案例，然后问了我做了多久等问题，都是在确定是不是自己做的的问题。

由于答辩时间紧，外加紧张等原因，我的回答可能不会让老师满意，其实我心里在想的是，这个项目虽然有很多都用到了插件，但是插件只是资源和功能的集合，所有的代码逻辑都是自己用手敲出来的，例如，机器人行为树，虽然是一款插件，但是他只是提供了机器人AI的底层实现API，具体的逻辑，比如机器人向目标点飞行，锁定目标，攻击目标都是自己一步一步敲出来的，插件的强大功能，不能忽视，不然只是Unity自带的API函数，是无法满足项目的开发需求的，我们要在插件的基础上实现逻辑，在必要时更改插件的底层代码以实现适合自己项目的功能，才是项目开发的本质。

虽然飞机大战项目在网上有很多相关案例，但是自己实现是有自己的成就感的，另外，3D多人在线飞机大战游戏，在网上很难找到相关的案例，这足以说明我的项目并不是抄袭的。

当然，论文的画图等方面，以及格式方面，确实是自己目前尚有欠缺的地方，我会进行更正并不断继续学习。

这些就是今天答辩所经历的相关历程以及自己的一些想法。