

2022届本科毕业设计中期检查

姓 名：欧林妍

学 号：2018218413

专业班级：计算机18-1班

指导教师：张建军 张本宏

指导教师所在系所：分布智能与物联网研究所

汇报日期：2022年4月16日



2022届本科毕业设计中期检查

课题名称：基于Unity的餐厅经营游戏的设计与开发

课题来源：自拟

课题类型：软件开发



汇报提纲

- 内容与要求
- 已完成工作和未完成工作
- 后续工作安排
- 收获
- 参考文献列表



内容与要求

本游戏计划基于unity来进行开发，游戏玩法主要为经营餐厅，支持多人线上游玩。在游戏中，玩家们需要根据客人进入餐厅的先后顺序来合理的为客人服务，包括分配餐桌、根据菜谱进行制作、上菜、收银等工作。在这个过程中，十分考验玩家之间的配合程度，在游戏中享受合作的快乐。整个游戏的开发包括了客户端服务端之间的网络通讯、数据存储、游戏模型以及UI美术资源的制作等。



已完成工和未完成工作

□ 已完成的：

- 服务端和客户端的框架
- 餐厅3d建模
- 开发登陆面板中

服务器访问出现问题，正在处理中



Client > Assembly-CSharp > Assets > Scripts > UIPanel > C# LoginPanel.cs

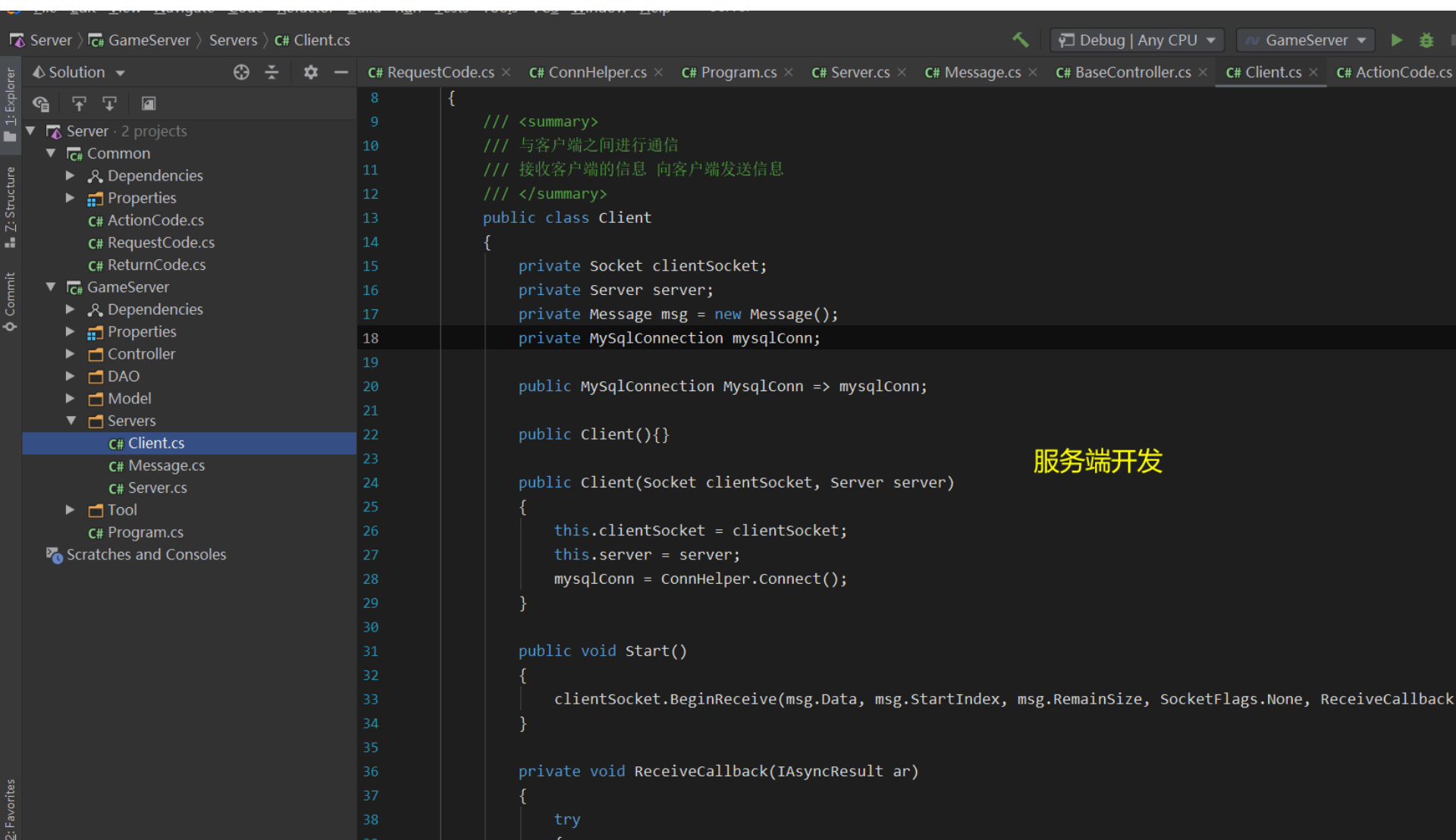
Unity > C# UIPanelType.cs > C# UIManager.cs > C# GameFacade.cs > C# LoginPanel.cs > C# RegisterPanel.cs > C# StartPanel.cs > C# BasePanel.cs

