

文本复制检测报告单(全文对照)

ADBD2017R_2016022316165620170228180254602871937206

检测时间：2017-02-28 18:02:54

检测文献：基于cocos2d-x的卡牌类游戏游戏框架的设计与实现

作者：x的卡牌类游戏游戏框架的设计与实现

检测范围：

中国学术期刊网络出版总库
中国博士学位论文全文数据库/中国优秀硕士学位论文全文数据库
中国重要会议论文全文数据库
中国重要报纸全文数据库
中国专利全文数据库
互联网资源
英文数据库(涵盖期刊、博硕、会议的英文数据以及德国Springer、英国Taylor&Francis 期刊数据库等)
港澳台学术文献库
优先出版文献库
互联网文档资源
图书资源
CNKI大成编客-原创作品库
学术论文联合比对库
个人比对库

时间范围：1900-01-01至2017-02-28

检测结果

总文字复制比：5.9% 跨语言检测结果：0%

去除引用文献复制比：5.9% 去除本人已发表文献复制比：5.9%

单篇最大文字复制比：1.6% (多线程渲染 转载_wdky2013)

重复字数：[1879] 总字数：[31580] 单篇最大重复字数：[499]
总段落数：[7] 前部重合字数：[638] 疑似段落最大重合字数：[532]
疑似段落数：[5] 后部重合字数：[1241] 疑似段落最小重合字数：[169]

指标：☐ 疑似剽窃观点 ☒ 疑似剽窃文字表述 ☐ 疑似自我剽窃 ☐ 疑似整体剽窃 ☐ 过度引用

表格：0 脚注与尾注：0

6.8% (169) 中英文摘要等 (总2471字)
23.9% (469) 第一章绪论 (总1962字)
3.1% (200) 第二章相关技术概述 (总6550字)
7.3% (509) 第三章引擎的优化与实现 (总6967字)
0% (0) 第四章具体实现 (总10168字)
0% (0) 第五章性能优化 (总1655字)
29.4% (532) 第六章游戏测试 (总1807字)

(注释：无问题部分 文字复制比部分 引用部分)

1. 中英文摘要等

总字数：2471

相似文献列表 文字复制比：6.8%(169) 疑似剽窃观点：(0)

1	卡牌游戏服务器系统设计与实现 马骋 - 《学术论文联合比对库》 - 2015-11-30	4.7% (117) 是否引证：否
2	软件学院-11S137049-夏志海 软件学院 - 《学术论文联合比对库》 - 2013-06-13	2.2% (55) 是否引证：否
3		2.0% (50)

	远程数据采集工具在手机游戏场景中的应用	
	余晨晔(导师：刘正捷) - 《大连海事大学硕士论文》 - 2015-01-01	是否引证：否
4	1120120315_余晨晔_远程用户研究工具在手游研究中的应用_计算机科学与技术_刘正捷	2.0% (50)
	余晨晔 - 《学术论文联合比对库》 - 2014-12-22	是否引证：否

原文内容		相似内容来源
1	<p>此处有 55 字相似</p> <p>基于cocos2d-x的卡牌类游戏游戏框架的设计与实现</p> <p>Design and Implementation of Card Game Framework</p> <p>Based on Cocos2d - x</p> <p>摘要</p> <p>随着时代节奏变得越来越</p>	<p>软件学院-11S137049-夏志海 软件学院 - 《学术论文联合比对库》 - 2013-06-13 (是否引证：否)</p> <p>1.工程硕士学位论文基于Cocos2d-x的手机游戏坦克大战的设计与实现THE DESIGN AND IMPLEMENTION OF MOBILE GAME BATTLE CITY BASED ON COCOS2D-X夏志海20013年</p>
2	<p>此处有 60 字相似</p> <p>摘要</p> <p>随着时代节奏变得越来越快，在人们追求更快捷便利的服务形式的大趋势下，移动游戏广泛的出现在了人们的生活中。其中卡牌类游戏已经成为国内手机游戏市场的主流，在苹果App Store中国区畅销榜Top50游戏中，卡牌类大约占到了13款。卡牌类游戏的开发一直以短周期、低成本、高风险、高利润为标杆，这样的特征吸引了众多冒险者前来开拓这片崭新的领域。</p> <p>本论文</p>	<p>1120120315_余晨晔_远程用户研究工具在手游研究中的应用_计算机科学与技术_刘正捷 余晨晔 - 《学术论文联合比对库》 - 2014-12-22 (是否引证：否)</p> <p>1.容易招募。我们在对APP Store和豌豆荚、360手机助手、安卓市场等Android各大应用商店的调查中发现手机卡牌游戏是国内手机游戏市场的主流之一，在苹果App Store中国区畅销榜Top50游戏中，卡牌游戏占据了很大的份额。卡牌游戏能在众多手机游戏中流行的主要原因是基于卡牌游戏的特点[49]，一是开发门槛低，导致卡</p> <p>远程数据采集工具在手机游戏场景中的应用 余晨晔 - 《大连海事大学硕士论文》 - 2015-01-01 (是否引证：否)</p> <p>1.戏普及率比较高。我们在对APP Store和魏立英、360手机助手、安卓市场等Android各大应用商店的调查中发现手机卡牌游戏是国内手机游戏市场的主流之一,在苹果AppStore中国区畅销榜Top50游戏中,卡牌游戏占据了很大的份额。卡牌游戏能在众多手机游戏中流行的主要原因是基于卡牌游戏的特点[49],一是开发门槛低,导致卡牌游戏</p> <p>卡牌游戏服务器系统设计与实现 马骋 - 《学术论文联合比对库》 - 2015-11-30 (是否引证：否)</p> <p>1.部分内容 (保密学位论文在解密后遵守此规定)。签名：日期：导师签名：第1章概述1.1 研究背景及意义</p> <p>卡牌游戏已是国内手机游戏市场的主流。在苹果App Store中国区畅销榜Top50游戏中，卡牌类型有大约13款，占据四分之一的市场。无论是传统的手游公司，或是曾经的客户端游戏大佬，甚至是演艺界明星，都已在下注卡牌类的手游。目前市</p>

指 标
疑似剽窃文字表述
1. 基于cocos2d-x的卡牌类游戏游戏框架的设计与实现 Design and Implementation
2. 卡牌类游戏已经成为国内手机游戏市场的主流，在苹果App Store中国区畅销榜Top50游戏中，卡牌类大约占到了13款。
3. game has become the mainstream of the domestic mobile

