

学生信息栏： 班级 计算机 1104 班 学号 20113230 姓名 孙嘉玮

毕业设计（论文）任务书

毕业设计（论文）题目：

基于 iOS 的学生个人计划管理系统的设计与实现

设计(论文)的基本内容：

设计并实现一个基于 iOS 的学生个人计划管理系统。要求基于 iOS 环境，使用 object-c、C++语言，在 Cocos2-dx 框架下实现学生的学习和健身计划的定制和完成情况的记录功能，并且在完成计划的过程中，加入好友之间的社交关系，能让好友了解自己的计划完成进度，达到相互监督的目的。

系统应包含的主要功能：

学习模块，包括自习的计划和记录，上课的计划和记录；运动模块，包括在体育场和体育馆运动的时间和项目的计划；社团计划，记录参与社团活动的项目和时间的计划。

毕业设计（论文）专题部分：

题目： _____

设计或论文专题的基本内容：

学生接受毕业设计（论文）题目日期

第 1 周

指导教师签字：

年 月 日

工 作 计 划

毕业实习（调 研）

3 月 9 日——3 月 18 日 （第 1 周——第 2 周）

校外实习单位： 东北大学

任务：

本文的主要工作是设计和实现”基于 iOS 的学生个人计划管理系统”。在设计与实现之前，我们要对当前的计划管理系统进行研究和比较，并采集学校学生对计划软件的意见和看法。

接着，我们要针对 iOS 开发的环境进行部署。

其次，我们要对我们的实现语言 C++和使用的引擎 Cocos2d-X 做一些学习。了解它的基本语法，还有一些数据结构的知识。

最后，我们再对我们学习中遇到的一些难点做深入研究。查看相关书籍等。这样对我们要用到的知识有充分的了解。以便在以后的工作中更加方便、快速的解决我们的问题。

工 作 计 划

所需参考资料目录

1. 霍常伟. 基于cocos2d-x引擎的移动游戏UI系统设计及应用[D]. 北京交通大学, 2012.
2. 周飞龙. Cocos2d-X引擎中MVC框架的设计与实现[D]. 华中科技大学, 2013.
3. 钟迪龙, Cocos2d-x 3.x游戏开发之旅[M], 北京: 电子工业出版社, 2014.
4. 管蕾, iOS8开发指南[M], 北京: 人民邮电出版社, 2014.
5. 张照, iPhone开发入门很简单[M], 北京: 清华大学出版社, 2012.
6. Jayant Varma, Lua实战: iOS游戏开发[M], 北京: 人民邮电出版社, 2013.
7. 满硕全, cocos2dx权威指南[M], 北京: 机械工业出版社, 2013.
8. 李华明, ios游戏编程之从零开始[M], 北京: 清华大学出版社, 2013.
9. 达尔林普尔, 纳斯特, Objective-C基础教程[M], 北京: 人民邮电出版社, 2013.
10. 王浩, ios应用开发最佳实践[M], 北京: 电子工业出版社, 2013.
11. 刘建卓, Cocos2D-X游戏开发技术精解[M], 北京: 人民邮电出版社, 2013.
12. 翁永翔, 李阳德, 郑顺航. 基于Cocos2d的iPhone游戏的开发方法概述[J]. 电子技术与软件工程, 2014, (3):69-69.
13. 张筱毅. COCOS2D-X强交互网络游戏架构设计与实践[D]. 西安电子科技大学, 2014.
14. 陈立. 基于Cocos2d-x引擎手机游戏实训平台的设计及应用[D]. 南昌大学, 2014.
15. 张晓龙. CocoStudio, 游戏开发新工厂[J]. 程序员, 2013, (7):74-76.
16. 徐威龙. Cocos2d-X3. 0带来了什么[J]. 程序员, 2014, (4):86-87.
17. 李宁. 用Cocos2d-x实现射击类游戏:星际大战[J]. 电脑编程技巧与维护, 2014, (13):76-86.
18. Xie X A, Wang S D, Zeng X L, et al. Analysis of Genetics Diversity of Poria cocos by ISSR Marker[J]. Hubei Agricultural Sciences, 2008, 47(10):1111-1113.
19. 安毅生, 刘卫方. 基于Cocos2D框架的交互式迷宫游戏设计与实现[J]. 计算机与数字工程, 2011, 39(12):154-157.
20. 路颜铭. 从跨平台到3D技术, Cocos2d-x的进化之路[J]. 程序员, 2014, (9):88-89.
21. 赵东. 利用Apache和Tomcat构建支持Servlet的动态网站[J]. 计算机应用研究, 2000, 17(11):47-49.
22. 胡莉萍. Tomcat+JSP+MySQL整合配置初探[J]. 中国科技信息, 2010, (5):102-103.
23. Brittain J, Darwin I F. Tomcat: The Definitive Guide[J]. Tomcat the Definitive Guide, 2007, 29(1):1 - 4.
24. 谢春明. 基于Java的HTTP Servlet的创建[J]. 西南民族大学学报: 自然科学版, 2002, 28(1):109-113.
25. Moss K. Java Servlets[J]. Object-Oriented Programming and Java, 1999, (1):259-277.

