

河南科技学院

本科毕业论文(设计)任务书

题 目	基于 Unity3D+Golang 的网络 TPS 设计与实现
完成期限	2022 年 1 月 3 日至 2022 年 5 月 6 日
论文 (设计) 的主要 工作	<p>1. 按时完成开题报告, 最终提交符合学校规定的、6000 字以上的毕业论文或 8000 字以上毕业设计一份, 并附电子稿;</p> <p>2. 运用外语翻译至少 2000 汉字以上的与本专业、课题相关的外文文献一份, 译文要准确流畅;</p> <p>3. 毕业设计(论文)应中心突出, 有创新、有应用价值, 内容充实, 论据充分, 论证有力, 数据可靠, 结构紧凑, 层次分明, 文字流畅, 结论正确;</p> <p>4. 至少 15 条以上的参考文献, 其中至少 5 条为引用文献;</p> <p>5. 遵守学校及学院毕业论文撰写纪律, 确保论文质量, 按时完成任务。</p>
设计 进度	<p>1.2022 年 1 月 3 日-2022 年 2 月 18 日: 查阅与课题相关的文献资料, 并完成不少于 2000 字的外文资料翻译;</p> <p>2.2022 年 2 月 25 日前完成开题报告;</p> <p>3.2022 年 2 月 28 日起进行实验、设计或搜集数据;</p> <p>4.2022 年 4 月 11 日至 4 月 15 日: 进行中期检查;</p> <p>5.2022 年 4 月 16 日至 4 月 30 日: 起撰写毕业论文, 完成论文初稿;</p> <p>6.2022 年 5 月 1 至 5 月 6 日: 修改并提交论文终稿;</p> <p>7.2022 年 5 月 11 至 15 日: 论文答辩。</p>
参考 资料	<p>[1] 徐军,张子墨.基于 Unity3d 射击游戏的设计及其核心功能实现[J].福建电脑.2018(7)</p> <p>[2] 郭东方.基于 Unity3D 坦克战争游戏的设计与实现[D].河北科技大学.2018</p> <p>[3] 李智鹏.基于 Unity3D 引擎的空中战机游戏设计与实现[D].吉林大学.2016</p> <p>[4] 董涛.张瑛.基于 Unity3D 的第三视角射击类手游设计与实现[J].通讯世界.2019(11)</p> <p>[5] 唐迪.基于 Unity3D 引擎的第一人称射击游戏设计与实现[D].电子科技大学.2021</p> <p>[6] 盛剑涛.基于 Unity 引擎的角色扮演类手游的设计与实现[D].华中科技大学.2019</p> <p>[7] 张俊,廖金巧.基于 Unity3D 的手机版 FPS 射击游戏设计与开发[J].赤峰学院学报.自然科学版.2016(15)</p> <p>[8] 冯旭,伊程毅,何元生.基于 Unity 三维游戏引擎的消防科普宣传系统[A].2020 中国消防协会科学技术年会论文集[C].2020</p> <p>[9] 贺苗元.基于 Unity3D 引擎的虚拟室内漫游的研究设计与应用实现[D].内蒙古大学.2015</p> <p>[10] 韩大鹏.基于 Unity3D 引擎的手机游戏客户端的研究与实现[D].西安电子科技大学.2014</p>