2. 第一章绪论		总字数：1962
相似文献列表 文字复制比：23.9%(469) 疑似剽窃观点：(0)		
1	基于Cocos2d-x引擎的游戏架构设计与实现 李勇(导师：李立华) - 《北京邮电大学硕士论文》 - 2015-01-02	15.3% (301) 是否引证：否
2	6_宋杨 宋杨 - 《学术论文联合比对库》 - 2014-11-29	13.5% (264) 是否引证：否
3	2012140065_李勇_基于cocos2d-x引擎的游戏架构设计与实现 李勇 - 《学术论文联合比对库》 - 2014-12-03	12.9% (254) 是否引证：否
4	基于Cocos2d-X引擎的卡牌手机网游客户端的设计与开发 刘军(导师：何羚;李文焕) - 《电子科技大学硕士论文》 - 2014-03-01	5.6% (109) 是否引证：否
5	移动互联网安全问题探讨 张燕妮; - 《信息系统工程》 - 2016-02-20	2.3% (46) 是否引证：否

原文内容		相似内容来源
1	<p>此处有 47 字相似</p> <p>新的生活方式，在满足人们娱乐方面的需求，手机游戏发挥举足轻重的作用。</p> <p>截止到2016年末，2016年全球移动游戏市场的收入规模已经超过了300亿美元，其中中国市场收入规模已升至全球第一，全年总收入达到65亿美元。同时随着手机硬件水平的进一步提升，手游的总体趋势向重度化，以及端游化发展。大量的RPG类游戏上线，其中不乏诛仙，剑侠情缘</p>	<p>移动互联网安全问题探讨 张燕妮; - 《信息系统工程》 - 2016-02-20 (是否引证：否)</p> <p>1.移动客户端,拥有超6亿用户,微信支付就是在这一个场景上运用而生的。2.移动互联网游戏进入爆发期。2015年全球移动游戏市场收入规模超过300亿美元,其中中国市场收入规模已升至全球第一,全年总收入达到65亿美元(相当于整个北美市场的收入)。终端价格下降,手机游戏可能进入爆发期。2016年移动游戏市场将持续增长。3.手机地图将成为</p>
2	<p>此处有 276 字相似</p> <p>世界的消费。游戏的开发向科学化，规范化，规模化的方向发展。</p> <p>1.2 本课题的发展及研究现状</p> <p>当前移动端主要开发形式有四种:针对移动终端使用系统API进行开发、使用HTML5进行开发、直接使用引擎进行开发、使用封装引擎开发。</p> <p>(1)使用移动端系统API开发移动游戏</p> <p>该游戏实现的方法在轻量级应用中比较常见，针对不同的平台特性使用系统接口进行界面渲染和逻辑实现。使用该方式能够简单的进行游戏开发，当需要针对特定设备进行开发时，有较为明显优势。但是在需要多种平台上进行游戏实现时存在如下缺点:平台单一，无法实现代码复用，以致开发效率较低;对象明显，平台相关性较大，不易于拓展。</p> <p>(2) 使用HTML5开发移动游戏</p> <p>HTML5是标准HTML的一个版本。在浏览器上有更好的应用，目前主流浏览器游戏更倾向于使用HTML5。开发者处于跨平台的考虑，可以在手机游戏上移植HTML5</p>	<p>6_宋杨 宋杨 - 《学术论文联合比对库》 - 2014-11-29 (是否引证：否)</p> <p>1.Cocos2d-x的游戏架构设计4.1 总体设计4.1.1 技术选型论证当前移动游戏的实现方式包括如下四种: 直接针对移动终端使用系统API进行实现; 使用html5进行实现; 直接使用引擎进行; 使用封装引擎实现。(1)直接针对移动终端使用系统API进行实现该游戏实现的方法在轻量级应用中比较常见，针对不同的平台特性使用系统接口进行界面渲染和逻辑实现。使用该方式能够简单的进行游戏开发，当需要针对特定设备进行开发时，有较为明显优势。但是在需要多种平台上进行游戏实现时存在如下缺点:平台单一，无法实现代码复用，以致开发效率较低；对象明显，平台相关性较大，不易于拓展。(2)使用HTML5进行实现HTML5是用于取代1999年所制定的HTML 4.01 和 XHTML 1.0 标准的HTML (标准通用标记语言下的一个应用) 标</p> <p>2012140065_李勇_基于cocos2d-x引擎的游戏架构设计与实现 李勇 - 《学术论文联合比对库》 - 2014-12-03 (是否引证：否)</p> <p>1."专项，支持Web技术的移动智能终端开发项目为依托。1.2 国内外研究现状分析当前移动游戏的实现方式包括如下四种: 针对移动终端使用系统API进行开发、使用HTML5进行开发、直接使用引擎进行开发、使用封装引擎开发。(1)使用移动端系统API开发移动游戏该游戏实现的方法在轻量级应用中比较常见，针对不同的平台特性使用系统接口进行界面渲染和逻辑实现。使用该方式</p>