工 作 计 划

<p>拟定设计（实验）方案、论文选题</p> <p>3月9日—3月18日（第1周一第2周）</p>
<p>设计方案论证（论文开题报告）</p> <p>3月19日—3月28日（第2周一第3周）</p>
<p>设计与图样绘制（实验研究、论文工作）</p> <p>3月29日—5月9日（第4周一第9周）</p>
<p>撰写说明书（论文）</p> <p>5月10日—6月7日（第10周一第14周）</p>
<p>毕业设计（论文）专题部分</p> <p>月 日—月 日（第 周一第 周）</p>
<p>毕业设计（论文）送交评阅人日期</p> <p>6月8日—6月14日（第15周一第15周）</p>
<p>答 辩 日 期</p> <p>6月15日—6月21日（第16周一第16周）</p>
<p>指导教师审批签字：</p> <p>年 月 日（第 周）</p>

工 作 记 录

毕业实习（调研）

3 月 9 日—3 月 18 日 （第 1 周一第 2 周）

单位： 东北大学

完成任务情况：

经过对 iOS 编程的资料查询，了解到在 iOS 编程中需要使用 Xcode 作为编辑器。并且在 Cocos2D-X 引擎中也提供了 Xcode 的项目文件模板，通过 python 的命令行模式创建一个新的项目，就可以对程序进行代码编写了。

客户端的环境搭建完毕之后，需要在本地主机搭建服务器的环境，系统决定采用 Java Servlet+Tomcat 的模式进行编写，所以在 Mac 系统下安装 MyEclipse, MySQL 和 Tomcat。全部安装完毕之后，编辑环境的搭建基本完成。可以开始下一步的工作了。

