

学号： 201410311072

# 上海海事大学 本科生毕业设计(论文)

你的毕业设计题目

学 院： 信息工程学院

专 业： 计算机科学与技术

班 级： 计算机 141

姓 名：

指导教师：

完成日期： 2018 年 5 月 13 日

## 承 诺 书

本人郑重承诺：所呈交的毕业论文《xxxxxxx》是在导师的指导下，严格按照学校和学院的有关规定由本人独立完成。文中所引用的观点和参考资料均已标注并加以注释。论文研究过程中不存在抄袭他人研究成果和伪造相关数据等行为。如若出现任何侵犯他人知识产权等问题，本人愿意承担相关法律责任。

承诺人（签名）：\_\_\_\_\_

日期：      年    月    日

## 摘 要

这里是中文摘要啦

换行要空一行

**关键词：**关键词；关键词；关键词

## Abstract

English Abstract

**Keywords:** Keyword; Keyword; Keyword

## 目 录

插图索引 .....	V
表格索引 .....	VI
第1章 引言 .....	1
1.1 背景 .....	1
1.2 目的 .....	1
1.3 研究内容 .....	1
第2章 技术简介 .....	2
2.1 xx简介 .....	2
2.2 开发环境 .....	2
2.3 工具平台 .....	2
第3章 需求分析 .....	3
3.1 某某部分 .....	3
3.1.1 部分中的部分 .....	3
3.2 另一部分 .....	3
第4章 系统设计 .....	4
4.1 xx架构设计 .....	4
4.1.1 项目结构 .....	4
4.1.2 碰撞管理与物理系统设计 .....	5
第5章 系统实现 .....	7
5.1 一些关键技术实现方案 .....	7
5.1.1 怎么怎么样 .....	7
5.2 还有啥 .....	7
5.2.1 xx官网 .....	7
第6章 结束语 .....	9
参考文献 .....	10

致 谢 .....	11
-----------	----

## 插图索引

图 3.1	系统框架 .....	3
图 4.1	游戏结构设计 .....	4
图 5.1	游戏官网 .....	8

## 表格索引

表 4.1	游戏主程序目录 .....	5
表 4.2	分组管理 .....	6
表 4.3	刚体属性 .....	6
表 5.1	触摸事件类型 <sup>[1]</sup> .....	7