		<p>能够简单的进行游戏开发，当需要针对特定设备进行开发时，有较为明显优势。但是在需要多种平台上进行游戏实现时存在如下缺点:平台单一，无法实现代码复用，以致开发效率较低；对象明显，平台相关性较大，不易于拓展。(2)使用HTML5开发移动游戏HTML5是标准的HTML标准化的一个版本，现在仍处于发展阶段，广义的HTML5技术包括HTML、CSS和JavaScript在内的一套技术组合。其希望满足浏览器丰</p> <p>基于Cocos2d-x引擎的游戏架构设计与实现 李勇 -《北京邮电大学硕士论文》- 2015-01-02 (是否引证：否)</p> <p>1.证。1北京邮电大学工程硕士学位论文；1.2国内外研究现状分析当前移动游戏的实现方式包括如下四种：针对移动终端使用系统API进行开发、使用HTML5进行开发、直接使用引擎进行开发、使用封装引擎开发。(1)使用移动端系统API开发移动游戏该游戏实现的方法在轻量级应用中比较常见，针对不同的平台特性使用系统接口进行界面渲染和逻辑实现。使用该方式能够简单的进行游戏开发，当需要针对特定设备进行开发时，有较为明显优势。但是在需要多种平台上进行游戏实现时存在如下缺点：平台单一，无法实现代码复用，以致开发效率较低；对象明显，平台相关性较大，不易于拓展。(2)使用HTML5开发移动游戏HTML5是标准的HTML标准化的一个版本，现在仍处于发展阶段，广义的HTML5技术包括HTML、CSS和JavaScript在内的一套技术组合。其希望满足</p>
3	<p>此处有 38 字相似</p> <p>在后期的更新中带来不便。</p> <p>(4) 使用封装的引擎框架开发移动游戏</p> <p>大型游戏开发商都会在开源引擎或商业引擎的基础上进行封装，设计出一套适合自己所开发游戏的UI系统，逻辑系统，事件系统，日志系统，数据管理系统等。国内外大量的优秀游戏都采用这种方式开发，比如说阴阳师手游，梦幻西游手游都是在cocos2d-x的基础上进</p>	<p>2012140065 李勇 基于cocos2d-x引擎的游戏架构设计与实现 李勇 -《学术论文联合比对库》- 2014-12-03 (是否引证：否)</p> <p>1.cocos2d-x的开发者仅仅是对引擎的基本使用，无法满足游戏项目的标准。但是，大型的游戏开发商都会基于Cocos2d-x进行封装，设计开发出一套包括UI系统、逻辑系统、事件系统、日志系统、数据管理系统等系统模块的系统框架。但是这些商业使用的系统框架无法开源。在国外，波兰程序员Bartek Wilczy</p> <p>基于Cocos2d-x引擎的游戏架构设计与实现 李勇 -《北京邮电大学硕士论文》- 2015-01-02 (是否引证：否)</p> <p>1.-x的开发者仅仅是对引擎的基本使用，无法满足游戏项目的标准。但是，大型的游戏开发商都会基于Cocos2d-x进行封装，设计开发出一套包括UI系统、逻辑系统、事件系统、日志系统、数据管理系统等系统模块的系统框架。但是这些商业使用的系统框架无法开源。在国外，波兰程序员Bartek Wil</p>
4	<p>此处有 74 字相似</p> <p>步封装。但由于优秀的游戏框架设计需要大量的时间的，所以一般大公司不会开源自己的游戏框架。</p> <p>1.3 本文组织结构</p> <p>本文是以目前主流跨平台引擎Cocos2d-x为基础，在原有的引擎的基础上，对引擎改造，并且进行卡牌手游客户端的设计与开发。重点介绍了引擎的升级与改造，以</p>	<p>基于Cocos2d-x引擎的卡牌手机网游客户端的设计与开发 刘军 -《电子科技大学硕士论文》- 2014-03-01 (是否引证：否)</p> <p>1.试等等,能够极大的提高团队的协调能力和工作效率,使用科学先进的项目管理方法[6]。1.4论文主要研究内容及章节安排本课题是以目前主流跨平台引擎Cocos2d-x为基础,进行的卡牌手机网游客户端的设计与开发。重点介绍引擎的升级改造,对客户端的网络通信、数据管理</p>

	及客户端的数据交互模块，寻路模块，场景切换模块等模块的设计和实现进行了详细的介绍。 每章节安排如下： 第一章.引言	、状态管理、事件管理等模块的设计原理与技术实现做了详细介绍。每章节的安排如下:第一章,介绍了
5	此处有 34 字相似 发。重点介绍了引擎的升级与改造，以及客户端的数据交互模块，寻路模块，场景切换模块等模块的设计和实现进行了详细的介绍。每章节安排如下： 第一章.引言部分，介绍了选题的背景和选题的意义，课题的发展和课题的研究现状，论文的组织结构。 第二章.技术论述，对项目所涉及到的技术做了介绍，包括主流游戏引擎，多线程	基于Cocos2d-X引擎的卡牌手机网游客户端的设计与开发 刘军 - 《电子科技大学硕士论文》 - 2014-03-01 (是否引证：否) 1.开发。重点介绍引擎的升级改造,对客户端的网络通信、数据管理、状态管理、事件管理等模块的设计原理与技术实现做了详细介绍。每章节的安排如下:第一章,介绍了课题的研究背景 and 实际意义、国内外发展现状和项目使用技术路线,最后简要说明了论文的研究内容和章节安排。第二章,介绍了课题在开发过程中使用到的技术。第

指 标	
疑似剽窃文字表述	
<div>1. 收入规模已经超过了300亿美元，其中中国市场收入规模已升至全球第一，全年总收入达到65亿美元。</div> <div>2. 四种:针对移动终端使用系统API进行开发、使用HTML5进行开发、直接使用引擎进行开发、使用封装引擎开发。 (1)使用移动端系统API开发移动游戏 该游戏实现的方法在轻量级应用中比较常见，针对不同的平台特性使用系统接口进行界面渲染和逻辑实现。使用该方式能够简单的进行游戏开发，当需要对特定设备进行开发时，有较为明显优势。但是在需要多种平台上进行游戏实现时存在如下缺点:平台单一，无法实现代码复用，以致开发效率较低;对象明显，平台相关性较大，不易于拓展。 (2) 使用HTML5开发移动游戏 HTML5是标准HTML的一个版本。</div> <div>3. 是以目前主流跨平台引擎Cocos2d-x为基础，在原有的引擎的基础上，对引擎改造，并且进行卡牌手游客户端的设计与开发。重点介绍了引擎的升级与改造，</div>	

3. 第二章相关技术概述		总字数：6550
相似文献列表 文字复制比：3.1%(200) 疑似剽窃观点：(0)		
1	基于Cocos2d-x的RPG手机游戏开发 沈志超(导师：姜浩;Li Guofeng) - 《东南大学硕士论文》 - 2015-06-01	1.9% (127) 是否引证：否
2	论文+吕辉明 - 《学术论文联合比对库》 - 2014-05-16	1.1% (72) 是否引证：否

原文内容		相似内容来源
1	此处有 51 字相似 。 2.4 寻路算法 在游戏的大地图上，玩家需要以最快的路径自动寻路到目标点，因此寻路算法要尽可能的高效，可靠。寻路算法已经发展的很成熟，目前的寻路算法主要分为盲目搜索和启发式搜索。 盲目搜索算法又叫无信息搜索算法，其中最具有代表性的要属Dijkstra算法。Dijkstra算法能找到节点间的最短路径，是典型的最短路径算法。算法通过深	基于Cocos2d-x的RPG手机游戏开发 沈志超 - 《东南大学硕士论文》 - 2015-06-01 (是否引证：否) 1.中遇到障碍物时依然能找到正确路径。在实际开发中需要对这H个条件进行权衡。随着游戏产业的发展，游戏路径搜索算法也在不断发展。目前搜索算法主要分为盲目搜索和启发式搜索。2.义1.盲目搜索和Dijkstra算法盲目搜索算法又叫做无信息搜索，主要有深度优先搜索和广度优先搜索。深度优先搜索过程中，对每一个可能的分支路径深入到不能深入为止，到无法继续探测时