工 作 记 录

查 阅 资 料 目 录

1. 霍常伟. 基于cocos2d-x引擎的移动游戏UI系统设计及应用[D]. 北京交通大学, 2012.
2. 周飞龙. Cocos2d-X引擎中MVC框架的设计与实现[D]. 华中科技大学, 2013.
3. 钟迪龙, Cocos2d-x 3.x游戏开发之旅[M], 北京: 电子工业出版社, 2014.
4. 管蕾, iOS8开发指南[M], 北京: 人民邮电出版社, 2014.
5. 张照, iPhone开发入门很简单[M], 北京: 清华大学出版社, 2012.
6. Jayant Varma, Lua实战: iOS游戏开发[M], 北京: 人民邮电出版社, 2013.
7. 满硕全, cocos2dx权威指南[M], 北京: 机械工业出版社, 2013.
8. 李华明, ios游戏编程之从零开始[M], 北京: 清华大学出版社, 2013.
9. 达尔林普尔, 纳斯特, Objective-C基础教程[M], 北京: 人民邮电出版社, 2013.
10. 王浩, ios应用开发最佳实践[M], 北京: 电子工业出版社, 2013.
11. 刘建卓, Cocos2D-X游戏开发技术精解[M], 北京: 人民邮电出版社, 2013.
12. 翁永翔, 李阳德, 郑顺航. 基于Cocos2d的iPhone游戏的开发方法概述[J]. 电子技术与软件工程, 2014, (3):69-69.
13. 张筱毅. COCOS2D-X强交互网络游戏架构设计与实践[D]. 西安电子科技大学, 2014.
14. 陈立. 基于Cocos2d-x引擎手机游戏实训平台的设计及应用[D]. 南昌大学, 2014.
15. 张晓龙. CocoStudio, 游戏开发新工厂[J]. 程序员, 2013, (7):74-76.
16. 徐威龙. Cocos2d-X3. 0带来了什么[J]. 程序员, 2014, (4):86-87.
17. 李宁. 用Cocos2d-x实现射击类游戏:星际大战[J]. 电脑编程技巧与维护, 2014, (13):76-86.
18. Xie X A, Wang S D, Zeng X L, et al. Analysis of Genetics Diversity of Poria cocos by ISSR Marker[J]. Hubei Agricultural Sciences, 2008, 47(10):1111-1113.
19. 安毅生, 刘卫方. 基于Cocos2D框架的交互式迷宫游戏设计与实现[J]. 计算机与数字工程, 2011, 39(12):154-157.
20. 路颜铭. 从跨平台到3D技术, Cocos2d-x的进化之路[J]. 程序员, 2014, (9):88-89.
21. 赵东. 利用Apache和Tomcat构建支持Servlet的动态网站[J]. 计算机应用研究, 2000, 17(11):47-49.
22. 胡莉萍. Tomcat+JSP+MySQL整合配置初探[J]. 中国科技信息, 2010, (5):102-103.
23. Brittain J, Darwin I F. Tomcat: The Definitive Guide[J]. Tomcat the Definitive Guide, 2007, 29(1):1 - 4.
24. 谢春明. 基于Java的HTTP Servlet的创建[J]. 西南民族大学学报: 自然科学版, 2002, 28(1):109-113.
25. Moss K. Java Servlets[J]. Object-Oriented Programming and Java, 1999, (1):259-277.

工 作 记 录

设计工作与图纸绘制 (实验研究、论文工作)	完成日期:	5 月 19 日(第 11 周)
设计说明书 (论 文)	完成日期:	6 月 2 日(第 13 周)
专题部分完成日期:	月	日(第 周)
毕 业 设 计 (论 文)	送交评阅人日期:	6 月 9 日(第 14 周)
指导教师签字:	年	月 日
上机(实验)地点: 东北大学		
累计上机时数: 约 600 小时		
答辩日期:	6 月 16 日(第 15 周)	
答辩委员会主任签字:	年	月 日

工 作 记 录

答 疑

内容提要:

问：对于 Cocos2D-X 引擎的创建方式我有点疑问，2.0 版本和 3.0 版本的创建方式差距太大，我应该采取什么样的创建方式呢？

答：Cocos2D-X 的版本更新很快的，现在最新的版本是 3.4 版本，新增了很多对 3D 模型的兼容性和优化，所以采用 3.0 以后版本的创建方式吧。

3 月 8 日（第 1 周）

内容提要:

问：开题报告应该包括哪些内容？

答：开题报告是对毕业设计内容的简单阐述和设计，应该包括问题的提出，设计方案的论证，开发环境及系统实现，最后是论文进度计划和参考文献。具体可以根据自己的实际情况进行删减，但是基本内容一定要讲清楚，尤其是算法的初步设计。

3 月 15 日（第 2 周）

内容提要:

问：这个系统的 UI 怎么设计呢？

答：系统的 UI 可以通过对代码的编写来完成，听说也会有软件进行辅助设计，你可以查查相关资料。

3 月 22 日（第 3 周）

工 作 记 录

答 疑

内容提要：

问：应该怎么绘制东北大学的地图呢？

答：因为你这个系统，主要是二维视角地图，而且百度地图提供的 API 不是很好进行操作，建议你使用地图绘制软件，可以试试 TiledMap Editor 编辑器。

3 月 29 日（第 4 周）

内容提要：

问：地图绘制完毕之后使用起来很困难，老师您能指导一下么？

答：这个软件绘制完毕的地图相当于 xml 的文件，可以用 cocos 的引擎解析一下这个文件，可以取出地图中的相关元素的。

4 月 5 日（第 5 周）

内容提要：

问：我现在地图的基本操作已经会了，但是怎样移动视角还比较迷惑？

答：哦，这个一般是通过移动地图的偏移量完成对地图的浏览的，你可以试试这样的方法，单位的话应该是像素，可以做一下坐标的转化。

4 月 12 日（第 6 周）

工 作 记 录

答 疑

内容提要：

问：碰撞检测效果应该怎么做呢？

答：可以通过地图中的分层效果来实现碰撞检测，具体的你可以参照我这里的一些材料。

4 月 19 日（第 7 周）

内容提要：

问：老师，我希望在本地也进来一个数据库用以存储用户信息，用什么数据库比较好呢？

答：这个可以考虑使用 SQLite，这个数据库是基于嵌入式系统的，体积很小，运行效率也很不错。

4 月 26 日（第 8 周）

内容提要：

问：服务器端我需要进行怎样的处理呢？

答：我们在服务器端一般是处理对数据库的操作，你可以考虑分层设计，基于 MVC 的设计思想。

5 月 3 日（第 9 周）

工 作 记 录

答 疑

内容提要:

问：老师，我在输入中文信息的时候服务器总是显示乱码是怎么回事啊？

答：呵呵，你看一看你在服务器端有没有设置编码格式，一般 HTTP 传输中文时用的 ISO8891 的编码，这个地方你需要注意一下。

5 月 10 日（第 10 周）

内容提要:

问：中文传输现在没有问题了，但是有时总会莫名其妙的多出几个字符？

答：我记得你服务器端好像返回值是一个字符串吧？可能是字符串解析的时候出现了点问题，你查看一下你的算法是不是有点问题。

5 月 17 日（第 11 周）

内容提要:

问：老师，我基本的功能都实现了，您看要不要再加一点功能上去？

答：你还是加一点动画进去吧，因为毕竟基于 Cocos2D-X 的引擎，如果不加载动画进去的话显示不出其动画引擎的特点。

5 月 24 日（第 12 周）

工 作 记 录

答 疑

内容提要：

问：写论文前应该注意什么问题？

答：论文的书写是很重要的，且有很多严格的要求，首先要仔细阅读论文的要求，了解后再写以免为以后增加不必要的麻烦。其次，在书写的过程中，要做好文献引用的记录，方便书写参考文献。

5 月 31 日（第 13 周）

内容提要：

问：除了要写毕业论文外，还需要准备些什么？

答：首先，最主要的是准备好答辩的材料，然后是在提交论文时，同时需要提交一份四页以上的外文翻译，毕业设计手册，所有的这些及系统源文件最后刻录到一张光盘上和纸质版一起上交。

6 月 7 日（第 14 周）

内容提要：

问：答辩都需要注意哪些问题？

答：首先，要保证答辩 PPT 的简洁及概括性，按照论文的整体安排，通过 PPT 及个人陈述进行概要性的介绍，时间一般控制在 8~10 分钟，不要紧张，要保证声音的洪亮清晰，注意不要按照 PPT 的内容读出来，对老师的提问以平静的心态说出自己的想法即可。

6 月 14 日（第 15 周）

工 作 记 录

记事：

内容提要：

iOS 和 Cocos2D-X 的编码环境搭建。

4 月 12 日（第 6 周）

内容提要：

完成地图的绘制。

4 月 19 日（第 7 周）

内容提要：

完成地图的基本操作编码和部分 UI 的设计。

4 月 26 日（第 8 周）

内容提要：

完成 UI 的设计编码。

5 月 3 日（第 9 周）

内容提要：

完成核心计划功能的编码。

5 月 10 日（第 10 周）

内容提要：

完成用户登录，社交等功能的编码。

5 月 17 日（第 11 周）

记事：

内容提要：

按要求编写毕业论文。

5 月 24 日（第 12 周）

内容提要：

对论文进行检查、修改并提交。

5 月 31 日（第 13 周）

内容提要：

完成答辩 PPT 及相关需提交的材料并准备答辩。

6 月 7 日（第 14 周）

内容提要：

答辩完成。

6 月 16 日（第 15 周）