Assets

- References
- Animations
- Demigiant (Editor)
- Plugins (firstpass)
- Resources
- Scenes
- Scripts
 - Manager
 - Net
 - Request
 - UIPanel
 - C# BasePanel.cs
 - C# LoginPanel.cs
 - C# MessagePanel.cs
 - C# RegisterPanel.cs
 - C# StartPanel.cs
 - C# GameFacade.cs
 - UIFramework
- Packages
- Scratches and Consoles

```
7 using UnityEngine.UI;
8
9 public class LoginPanel : BasePanel
10 {
11     private Button closeButton;
12     private InputField usernameIF;
13     private InputField passwordIF;
14     private LoginRequest _loginRequest;
15
16 public override void OnEnter()
17 {
18     base.OnEnter();
19
20     gameObject.SetActive(true);
21
22     // 进入动画
23     transform.localScale = Vector3.zero;
24     transform.DOScale(endValue: 0.5f, duration: 0.2f);
25     transform.localPosition = new Vector3(x: 1000, y: 0, z: 0);
26     transform.DOLocalMove(Vector3.one, duration: 0.2f);
27
28     _loginRequest = GetComponent<LoginRequest>();
29     usernameIF = transform.Find("UsernameLabel/UsernameInput").GetComponent<InputField>();
30     passwordIF = transform.Find("PasswordLabel/PasswordInput").GetComponent<InputField>();
31     closeButton = transform.Find("CloseButton").GetComponent<Button>();
32     closeButton.onClick.AddListener(OnCloseClick);
33     transform.Find("LoginButton").GetComponent<Button>().onClick.AddListener(OnLoginClick);
34     transform.Find("RegisterButton").GetComponent<Button>().onClick.AddListener(OnRegisterClick);
35 }
```

客户端开发





已完成工和未完成工作

□ 未完成的：

- 游戏的具体玩法还没有进入开发，前期的服务端客户端框架搭建花了较多时间，在之前框架的基础上，后面的开发速度会有所提高
- 毕业论文撰写



后续工作安排

- 在前面开发的基础上开发游戏的具体玩法
- 经过测试后撰写毕业论文



参考文献列表

- [1]章国雁. 基于Unity3D的多人在线游戏案例设计与实现[J]. 安徽水利水电职业技术学院学报, 2021, 21 (03) :46-49.
- [2]Andrew Coggan. Unity Game Audio Implementation:A Practical Guide for Beginners[M].Taylor and Francis:2021-07-18.
- [3]Bai Ying. SQL Server Database Programming with Visual Basic.NET:Concepts, Designs and Implementations[M]. John Wiley & Sons, Inc. :2020-06-10.
- [4]Thorn Alan. Blender to Unity Workflows[M].CRC Press:2018-09-01.
- [5]张常清, 晏西国, 卜庆凯. 基于移动互联网的APP与服务器之间的通信设计[J]. 青岛大学学报(工程技术版), 2015, 30 (02) :26-30. DOI:10. 13306/j. 1006-9798. 2015. 02. 005.
- [6]史宝明, 贺元香, 李岚. Unity3D随机寻路算法设计[J]. 吉林师范大学学报(自然科学版), 2022, 43 (01) :128-133. DOI:10. 16862/j. cnki. issn1674-3873. 2022. 01. 021.



感谢您的聆听！

欢迎指正！