

# 基于 Unity 的多人在线对战游戏开发

白天

刘宇飞

摘要—论文摘要是对文章内容不加注释和评论的简单陈述。一般控制在 200 字左右，建议在论文全部完成后再动手写摘要。

## I. 引言 (飞)

引言小节主要负责写清楚以下问题：

- 1) 本文要解决什么问题
- 2) 这个问题为什么需要解决
- 3) 其他人是如何解决这个问题的，有何不足
- 4) 简单说一下本文解决问题的思路

## II. 相关工作 (飞)

相关工作小节主要写和本文主题密切相关的技术/知识点，方便第三节的阐述。

比如本文需要做一个图像识别算法，那本节可以介绍常见的图像识别算法；或者本文主要基于方法 A 进行改进，本节可以对方法 A 进行介绍。

### A. 子小节

一般从第二节开始，会出现子小节，请按照逻辑合理组织论文。

## III. 论文的主要工作

本节的标题需要自拟。

### A. Socket 通信与数据包

- 1) 连接:
- 2) 收发包:

### B. 场景物体

- 1) 资源管理:
- 2) 创建:
- 3) 销毁:
- 4) 同步:
- 5) 物理:

### C. 玩家角色

- 1) 移动:
- 2) 蓄力:
- 3) 大招:
- 4) 动画:
- 5) 队伍、球门和得分:

### D. 游戏效果

- 1) 玩家名字:
- 2) 小地图:
- 3) 后期处理:

### E. 实用代码

- 1) 单例爷爷:
- 2) 线程管理: 本节需要详细介绍本文提出/设计的方法。

公式示例:

$$a + b = \gamma \quad (1)$$

式 (1) 是一个演示用的公式。

表格示例。表格的代码可以实现在

表 I  
表格

Table Head	Table Column Head		
	Table column subhead	Subhead	Subhead
copy	More table copy <sup>a</sup>		

<sup>a</sup>Sample of a Table footnote.

<http://www.tablesgenerator.com/> 上设计好，然后复制过来。表格 I 是一个示例。

图片的示例：图 1 是一个点。在表格和图中使用 label 可以指定标签，便于后续使用 ref 命令引用。

参考文献 [1]–[3] 需要先将参考文献的信息写入一个 bib 文件，然后在最后一小节中使用 bibliography 命令指定 bib 文件 [4]，具体参见 tex 源文件。

正文中通过使用 cite 命令引用参考文献。



图 1. Example of a figure caption.

#### IV. 实验结果 (飞)

本节题目可以自拟。

主要负责成果展示。

#### V. 结论

对整个工作做一个总结，得出结论，并展望未来。  
提升游戏性，性能优化（搞一个打开后就是 6960 的，没有图形界面的，没准服务器就能跑动了）

#### REFERENCES

##### 参考文献

- [1] Ucb/lbnl/vint network simulator—ns (version 2). [Online]. Available: <http://www-mash.cs.berkeley.edu/ns/>
- [2] N. Markey. (2005, Oct.) Tame the beast — the b to x of BibT<sub>E</sub>X. [Online]. Available: <http://tug.ctan.org/tex-archive/info/bibtex/tamethebeast/>
- [3] *Wireless LAN Medium Access Control (MAC) and Physical Layer (PHY) Specification*, IEEE Std. 802.11, 1997.
- [4] D. Arseneau. (2005, Jun.) The url.sty package. [Online]. Available: <http://www.ctan.org/tex-archive/macros/latex/contrib/misc/>