|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 软件信息 | | | | | |
| 请您认真填写表格，提交之后无法修改 | | | | | |
| 软件名称： | 3D在线游戏关卡随机生成系统 | | | | |
| 软件简称： |  | | | | |
| 版本号 | V1.0 | | | | |
| 公司成立日期： |  | | | | |
| 软件完成日期： | 2014年12月30日 | | | | |
| 软件发表日期：  发表城市： |  | | | | |
| 硬件环境 | 客户端：  CPU：奔腾4 2.4GHz以上  内存：2GB以上  显卡：Geforce 5200 以上  服务器：  CPU：Intel(R) Xeon(R) E5520  内存：32GB 以上 | | | | |
| 软件环境 | 服务器：Linux CentOS release 4.8  客户端：Windows 2000，Windows XP，Windows Vista(32/64位)，Windows 7(32/64位) ，Windows 8(32/64) | | | | |
| 编程语言 | C/C++ | | | | |
| 源程序量 | 1 万行 | | | | |
| 主要功能和技术特点：（300字以内） | 本软件在3D在线游戏环境下实现了关卡随机生成系统，是一套基于拼接规则的3D关卡随机生成方案，在不增加制作成本前提下给用户带来不重复的游戏玩法，提高了游戏乐趣，对游戏外挂有较好的屏蔽作用，提高了游戏公平性。  本软件在设计与实现过程中充分考虑了当前主流3D在线游戏的基本功能和框架结构。通过定义地形和关卡模型资源子单元、生成拼接规则、拼接子单元、生成关卡内容对象等步骤，提供了3D在线游戏环境下关卡随机的通用解决方案。 | | | | |
| 著作权人信息 | | | | | |
| 公司/个人名称 | | | 营业执照/居民身份证号 | | |
|  | | |  | | |
|  | | |  | | |
| 申请人信息（申请人必须是著作权人之一） | | | | | |
| 公司/个人名称 | |  | | 电话号码 |  |
| 详细地址 | |  | | E-mail |  |
| 邮政编码 | |  | | 手机号码 |  |
| 联系人 | |  | | 传真号码 |  |