2	<p>此处有 46 字相似</p> <p>，其中最具有代表性的要属Dijkstra算法。Dijkstra算法能找到找到节点间的最短路径，是典型的最短路径算法。算法通过深度优先搜索或者广度优先搜索两种方式，深度优先搜索对每一条分支路径深入搜索到无法再深入为止，之后发生回溯。广度优先搜索先保证遍历完该节点所有相邻的节点，之后再向更深一层遍历。盲目搜索算法在搜索过程中，常按着既定的</p>	<p>基于Cocos2d-x的RPG手机游戏开发 沈志超 - 《东南大学硕士学位论文》 - 2015-06-01 (是否引证：否)</p> <p>1. 目搜索和启发式搜索。2. 义1. 盲目搜索和Dijkstra算法盲目搜索算法又叫做无信息搜索，主要有深度优先搜索和广度优先搜索。深度优先搜索过程中，对每一个可能的分支路径深入到不能深入为止，到无法继续探测时则进行回溯。在广度优先搜索过程中，对于新发现的节点，首先扩展与其相邻的未扩展节点。盲目搜索在搜</p>
3	<p>此处有 31 字相似</p> <p>时候对每一个状态位置进行评估，使得每次搜索都能朝着最有希望的方向进行。</p> <p>342900109855</p> <p>g(n)为从起始点到任意节点的实际代价，h(n)是启发函数，为从起始点到任意节点最佳路径的估计代价，其中估计代价不考虑障碍等一些印象问题。启发函数的设计有很多种，启发函数的设计对启发式搜索的效率至关重要</p>	<p>基于Cocos2d-x的RPG手机游戏开发 沈志超 - 《东南大学硕士学位论文》 - 2015-06-01 (是否引证：否)</p> <p>1. , f(n)是节点n的后发式函数，表示从初始节点经过节点n到目标节点的最佳路径的代价估计；g (n)表示从初始节点到任意节点n的实际代价；f(n)是一个估价函数，表示从节点n到目标节点最佳巧径的估计代价，且h (n)在进行代价估计时并不考虑地图中障碍物的存在。其中估价函数可W控制A*</p>
4	<p>此处有 72 字相似</p> <p>玩家所拥有的装备种类和数量，玩家的等级，玩家通关情况等等。我们需要使用数据库来保存玩家相关的动态数据，本文中我们使用本地的sqlite3数据库。Sqlite3是一款轻型的数据库，是遵循ACID关系型的数据库管理系统，适合手机，嵌入式等轻量级产品，占用资源非常的低，通常几百K内存就足够了，比起大型的数据库他的速度要快很多。</p> <p>在游戏中，有一些信息虽然不和特定玩家有关，但是我们需要保留</p>	<p>论文+吕辉明 - 《学术论文联合比对库》 - 2014-05-16 (是否引证：否)</p> <p>1. button. 4.4.2 数据库的设计因为智能家居里面，需要储存的信息不多，所以直接用android系统自带的SQLite数据库。SQLite是一个轻型数据库，是遵循ACID的关系型数据库管理系统。它设计的初表就是针对嵌入式的产品，所占的资源非常低，可能只需要几百k的内存。这里，主要有用户表和家电列表，用户列表主要储存本地的用户的用户名User，密码U-passwor</p>

指 标
疑似剽窃文字表述
1. 算法已经发展的很成熟，目前的寻路算法主要分为盲目搜索和启发式搜索。 盲目搜索算法又叫无信息搜索算法，
2. 深度优先搜索或者广度优先搜索两种方式，深度优先搜索对每一条分支路径深入搜索到无法再深入为止，
3. 的sqlite3数据库。Sqlite3是一款轻型的数据库，是遵循ACID关系型的数据库管理系统，适合手机，嵌入式等轻量级产品，占用资源非常的低，

4. 第三章引擎的优化与实现

总字数：6967

相似文献列表 文字复制比：7.3%(509) 疑似剽窃观点：(0)

1	多线程渲染 转载_wdky2013 - 《网络 (http://blog.sina.com) 》 - 2013	7.2% (499) 是否引证：否
2	几种多线程3D引擎架构的比较 - flagship的理想与现实 - C++博客 - 《网络 (http://www.cppblog.c) 》 - 2011	6.1% (425) 是否引证：否
3	多线程渲染(Multithreaded- rendering)3D引擎实例分析：FlagshipEngine - 痞子龙3D编程 - 博客频道 - CSDN.NET - 《网络 (http://blog.csdn.net) 》 - 2013	6.1% (425) 是否引证：否

原文内容	相似内容来源
1 此处有 33 字相似	多线程渲染 转载_wdky2013 - 《网络 (http://blog.sina.com) 》 - (是否引证：否)

