**实 验 一 报 告**

**（2020-2021学年第二学期）**

**3D游戏引擎架构设计基础**

**（Foundations of 3D Game Engine Architecture Design）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学生姓名： | 学号： | 年级，班级： |
| 成绩： | 任课教师签名： | 日期： |
| 实验题目： | | |
| 目录：   1. 实验内容描述: 引擎名称和版本,将分析的引擎模块名称 2. 将分析的引擎模块的主要功能描述 3. 将分析的引擎模块的主要类和类关系描述 4. 类的数据成员和成员函数描述 5. 总结 | | |
| 实验报告：  要求：  1. 尽可能用图、表等设计工具描述代码，包括类关系图、时序图、状态转换图、流程图、功能模块图等；  2. 描述类功能时，不要简单列出类的成员函数和解释，要按功能类别分析和描述；  3. 最好能解释系统这样设计的原因，如：为什么这样设计，为什么用这样的设计模式等。  总之，想象你是开发团队的一份子，你的报告是要让其他开发成员看懂你的设计思想，而不是读懂你的代码。 | | |