

上海交通大学

本科生毕业设计（论文）任务书

课题名称： IOS 平台网络游戏服务端的设计与实现

执行时间： 2012 年 12 月 至 2013 年 06 月

教师姓名： 肖凯 职称： 讲师

学生姓名： 李自勉 学号： 5090379027

专业名称： 软件工程

学院(系)： 软件学院

毕业设计（论文）基本内容和要求：

本课题主要内容是学习与使用 Go 语言，研究服务端架构的设计与编写，实践网络消息的收发与解析。研究过程中具体会涉及到的内容主要有以下几个方面：

1. 游戏服务器架构设计。所谓服务器结构，也就是如何将服务器各部分合理地安排，以实现最初的功能需求。所以，结构本无所谓正确与错误；但是优秀的结构更有助于系统的搭建，对系统的可扩展性及可维护性也有更大的帮助。

2. 游戏通信协议设计。游戏通信协议包含两种不同的部分：客户端和服务端（C-S）之间的交互协议，游戏内部服务器（S-S）之间的交互协议。前者为了降低延迟，应该尽可能减少报文长度。同时，为了防止外挂，必须作加密处理。相反，后者在服务器之间，通信协议就可以比较灵活。

毕业设计（论文）进度安排：			
序号	毕业设计（论文）各阶段内容	时间安排	备 注
1	背景研究、技术学习、资料积累	2012. 12-2013. 02	
2	根据游戏的基本需求完成游戏服务端的原型设计	2013. 02-2013. 03	
3	根据具体需求添加与修改服务端	2013. 03-2013. 04	
4	服务端基本编写完成后，编写毕业设计论文	2013. 04-2013. 05	
5	准备毕业设计答辩	2013. 06	

课题信息：

课题性质：设计 ☒ 论文 ☐

课题来源：国家级 ☐ 省部级 ☐ 校级 ☐ 横向 ☐ 预研 ☐

项目编号 _____

其他 _____ 导师 _____

指导教师签名： _____

年 月 日

学院（系）意见：

院长（系主任）签名： _____

年 月 日

学生签名： _____

年 月 日