	<p>现明显的卡顿，每秒需要刷新数十张画面，需要耗费大量的运算资源，其中渲染部分所占的运算资源比例最大。在渲染的过程中，gpu可以看成是一个外设，渲染的过程就是cpu不停的给gpu发送各种命令。系统给GPU分配固定的存储器作为显存，渲染过程中，通过总线把渲染资源从内存传送至显存中，之后使用GPU来调用显存进行渲染</p>	<p>1. 一个单独的线程中去了。首先,为什么呢?为什么要把渲染部分放到一个单独的线程中去呢?有什么好处呢?我的理解是这样的:显卡可以看成是一个外设,渲染的过程就是cpu不停的给gpu发各种命令,根据d3d的文档上说,d3d内部有一个command buffer,cpu在调用各种d3d的api时,其实是往这个com</p>
2	<p>此处有 45 字相似</p> <p>塞，影响游戏逻辑更新的正常进行，造成可以明显的卡顿。所以在渲染过程中，可以利用把渲染部分划分到一个独立的线程中这种方式，把CPU等待GPU的时间充分利用起来，或者至少不会让这些等待耽误到游戏逻辑线程的运行。</p> <p>多线程渲染是个典型的生产者与消费者模式，生产者游戏逻辑线程把渲染命令不断的加到一个队列中，渲染线程不停的从这个队列中读取</p>	<p>多线程渲染 转载_wdky2013 - 《网络 (http://blog.sina.com) 》 - (是否引证：否)</p> <p>1.pu的情况. 如果d3d的内部运作模式真是我上面描述的那样的话,把渲染部分放到一个单独的线程中去就显得有必要了,因为可以把cpu在等待gpu的时间充分利用起来,或者至少不会让这些等待耽误到主线程的运行. 接下来,就要考虑怎么来做了.显然,这是一个典型的producer-consumer的结构,主线程(procucer)将要</p>
3	<p>此处有 148 字相似</p> <p>种架构，一种为middle-level multithread，另一种为low-level multithread。Middle-level multithread. 如上图所示，每个需渲染的实体被复制成了两份，主线程和渲染线程交替更新和渲染同一个实体的两个备份，并在一帧结束时同步，这种解决方案达到了第一个目标而并没有达到第二个目标，同时两份实体的维护也相对复杂，并且没法为更多核数的CPU进行扩展优化。</p> <p>-114300297180Low-level multithread</p> <p>如图，将D3D对象复制两份，同样是在帧结束时同步</p>	<p>几种多线程3D引擎架构的比较 - flagship的理想与现实 - C++博客 - 《网络 (http://www.cppblog.c) 》 - (是否引证：否)</p> <p>1.但CPU仍能正确的执行游戏逻辑，就可以解决动作游戏对GPU要求过高的问题。我们先来看多线程Ogre的两种架构，第一种是middle-level multithread 如上图所示，每个需渲染的实体被复制成了两份，主线程和渲染线程交替更新和渲染同一个实体的两个备份，并在一帧结束时同步，这种解决方案达到了第一个目标而并没有达到第二个目标，同时两份实体的维护也相对复杂，并且没法为更多核数的CPU进行扩展优化。第二种Ogre多线程的方法是 low-level multithread 如图，将D3D对象复制两份，同样是在帧结束时</p> <p>多线程渲染(Multithreaded- rendering)3D引擎实例分析：FlagshipEngine - 痞子龙3D编程 - 博客频道 - CSDN.NET - 《网络 (http://blog.csdn.net) 》 - (是否引证：否)</p> <p>1.但CPU仍能正确的执行游戏逻辑，就可以解决动作游戏对GPU要求过高的问题。我们先来看多线程Ogre的两种架构，第一种是middle-level multithread 如上图所示，每个需渲染的实体被复制成了两份，主线程和渲染线程交替更新和渲染同一个实体的两个备份，并在一帧结束时同步，这种解决方案达到了第一个目标而并没有达到第二个目标，同时两份实体的维护也相对复杂，并且没法为更多核数的CPU进行扩展优化。第二种Ogre多线程的方法是 low-level multithread 如图，将D3D对象复制两份，同样是在帧结束时</p> <p>多线程渲染 转载_wdky2013 - 《网络 (http://blog.sina.com) 》 - (是否引证：否)</p> <p>1.但CPU仍能正确的执行游戏逻辑，就可以解决动作游戏对GPU要求过高的问题。我们先来看多线程Ogre的两种架构，第一种是middle-level multithread 如上图所示，每个需渲染的实体被复制成了两份，主线程和渲染线程交替更新和渲染同一个实体的两个备份，并在一帧</p>

		<p>结束时同步，这种解决方案达到了第一个目标而并没有达到第二个目标，同时两份实体的维护也相对复杂，并且没法为更多核数的CPU进行扩展优化。第二种Ogre多线程的方法是 low-level multithread 如图，将D3D对象复制两份，同样是在帧结束时</p>
4	<p>此处有 120 字相似</p> <p>没有达到第二个目标，同时两份实体的维护也相对复杂，并且没法为更多核数的CPU进行扩展优化。</p> <p>-114300297180Low-level multithread</p> <p>如图，将D3D对象复制两份，同样是在帧结束时同步并交换，和上面的优缺点类似。两种多线程Ogre的解决方案都是在引擎层完成的，对上层应用透明，对于用户而言无需考虑多线程细节，这点是非常不错的。</p> <p>2.idsoftware</p> <p>这里是已PS4的引擎结构为例的，与PC有较大的差别，其中SPU是Cell芯片的8个协处理器，</p>	<p>几种多线程3D引擎架构的比较 - flagship的理想与现实 - C++博客 - 《网络 (http://www.cppblog.c)》 - (是否引证：否)</p> <p>1.有达到第二个目标，同时两份实体的维护也相对复杂，并且没法为更多核数的CPU进行扩展优化。第二种Ogre多线程的方法是 low-level multithread 如图，将D3D对象复制两份，同样是在帧结束时同步并交换，和上面的优缺点类似。两种多线程Ogre的解决方案都是在引擎层完成的，对上层应用透明，对于用户而言无需考虑多线程细节，这点是非常不错的。接下来我们来看SIGGRAPH2008上，id soft提出的多线程3D引擎的方案 这里是已PS3的引擎结构为例的，与</p> <p>多线程渲染(Multithreaded- rendering)3D引擎实例分析：FlagshipEngine - 痞子龙3D编程 - 博客频道 - CSDN.NET - 《网络 (http://blog.csdn.net)》 - (是否引证：否)</p> <p>1.有达到第二个目标，同时两份实体的维护也相对复杂，并且没法为更多核数的CPU进行扩展优化。第二种Ogre多线程的方法是 low-level multithread 如图，将D3D对象复制两份，同样是在帧结束时同步并交换，和上面的优缺点类似。两种多线程Ogre的解决方案都是在引擎层完成的，对上层应用透明，对于用户而言无需考虑多线程细节，这点是非常不错的。接下来我们来看SIGGRAPH2008上，id soft提出的多线程3D引擎的方案 这里是已PS3的引擎结构为例的，与</p> <p>多线程渲染 转载_wdky2013 - 《网络 (http://blog.sina.com)》 - (是否引证：否)</p> <p>1.有达到第二个目标，同时两份实体的维护也相对复杂，并且没法为更多核数的CPU进行扩展优化。第二种Ogre多线程的方法是 low-level multithread 如图，将D3D对象复制两份，同样是在帧结束时同步并交换，和上面的优缺点类似。两种多线程Ogre的解决方案都是在引擎层完成的，对上层应用透明，对于用户而言无需考虑多线程细节，这点是非常不错的。接下来我们来看SIGGRAPH2008上，id soft提出的多线程3D引擎的方案 这里是已PS3的引擎结构为例的，与</p>
5	<p>此处有 163 字相似</p> <p>案都是在引擎层完成的，对上层应用透明，对于用户而言无需考虑多线程细节，这点是非常不错的。</p> <p>2.idsoftware这里是已PS4的引擎结构为例的，与PC有较大的差别，其中SPU是Cell芯片的8个协处理器，拥有强大的并行能力，id的解决方案在SPU上进行了诸如骨骼动画、形变动画、顶点和索引缓存的压缩、Progressive Mesh的计算等诸多内容，同时与PPU上的物理计算RSX上的渲染工作交错进行，最大化的利用了</p>	<p>几种多线程3D引擎架构的比较 - flagship的理想与现实 - C++博客 - 《网络 (http://www.cppblog.c)》 - (是否引证：否)</p> <p>1.考虑多线程细节，这点是非常不错的。接下来我们来看SIGGRAPH2008上，id soft提出的多线程3D引擎的方案 这里是已PS3的引擎结构为例的，与PC有较大的差别，其中SPU是Cell芯片的8个协处理器，拥有强大的并行能力，id的解决方案在SPU上进行了诸如骨骼动画、形变动画、顶点和索引缓存的压缩、Progressive Mesh的计算等诸多内容，同时与PPU上的物理计算</p>

