西安交通大学

系	(所) <u>计算机科学与技术实验中心</u>
系	(所) 主任
批	准日期

毕业设计(论文)任务书

电信	院	计算机	l	_系_	电信	硕 0	1	_班	学生		王哲	昊		_
毕业设计	(论文)课	题	命名数	(据网	下多人	、联机	し游戏	这应用的	设计					
毕业设计	(论文)工	作自	2014	年_	02	_月_	14	_日起至	2014	_年_	06	月_	15	日止
毕业设计	(论文)进	行地点:	美国	加州大	(学洛)	杉矶	分校	计算机系	Ŕ					
课题的背新网络		人及培养 E 互联网领域		里斯										
		女据网,一								勾在网	网络游	戏等	大规村	—— 莫分布
式虚拟环														
本文的	研究成果	是为分布式	戊虚拟环坎	竟的同	步问是	5番	来了	新的思路	ら 同时 シュアン アンティア アンティア アンティア アンティア アンティア アン・アン・ アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・ア	 り命	宮数 据	阿下	的其行	<u> 它类似</u>
应用的设	计提供模	莫板。												
通过完	成此研究	7.课题,希	3望加深学	丝生对	于新网	网络势	架构的	勺理解,	通过切实	定的抗	是出设	计方	案并值	乍出实
现,对学	生发现问	可题、解码	快问题的創	 龙力进	上行锻 点	东。								
设计(论文	て)的原始	数据与资	料											
(1)!	丰业设计	要求,应	用需求说	明书	;									
(2)	十算机以	及命名数	据网开发	环境	;									
<u>(3)</u> 1	命名数据	网相关文	档以及资	(料;										
(4) j	近年类似	领域的研	究成果。											
课题的主	要任务													
(1)	了解命名	数据网的	理念、设	计思	想;									
(2)	完成 C#எ	7名数据图	对开发者	函数库	三的开ク	友;								
(3)	进行游戏	应用同步	模块的设	计和	开发;									
(4)	は同歩模	块做出分	·析和测词	<u>.</u>										

课题的基本要求(工程设计类题应	互有技术经济分析要求)
课题面对针对分布式虚拟环境	的大规模应用的开发,希望达到该环境和应用设计的要求有如
下几点。	
(1)实时性,(2)大规模可拓展性	三, (3)健壮性和(4)局部性,各项要求的说明在文中需求分析模
块中有所叙述。	
对于本文的实现和测试,要求	有
(1) 对提出的方案进行完整的	可用的实现;
(2) 完成设计方案在简单网络	环境的部署。
	,有态度认真和原创的要求。
完成任务后提交的书面材料要求	(图纸规格、数量,论文字数,外文翻译字数等)
_(1) 毕业设计论文	
_(2) 实现所用代码及文档	
(3) 英文文献介绍及翻译	
主要参考文献	
	mes et al, Networking Named Content, Proceedings of the 5th
International Conference on Emergi	ing Networking Experiments and Technologies (pg 1-12). New York,
NY, USA	
Z. Zhu, B. Yi, A. Afanasyev, J.	Van, & L. Zhang. (2012. 10). Chronos: Serverless Multi-User Chat
Over NDN. Technical Report, NDN	1
S. Kumar, L. Shi, N. Ahmed,	S. Gil et al, (2012. 8). CarSpeak: a content-centric network for
autonomous driving. SIGCOMM C	omput. Commun. Rev., 42(4), 259-270.
	指导教师
	接受设计(论文)任务日期
(注:由指导教师填写)	学生签名:

西安交通大学 毕业设计(论文)考核评议书

电信	Ī	院	计算机和	斗学与技术	系(专		电信	顷 01	班	级
指导教师对	 学生	王哲	手	所完月	成的课题为_	命名	数据网	下多人	、联机游戏	<u> 戈应</u>
用的设计_的毕	业设计(论文)进行	的情况,	完成的质量	是及评分的	意见: <u>论文</u>	(针对命	名数	据网(NI	ON)
中的节点信息同	步问题	为切入点	,以多人	联机游戏为	可研究背景,	通过采用	八叉树	划分	的思想构	建并
<u>实现了一个在</u> N	NDN 网	络中运行	的纯点对	点(P2P)	的多人联构	乳游戏应 月	目方案。	该论	文选题新	折颖,
难度适中,工作	量饱满	,整体执行	亍和完成'	情况良好。	论文在具体	方案实现	儿和应用	优化.	上仍有较	多内
容需要完成和扩	展,建	议后续工	作进一步	深化。						
<u>论文写作</u> 3	真,条	理清楚,这	达到工学	学士论文的	的质量要求,	同意组织	R论文答	辩。	并建议考	核成
绩为:										
					指导教	师				
							年	月	日	
	比	£ √11/ }	ひ 计	(论-	文)评	宙音	新	#	ζ,	
	7	- 44. 1	X VI	(16)	~) <i>V</i> 1	十 心	ふ ノし	, I.	J	
评审意见:										
			Ť	平阅人			职称			
						在	日		П	

毕业设计(论文)答辩结果

		院	
		系(专业	()
毕业设计(论文)答辩组对等	学生		_所完成的课题为
的毕业设计(论文)经过答辩,其	意见为		
并确定成绩为			
	毕业设计(论	文)答辩组负责人	
	答辩组成员_		
	_		