

# 河南科技学院

## 本科毕业论文（设计）指导教师评价表

题 目	基于 Unity3D+Golang 的网络 TPS 设计与实现					
学生姓名	杨勐奇	班级学号	计科 185 20181515101	专业	计算机科学与技术	
评分内容	具 体 要 求				分值	评分
工作量	能很好地完成任务书规定的工作量				10	7
文献阅读与外文翻译	除全部阅读指导教师指定的参考资料、文献外，还能阅读较多的自选资料，较好地理解课题任务并提出开题报告实施方案，能出色完成规定的外文翻译，译文准确，质量好				10	7
技术水平与实际能力及创新	设计合理、理论分析与计算正确，实验数据准确可靠，有较强的实际动手能力、经济分析能力和计算机应用能力				30	23
综合应用基础理论与专业知识的能力	对研究的问题能较深刻分析或有独到之处，成果突出，反映出作者很好地掌握了有关基础理论与专业知识				30	23
文字表达	论文结构严谨，逻辑性强，论述层次清晰，语言准确，文字顺畅				10	7
学习态度	学习态度认真，作风严谨，保证设计时间并按任务中规定的进度开展各项工作				10	10
总评分	77					
指导教师 评阅意见	<p>该学生完成的第三人称射击游戏设计与实现，通过 Unity3D 开发了 TPS 游戏，TPS 游戏分为客户端和服务端两部分，客户端实现从 UI 登录界面到游戏大厅的创建，以及多名玩家同时进入到一个房间开始同一局游戏，游戏所有的连接方式均为 TCP 连接，一些玩家通过 UI 做出的操作均使用 RPC 调用服务端(比如登录注册)。服务器部分使用 Golang 语言进行开发，主要包含了连接的管理，以及对客户端发送过来的数据包进行处理比如是否进行转发操作。</p> <p>该生毕业论文结构基本合理，层次较分明，语句通顺，达到了规范化要求。</p> <p>同意该生参加本科毕业论文答辩。</p>					
评阅成绩	77	指导教师签名	黄宇	日期	2022 年 5 月 8 日	