<div>PS4的硬件结构。</div> <div>3.UE4</div> <div>UE4无论是在编译器模式还是游戏中，都是默认开启多线程渲染的，通过命令行-onethread来控制多线程渲染</div>	<div>RSX上的渲染工作交错进行，最大化的利用了PS3的硬件结构，最终的游戏产品《Rage》很快就会面世了！最后是我的解决方案 特点是逻辑完全分离，无需同步，虽然成功的达到了文章开始提</div>
	<div>多线程渲染(Multithreaded- rendering)3D引擎实例分析：FlagshipEngine - 痞子龙3D编程 - 博客频道 - CSDN.NET - 《网络 (http://blog.csdn.net) 》 - (是否引证：否)</div>
	<div>1.考虑多线程细节，这点是非常不错的。 接下来我们来看SIGGRAPH2008上，id soft提出的多线程3D引擎的方案 这里是已PS3的引擎结构为例的，与PC有较大的差别，其中SPU是Cell芯片的8个协处理器，拥有强大的并行能力，id的解决方案在SPU上进行了诸如骨骼动画、形变动画、顶点和索引缓存的压缩、Progressive Mesh的计算等诸多内容，同时与PPU上的物理计算RSX上的渲染工作交错进行，最大化的利用了PS3的硬件结构，最终的游戏产品《Rage》很快就会面世了！最后是我的解决方案 特点是逻辑完全分离，无需同步，虽然成功的达到了文章开始提</div>
	<div>多线程渲染 转载_wdky2013 - 《网络 (http://blog.sina.com) 》 - (是否引证：否)</div> <div>1.考虑多线程细节，这点是非常不错的。 接下来我们来看SIGGRAPH2008上，id soft提出的多线程3D引擎的方案 这里是已PS3的引擎结构为例的，与PC有较大的差别，其中SPU是Cell芯片的8个协处理器，拥有强大的并行能力，id的解决方案在SPU上进行了诸如骨骼动画、形变动画、顶点和索引缓存的压缩、Progressive Mesh的计算等诸多内容，同时与PPU上的物理计算RSX上的渲染工作交错进行，最大化的利用了PS3的硬件结构，最终的游戏产品《Rage》很快就会面世了！最后是我的解决方案 特点是逻辑完全分离，无需同步，虽然成功的达到了文章开始提</div>

<div>指 标</div> <div>疑似剽窃文字表述</div>	
<div>1. 把CPU等待GPU的时间充分利用起来，或者至少不会让这些等待耽误到游戏逻辑线程的运行。</div> <div>2. Middle-level multithread. 如上图所示，每个需渲染的实体被复制成了两份，主线程和渲染线程交替更新和渲染同一个实体的两个备份，并在一帧结束时同步，这种解决方案达到了第一个目标而并没有达到第二个目标，同时两份实体的维护也相对复杂，并且没法为更多核数的CPU进行扩展优化。</div> <div>3. Low-level multithread 如图，将D3D对象复制两份，同样是在帧结束时同步并交换，和上面的优缺点类似。两种多线程Ogre的解决方案都是在引擎层完成的，对上层应用透明，对于用户而言无需考虑多线程细节，这点是非常不错的。</div> <div>4. 这里是已PS4的引擎结构为例的，与PC有较大的差别，其中SPU是Cell芯片的8个协处理器，拥有强大的并行能力，id的解决方案在SPU上进行了诸如骨骼动画、形变动画、顶点和索引缓存的压缩、Progressive Mesh的计算等诸多内容，同时与PPU上的物理计算RSX上的渲染工作交错进行，最大化的利用了PS4的硬件结构。</div>	
5. 第四章具体实现	总字数：10168
相似文献列表 文字复制比：0%(0) 疑似剽窃观点：(0)	

6. 第五章性能优化		总字数：1655
相似文献列表 文字复制比：0%(0) 疑似剽窃观点：(0)		
7. 第六章游戏测试		总字数：1807
相似文献列表 文字复制比：29.4%(532) 疑似剽窃观点：(0)		
1	基于电子政务的嵌入式地理信息系统的设计与开发 沙海峰(导师：高飞;胡小华) - 《合肥工业大学硕士论文》 - 2010-04-01	10.5% (190) 是否引证：否
2	LMNA基因单核苷酸多态性与扩张型心肌病的相关性及对转录因子NKX2.5表达的影响 尹杰(导师：杨军) - 《青岛大学博士论文》 - 2016-05-28	9.9% (178) 是否引证：否
3	P2P网络借贷平台的法律监管 贾欣然(导师：王利军) - 《河北经贸大学硕士论文》 - 2016-03-01	9.9% (178) 是否引证：否
4	城镇中心社区教育资源整合的研究 张仲(导师：刘义兵) - 《西南大学硕士论文》 - 2009-03-16	9.9% (178) 是否引证：否
5	吉尔吉斯斯坦学生学习汉语“是”字句偏误调查 阿丽米拉·扎汗(导师：周殿生) - 《新疆大学硕士论文》 - 2016-06-30	9.5% (171) 是否引证：否
6	合同视角下公司归入权研究 刘宇(导师：蓝寿荣) - 《南昌大学硕士论文》 - 2016-05-01	9.5% (171) 是否引证：否
7	016-220100902980-马媛 马媛 - 《学术论文联合比对库》 - 2012-03-20	9.4% (170) 是否引证：否
8	泰顺县三魁镇城镇化问题研究 林晓静(导师：朱述斌;朱兢业) - 《江西农业大学硕士论文》 - 2016-05-01	9.3% (168) 是否引证：否
9	hrhanxuefei1981送检 - 《学术论文联合比对库》 - 2012-04-07	8.9% (161) 是否引证：否
10	基于遗传算法的核材料γ能谱分析技术研究 高威(导师：王崇杰) - 《辽宁师范大学硕士论文》 - 2010-04-01	8.9% (161) 是否引证：否
11	张卫军_09000704_二系 张卫军 - 《学术论文联合比对库》 - 2012-04-12	8.4% (152) 是否引证：否
12	HIF-2α—SCD1通路在低氧诱导肝癌细胞生物学行为中作用的研究 余小庆(导师：沈薇) - 《重庆医科大学硕士论文》 - 2016-05-01	7.9% (143) 是否引证：否
13	网络成瘾者的认知加工偏向研究 朱丹(导师：李媛) - 《四川师范大学硕士论文》 - 2010-04-10	7.9% (143) 是否引证：否
14	王柯—蔡章利 (查重版 5572655@qq.com) 0416 王柯 - 《学术论文联合比对库》 - 2015-04-16	7.4% (133) 是否引证：否
15	多层螺旋CT对尘肺小阴影检出数的定量研究 肖云华(导师：吕富荣) - 《重庆医科大学硕士论文》 - 2010-05-01	6.6% (120) 是否引证：否
16	基于直线二级倒立摆稳定控制方法的研究 马婷婷(导师：过润秋;梁志毅) - 《西安电子科技大学硕士论文》 - 2014-03-01	6.1% (111) 是否引证：否
17	22_22_09430040128_宋斌亭_山东省国有商业银行的竞争环境分析 宋斌亭 - 《学术论文联合比对库》 - 2011-10-27	5.8% (105) 是否引证：否
18	教学研究型高校图书馆管理优化研究 王蒂(导师：付智) - 《南昌大学硕士论文》 - 2016-04-15	5.8% (104) 是否引证：否
19	赣西铁路物流发展与规划研究 杨斌(导师：陈斐) - 《南昌大学硕士论文》 - 2010-06-01	5.8% (104) 是否引证：否
20	教育公平视角下的小学语文课堂提问研究 王丽娟(导师：丰向日) - 《天津师范大学硕士论文》 - 2013-05-10	5.5% (100) 是否引证：否
21	14_1111140011_王丽娟 王丽娟 - 《学术论文联合比对库》 - 2013-03-22	5.5% (100) 是否引证：否
22		5.2% (94)

