

毕业设计(论文)任务书

学院： 计算机科学与技术学院

年级专业	2020 级软件工程	学生姓名	林子旺	学号	2025123051
毕业设计（论文）题目	宠宝平台设计与实现一前端集成与后端开发				
毕业设计（论文）类型 (划√)	基础研究	开发研究	应用研究	工程设计	其他
			√		
校内导师 (姓名、职称)	萧宗志		是否校企合作题目	是口	否 <input checked="" type="checkbox"/>
企业导师： (姓名、职务)	0		单位	无	

毕业设计（论文）的目的（可以从培养学生掌握哪些知识、具有哪些能力、哪些素质进行阐述）

宠宝，一生只做宠物试养的 APP。随着人们经济水平的提高和对生活品质的追求，越来越多的人开始拥有宠物。然而，由于宠物需求和生命力旺盛，对其喂养和照顾需要大量时间和精力。而对于那些无法承担宠物大量消耗的人来说，宠宝就成为了他们实现与宠物互动的好选择。

毕业设计（论文）的内容

1. 宠物试养↔ (宠物店、消费者): 核心服务就是宠物试养服务，在网站上选择心仪的宠物进行预订，选择试养时间和试养方式，以及填写宠物的相关信息，交付预定金后就可以去指定的地址领取宠物了。在提供宠物试养服务的同时，也会提供相关的服务和指导，比如宠物日常喂养的方法，常见的宠物疾病等等，让用户能够轻松应对宠物的各种问题。
2. 宠物寄宿↔ (宠物店、消费者): 如果想要出远门，但是并不想托付亲友，就可以选择宠宝的宠物寄养服务。选择托管的宠物种类和时间，和宠物主人商议好价格和细节，可以让宠物得到更好的照顾和关注。专业的托管人员可以定期喂食、清理和照顾宠物，让用户可以放心出门。
3. 宠物 SPA(洗、剪、吹)↔ (宠物店、消费者)



4. 宠物医院↔ (宠物医院、消费者)
5. 宠物商城↔ (宠物店、线上商店、消费者): 减少客户在较短的时间内还要为宠物采买必备用品的麻烦, 宠物商城会提供宠物的食品和牵引带、食盆、水壶…。

毕业设计(论文)的时间安排

- | | |
|-----------------------|--|
| 第七学期第 14 周—第七学期第 18 周 | 确定课题、初步搜索资料; |
| 第七学期第 19 周—第八学期第 01 周 | 撰写开题报告、完成翻译; |
| 第八学期第 01 周—第八学期第 03 周 | 根据任务书查阅资料, 了解 APP 开发的基本原理和相关知识、技术, 了解国内外研究现状及发展趋势; |
| 第八学期第 04 周—第八学期第 06 周 | 了解并掌握 APP 软件的使用等, 构思主题、背景, 进行初期策划, 准备中期检查 |
| 第八学期第 07 周—第八学期第 10 周 | 根据中期检查结果进行分析改进; |
| 第八学期第 11 周—第八学期第 11 周 | 论文撰写 |
| 第八学期第 12 周—第八学期第 13 周 | 送审, 修改论文, 准备答辩 PPT |
| 第八学期第 14 周—第八学期第 14 周 | 论文撰写修改完成 |
| 第八学期第 15 周—第八学期第 15 周 | 论文答辩毕业材料的汇总, 检查, 提交 |

推荐阅读的参考文献（不少于 6 篇，英文文献不少于 2 篇。请严格遵照参考文献的排版格式，以便学生参考）

- [1] 张明儒.基于 Unity3d 的连铸虚拟仿真系统的设计与实现[D].华北理工大学,2018.
- [2] 孙雪梦.基于实时渲染引擎的动画创作研究[D].北京林业大学,2016.
- [3] 顾昕明.数字动画片《指纹》的设计与实现[D].东南大学,2015.
- [4] 王茂松.三维引擎动画关键技术的研究和实现[D].华中科技大学,2014.
- [5] 薛鸣一. 基于 U3D 虚拟现实摄影模拟系统的设计与实现[J]. 数字技术与应用,39(07): 126-128, 2021.
- [6] 王金怡;郭权. U3D 引擎在大数据可视化方面的应用研究[J]. 通信电源技术, 37(09): 171-173, 2020.
- [7] 丁李;居瑶. 数字插画设计与 U3D 交互体验创新教学研究[J]. 大众文艺, (20): 214-215, 2019.
- [8] 周鹏程. 基于 U3D 的 VR 数字园区的研究与实现[J]. 信息与电脑(理论版), 31(19): 34-35, 2019.
- [9] 王涛.基于 U3D 和 kinect2.0 北极熊互动游戏的设计与实现[J].自动化技术与应用,37(08): 101-106, 2018.
- [10]李斌.论动画电影中后期剪辑的运用[J].戏剧之家, (28): 159-160,2021.
- [11]张冉.浅谈动画短片中的后期合成剪辑艺术[J].美与时代(上), (11): 85-87,2019.
- [12]柏林.设计三维动画分镜的快捷流程[J].美与时代(上), (07): 82-85,2018.
- [13]刘广,郭宁静.三维动画中角色造型设计的分析[J].艺术品鉴, (18): 151-152,2021.
- [14]孔维玉.数字媒体时代下三维动画的发展研究[J].传媒论坛, 3(18): 33-35,2020.
- [15] Kadia Dhaval D.;Alom Md Zahangir;Burada Ranga;Nguyen Tam V;Asari Vijayan K. R(2)U3D: Recurrent Residual 3D U-Net for Lung Segmentation[J]. IEEE ACCESS, 9(2021), pp. 88835-88843, 2021.
- [16] Marievskaya N E. The Theory of Screenwriting: Cinema is Born in the Script[J]. Journal of Flm Arts and Film Studies, 11(4): 15-19, 2019.
- [17] Le Q. Application of 3D Animation Technology in Virtual Reality Project[J]. International Journal of Computational and Engineering, 5(2): 28-35, 2020.
- [18] Wang Z. Analysis on the Construction of the Inner Conflicts of Characters in Script Writing[J]. Academic Journal of Humanities & Social Sciences, 2(5): 2-9, 2019.
- [19] Louis G. Understanding Movies[M]. China: World Book Inc, 2007.
- [20] Bernik, Andrija, Stigleitner, Marko. Dynamic effects and simulation within CINEMA 4D[J]. Polytechnic and design, 2017.
- [21] Sawitree Wisetchat, Kent A.Stevens. Visualizing style differences through 3D animation[J]. Digital Creativity, 2018.

指导老师签字 	系部主任审核 
2023-12-20	2023-12-20