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 | 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；  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；  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；  4．至少15条以上的参考文献，其中至少5条为引用文献；  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。 | |
| 设计进度 | 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；  2.2022年2月25日前完成开题报告；  3.2022年2月28日起进行实验、设计或搜集数据；  4.2022年4月11日至4月15日：进行中期检查；  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；  6.2022年5月1至5月6日：修改并提交论文终稿；  7.2022年5月11至15日：论文答辩。 | |
| 参考资料 | [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)  [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  [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  [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)  [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  [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  [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)  [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  [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  [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 | |