	伪装勘察技术与系统	
	朱威(导师：耿卫东) - 《浙江大学硕士论文》 - 2008-06-10	是否引证：否
23	三维游戏引擎的设计与实现	5.2% (94)
	陈凯(导师：耿卫东) - 《浙江大学硕士论文》 - 2007-06-01	是否引证：否
24	工程硕士论文(韩华)	4.0% (72)
	韩华 - 《学术论文联合比对库》 - 2013-04-25	是否引证：否
25	E20130759刘宏杰	3.7% (67)
	刘宏杰 - 《学术论文联合比对库》 - 2015-10-23	是否引证：否
26	口腔粘膜游离尿道治疗尿道下裂及前尿道狭窄22例	3.7% (66)
	郭峻炅(导师：王玉杰) - 《新疆医科大学硕士论文》 - 2010-04-01	是否引证：否
27	基于XMPP协议的移动平台即时通讯系统的设计与实现	3.2% (58)
	周士雄(导师：范国祥;郭生发) - 《哈尔滨工业大学硕士论文》 - 2013-06-01	是否引证：否
28	管理层收购：公司发展的利器还是财富转移的工具？	1.8% (33)
	史兴华(导师：周中胜) - 《苏州大学硕士论文》 - 2016-03-01	是否引证：否

	原文内容	相似内容来源
1	<p>此处有 59 字相似</p> <p>擎都有着很大的优势。</p> <p>6.2 游戏单元测试</p> <p>此节讲的如何进行游戏单元测试，单元测试主要是对游戏中功能点进行测试，是对软件最小可测试单元的验证。单元测试的工作目标是没有程序错误，单元逻辑正确，并且可以对其中的错误输入输出进行有效的处理。游戏测试是开发过程中很重要的一节，不但验证了开发是否正确，并且为我们进一步优化程序提供了数据上的支持。</p> <p>游戏单元测试中</p>	<p>基于XMPP协议的移动平台即时通讯系统的设计与实现 周士雄 - 《哈尔滨工业大学硕士论文》 - 2013-06-01 (是否引证：否)</p> <p>1. 2.3) iOS 测试机：iOS 5.115.2 单元测试单元测试主要是针对程序中的功能点进行测试，对软件中的最小可测试单元进行检查和验证。单元测试的工作目标是没有程序错误，它要求功能单元逻辑处理正确，对其中出现的错误进行有效的处理，保证功能逻辑的完整性[48]。单元测试通常由软件开发人员完成，经过代码走读、静态分析等流程，确保程序没有语法</p>
2	<p>此处有 275 字相似</p> <p>内存占用为75MB，CPU占用为30%，由于游戏引擎改为了多线程渲染引擎，多核CPU得到了有效的利用。</p> <p>(图) 致谢</p> <p>虽然研究生阶段的三年很短，但是我得到的收获很多，三年的实验室生活，我不仅在专业知识领域快速提高，还通过项目锻炼了管理能力，在此我衷心感谢所有每一位帮助过的朋友们。</p> <p>首先，我要感谢我的导师教授。本次论文是在李教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，李文辉都始终给予我细心的知道和不懈的支持。两年多来，李文辉不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想，生活上给予我无微不至的关怀，在此谨向李教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。</p> <p>其次，我要感谢老师，王老师前瞻性的视野，治学严谨的治学精神，以及渊博的学识深深影响着我，使我专业知识和眼界都得到了提高。除了敬佩王老师的专业</p>	<p>三维游戏引擎的设计与实现 陈凯 - 《浙江大学硕士论文》 - 2007-06-01 (是否引证：否)</p> <p>1.dia. 2001浙江大学硕士学位论文致谢致谢 虽然研究生阶段的两年很短，但是我得到的收获很多。两年实验室的生活，我不仅在专业知识领域快速提高，还通过项目锻炼了管理能力。在此，我衷心感谢所有帮助过我的朋友们。首先，我要感谢尊敬的耿卫东老师。正是两年前和耿卫东老师的相遇才让我能够继续我的游戏梦想。在这两年中，耿卫东老</p> <p>伪装勘察技术与系统 朱威 - 《浙江大学硕士论文》 - 2008-06-10 (是否引证：否)</p> <p>1.plied Statistics,1994,21(2):224-270.浙江大学硕士学位论文致谢致谢 虽然研究生阶段的两年很短，但是我得到的收获很多。经过两年实验室的生活，我不仅在专业知识领域快速提高，还通过项目提升了开发技能。在此，我衷心感谢所有帮助过我的朋友们。首先，我要感谢尊敬的耿卫东老师。在这两年中，耿卫东老师不仅给我创造了良好的科研环境，传授给了我知识，更用他严谨的治学态度教</p> <p>城镇中心社区教育资源整合的研究 张仲 - 《西南大学硕士论文》 - 2009-03-16 (是否引证：否)</p> <p>1.不太重要口不重要西南大学硕士学位论文致谢致谢 本</p>

