**本科毕业论文（设计）选题审批表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 指导教师 | 韩永红 | 性别 | 女 | 职称**/**学历 | 讲师/硕士 |
| 题目名称 | 基于Cocos2d-x引擎的RPG游戏的实现 | | | | |
| 题目来源 | □ 科研项目 □ 社会（行业）实践 ☑ 教师自拟 □ 学生自拟 | | | | |
| 题目类型 | □ 理论研究 □ 应用研究 ☑ 设计开发 □ 其它 | | | | |
| 是否在实验、实习、工程实践和社会调查等社会实践中完成 | | | | | □ 是 ☑ 否 |
| 题目简介 | Cocos2d-x是目前市场上主流的游戏引擎之一，Cocos2d-x可以使用C++进行开发，充分锻炼专业知识，检测专业能力。  开发RPG游戏综合性比较全，需要有完整的策划、充分的美工资源、地图设计、完整的游戏逻辑，还可以融入动作解谜等多种游戏方式，可以充分锻炼自己的专业能力。 | | | | |
| 题目要求 | 1.书写完整的策划案，选取合适的美工素材，设置场景地图；  2.编写代码实现RPG的基本游戏功能，任务系统，装备系统，战斗系统等；  3.开发工具：Cocos2d-x，地图编辑器，VS2013等。 | | | | |
| 预期成果 | 该RPG游戏完成度比较高，剧情方面有完整的故事，丰富的场景地图，和多样的玩法；功能方面包含任务系统，装备系统，战斗系统等比较完整的RPG游戏功能。 | | | | |
| 与专业符合度 | ☑ 符合 □ 基本符合 □ 不符合 | | | | |
| 预计难易程度 | □ 偏难 ☑ 适中 □ 偏易 | | | | |
| 预计工作量大小 | □ 偏大 ☑ 适中 □ 偏小 | | | | |
| 教研室  审核意见 | 教研室主任：  年 月 日 | | | | |
| 教学单位  审核意见 | 负责人：  年 月 日 | | | | |

**注：**1.本表由指导教师填写，并报教研室、教学单位审定后向学生公布；

2.本表一式二份，教务办公室存一份，学生毕业论文（设计）资料袋中存一份。