

# 河南科技学院

## 本科生毕业论文（设计）答辩过程记录表

论文(设计)题目	基于 Unity3D+Golang 的网络 TPS 设计与实现		
学生姓名	杨勳奇	专业	计算机科学与技术
学生学号	20181515101	班级	计科 185
指导老师	黄勇	职称	讲师
答辩小组组长	黄勇	答辩时间	2022 年 5 月 14 日
答辩小组成员	炎士涛、王继敏、李士勇、高国红		
答辩情况记录：			
<p>1. 系统开发最难的地方？</p> <p>网络部分需要考虑每个 space 内所有 player 之间的连接方式，怎么去共享数据，通过精简数据包每个包记录玩家的唯一 ID 以及 xyz 坐标位置进行当前 space 广播。</p> <p>2. 血量是客户端生成还是服务端？</p> <p>血量是服务器生成，当游戏开始的时候服务器会对每个 client 生成一个 player 对象，每个对象里面都包含一个 hp 的属性初始化时为 100。当后面玩家之前触发碰撞检测之后会发出 RPC 调用，由服务器判断是否扣血，当 hp 小于等于 0 时服务器会广播给客户端触发当前 player 出局。</p> <p>3. 数据库的作用？</p> <p>因为是一个网络游戏虽然大部分数据都在内存中处理，但还是需要数据库存储持久化的数据，数据库主要存储 player 登录时的账号密码，以及 player 的等级属性，player 的装备信息。</p> <p style="text-align: right;">记录员签名：</p>			
答辩成绩	83	答辩小组组长签名	