## 主要符号对照表

VS Code

Visual Studio Code

## 第1章 引言

引言啊什么的

### 1.1 背景

做这个的背景

### 1.2 目的

为什么要做这个呢？

### 1.3 研究内容

做的过程中要研究什么呢？

可以列举一下

1. xx
2. xx

## 第2章 技术简介

开篇的话

### 2.1 xx简介

用到了什么技术

该技术的简介什么的<sup>[1]</sup>

cite 使用引用，后面跟写在引用文档里的文件。

### 2.2 开发环境

开发环境什么的

### 2.3 工具平台

工具平台什么的

这些章节可以自行删除或添加 ‘chapter’， ‘section’ 。

## 第3章 需求分析

需求分析之类的  
可以放图

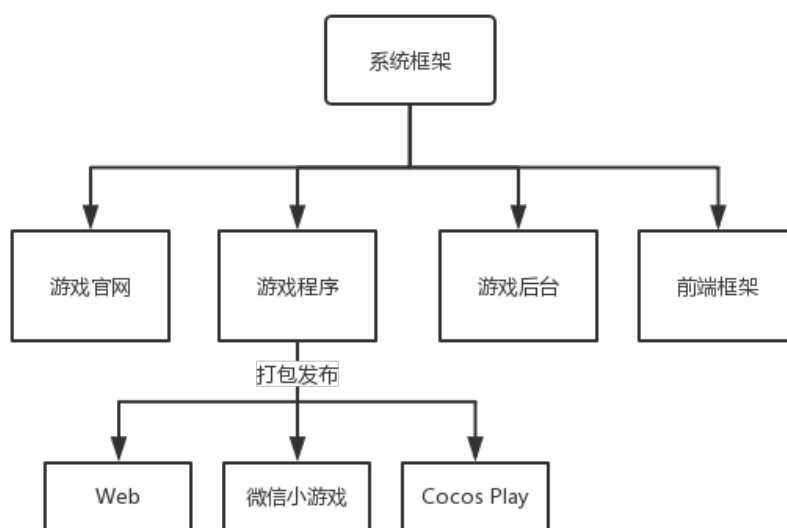


图 3.1 系统框架

xxx

### 3.1 某某部分

描述一下你应该做些什么

#### 3.1.1 部分中的部分

subsection 是副段落。

### 3.2 另一部分

另一部分的内容

## 第4章 系统设计

系统设计，讲讲怎么设计的吧。

### 4.1 xx架构设计

xx架构设计

游戏设计详细流程如图4.1所示。

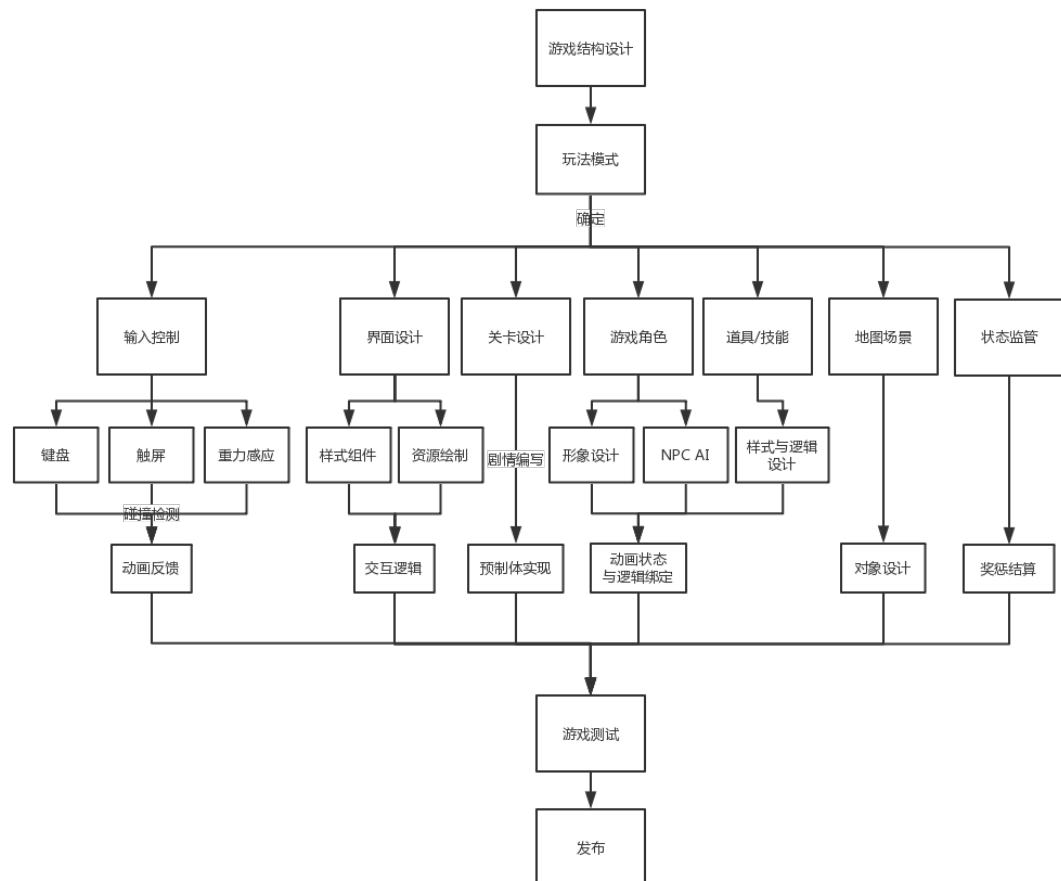


图 4.1 游戏结构设计

#### 4.1.1 项目结构

描述一下

游戏程序目录结构划分如表4.1所示。

这里是三线表的用法

表 4.1 游戏主程序目录

文件/文件夹名	描述
.git	git 版本管理目录
.vscode	VS Code 编辑器工作区配置文件目录
assets	资源分类目录，放置游戏中所有本地资源、脚本和第三方库文件
build	打包构建目录，存放目标平台的构建工程
docs	游戏策划目录
library	library 是将 assets 中的资源导入后生成的，在这里文件的结构和资源的格式将被处理成最终游戏发布时需要的形式 <sup>[1]</sup>
local	包含该项目的本地设置，包括编辑器面板布局，窗口大小，位置等信息
node_modules	npm 扩展包存储目录
settings	保存项目相关的设置
temp	临时文件存储目录
.gitattributes	游戏中使用到了许多图片资源，有些资源采用 Photoshop 自行绘制，故会产生 psd 文件，所占位置较大，采用了 Git LFS 进行管理
.gitignore	Git 版本控制过滤规则文件
creator.d.ts	Cocos Creator 语法提示文件
package.json	npm 包信息文件
project.json	记载当前使用的引擎类型和插件存储位置
README.md	本游戏程序说明文件

4.1.2 碰撞管理与物理系统设计

可见的物体均模拟物理环境下的碰撞，存在不同的碰撞分组。不同分组之前进行碰撞时，根据分组设定，触发不同的回调函数。

分组管理如表4.2所示。

多行多列的表格

xxx

表 4.2 分组管理

分组名	gravity	scene	bullet	enemy	player	default
default						
player	√	√	√	√	√	
enemy		√	√	√	√	
bullet	√	√	√	√	√	
scene		√	√	√	√	
gravity			√		√	

表 4.3 刚体属性

属性	类型	描述
linearDamping	Number	线性速度衰减系数
angularDamping	Number	角速度衰减系数
linearVelocity	Vec	线性速度
angularVelocity	Number	角速度
density	Number	密度
friction	Number	摩擦系数
restitution	Number	弹性系数

## 第5章 系统实现

系统是如何实现的？

### 5.1 一些关键技术实现方案

#### 5.1.1 怎么怎么样

XXXX

##### 5.1.1.1 这样这样

如果更详细的划分  
表格什么的

表 5.1 触摸事件类型<sup>[1]</sup>

枚举对象定义	时间名	触发时机
cc.Node.EventType.TOUCH_START	touchstart	当手指触点落在目标节点区域内时
cc.Node.EventType.TOUCH_MOVE	touchmove	当手指在屏幕上目标节点区域内移动时
cc.Node.EventType.TOUCH_END	touchend	当手指在目标节点区域内离开屏幕时
cc.Node.EventType.TOUCH_CANCEL	touchcancel	当手指在目标节点区域外离开屏幕时

如果想要插入代码

#### Example:

```
node.on(cc.Node.EventType.MOUSE_DOWN, function (event) {  
    console.log('Mouse down');  
}, this);
```

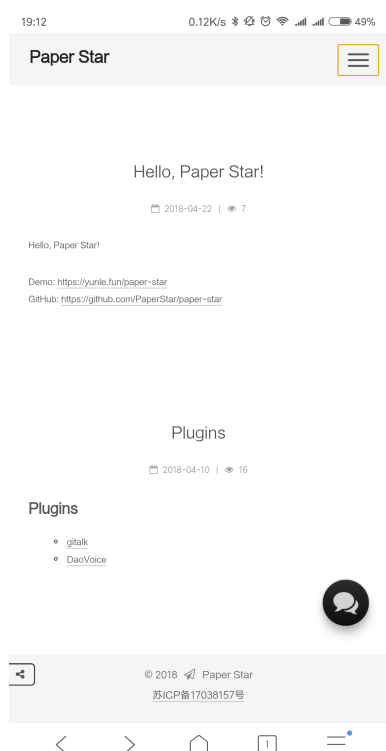
### 5.2 还有啥

#### 5.2.1 xx官网

双图

xx官网界面如图 5.1 所示。





(a) 官网主页



(b) 文章评论

图 5.1 游戏官网

## 第6章 结束语

说些感想、总结吧

## 参考文献

- [1] 触控科技. Cocos creator v1.9.x 用户手册[EB/OL]. [2018-05-10]. <http://docs.cocos.com/creator/manual/zh/>.
- [2] 尤雨溪. 渐进式 javascript 框架 - vue.js[EB/OL]. [2018-05-10]. <https://cn.vuejs.org/v2/guide/>.
- [3] ElemeFE, Eleme Inc. Element-网站快速成型工具[EB/OL]. [2018-05-10]. <http://element-cn.eleme.io/>.
- [4] Sass. Sass 中文网[EB/OL]. [2018-05-04]. <https://www.sasscss.com/>.
- [5] webpack. Webpack - module bundler[EB/OL]. [2018-05-04]. <https://doc.webpack-china.org/>.
- [6] npmjs. npm 中文文档[EB/OL]. [2018-05-04]. <https://www.npmjs.com.cn/>.
- [7] Mozilla. Mdn web 接口[EB/OL]. [2018-05-04]. <https://developer.mozilla.org/zh-CN/docs/Web/API/>.
- [8] Wecaht. 微信公众平台 - 小游戏开发[EB/OL]. [2018-05-10]. <https://developers.weixin.qq.com/minigame/dev/>.

## 致 谢

感谢你的指导老师，家人、室友、同学、朋友什么的吧