	<p>研究及学位论文是在我的导师刘义兵教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。您严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，刘教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，刘教授不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，在此谨向刘教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。在此，我还要感谢在一起愉快的度过研究生生活的2005级高士硕士，正是由于他们的帮助和支持，我才能克服一个一个的困难和疑惑，</p>
	<p>基于电子政务的嵌入式地理信息系统的设计与开发 沙海峰 - 《合肥工业大学硕士论文》 - 2010-04-01 (是否引证：否)</p>
	<p>1.身的精神使我终身受益，也将激励我在以后的工作中不断进步。同时，本研究及学位论文是在胡小华高工的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃地科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染着我。从课题的选择到项目的最终完成，胡老师都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，胡教授不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，在此谨向胡老师致以诚挚的谢意和崇高的敬意。感谢测量教研室的王依教授，他严谨的工作作风，谨慎的工作态度，以及永远追求新知识的年轻的心，不仅激励着我不断的进步</p>
	<p>基于遗传算法的核材料γ能谱分析技术研究 高威 - 《辽宁师范大学硕士论文》 - 2010-04-01 (是否引证：否)</p>
	<p>1.北京:国防工业出版社,2005. - 44 - 致谢 本研究及学位论文是在我的导师王教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，最重要的是王教授令人敬仰的人品深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，王教授都始终给予我细心的</p> <p>2.导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，最重要的是王教授令人敬仰的人品深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，王教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，王教授在学校的学习和生活中给我巨大的帮助，在此谨向我的王教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时，我</p> <p>3.着我。从课题的选择到项目的最终完成，王教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，王教授在学校的学习和生活中给我巨大的帮助，在此谨向我的王教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时，我还要感谢辽宁师范大学的七年培养，感谢物理与电子技术学院的老师同学们，正是由于你们的帮助和支持，我才能克服种种的困难和</p>
	<p>口腔粘膜游离代尿道治疗尿道下裂及前尿道狭窄22例 郭峻氙 - 《新疆医科大学硕士论文》 - 2010-04-01 (是否引证：否)</p>

		<p>1.。 —16— 致 谢 本研究及学位论文是在我的导师王玉杰副教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。感谢他在学习、工作和生活等各个方面给予我的精心指导和无私的帮助。导师严谨的治学态度、忘我的工作作风、对事业执着的追求让我敬</p> <p>2.私的帮助。导师严谨的治学态度、忘我的工作作风、对事业执着的追求让我敬佩不已，并将使我受益终生！从课题的选择到项目的最终完成，王玉杰副教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。在此谨向王玉杰教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时我要特别感谢木拉提·热夏提老师的精心培养，他对学术严谨的</p> <p>网络成瘾者的认知加工偏向研究 朱丹 - 《四川师范大学硕士学位论文》 - 2010-04-10 (是否引证：否)</p> <p>1.，以及一起工作的同学们的支持，想要完成这个设计是难以想象的。在论文写作过程中，得到了李媛老师的亲切关怀和耐心的指导。她严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，李老师都始终给予我细心的指导和不懈的支持。多少个日日夜夜，李老师不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，除了敬佩李老师的专业水平外，她的治学严谨和科学研究的精神也是我永远学习的榜样，并将积极影响我今后的学习和工</p> <p>多层螺旋CT对尘肺小阴影检出数的定量研究 肖云华 - 《重庆医科大学硕士学位论文》 - 2010-05-01 (是否引证：否)</p> <p>1.鼓励，在此之际表示我深深的感恩之情。衷心感谢敬爱的导师——吕富荣教授。本研究及学位论文是在我的导师吕富荣教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，导师都始终给予我细心的指导和不懈的支持。导师不仅在科研上给我创造了最好的环境，在生活上也给予我无私的帮助和支持，每次聆听导师的教诲，得到的都是不断向前的动</p> <p>赣西铁路物流发展与规划研究 杨斌 - 《南昌大学硕士学位论文》 - 2010-06-01 (是否引证：否)</p> <p>1.议方式协调解决，这种会议形式可以制度化、常态化。致谢致谢 本研究及学位论文是在我的导师陈斐教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，陈教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。在此谨向陈教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。在论文即将完成之际，我的心情无法平静，从开始进入课题到论文</p> <p>22_22_09430040128 宋斌亭_山东省国有商业银行的竞争环境分析 宋斌亭 - 《学术论文联合比对库》 - 2011-10-27 (是否引证：否)</p> <p>1.师陈新岗教授，在学习和生活上给予了我深切的关怀</p>
--	--	--

		<p>和帮助。“授人以鱼，不如授之以渔”，陈老师正是这样以言传身教来教导着我们。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我，时时鞭策着我不断前进。从课题的选择到项目的最终完成，陈教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持，在此谨向陈教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时，我还要感谢所有教导过我、关心过我的老师，他们同样给了我无私的帮助和关</p> <p>2.风，深深地感染和激励着我，时时鞭策着我不断前进。从课题的选择到项目的最终完成，陈教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持，在此谨向陈教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时，我还要感谢所有教导过我、关心过我的老师，他们同样给了我无私的帮助和关心，你们为我的学业倾注了大量心血，你们为人师表的风范令我敬仰，</p> <p>hrhanxuefei1981送检 - 《学术论文联合比对库》- 2012-04-07 (是否引证：否)</p> <p>1.活即将结束。回首两年的求学历程，对那些引导我、帮助我、激励我的人，我心中充满了感激。首先要感谢我的导师黄楠教授，他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，黄教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，黄教授在学业和思想上都给我以精心指导，在此谨向黄教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时，我要感谢所有教导过我、关心过我的老师</p> <p>2.从课题的选择到项目的最终完成，黄教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，黄教授在学业和思想上都给我以精心指导，在此谨向黄教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时，我要感谢所有教导过我、关心过我的老师。你们为我的学业倾注了大量心血，你们为人师表的风范令我敬仰，严谨治学的态度令我敬佩。感谢各位</p> <p>张卫军_09000704_二系 张卫军 - 《学术论文联合比对库》- 2012-04-12 (是否引证：否)</p> <p>1.的硕士求学历程即将结束。回首两年的学习生活，我对母校、老师和各位亲朋充满了感激。首先我要对我的导师教授表示感谢，她严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，黄教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，黄教授在学业和思想上都给我以精心指导，在此谨向黄教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时，我要感谢大学所有指导过我的授课老师。</p> <p>2.从课题的选择到项目的最终完成，黄教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，黄教授在学业和思想上都给我以精心指导，在此谨向黄教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时，我要感谢大学所有指导过</p>
--	--	---

	<p>我的授课老师。感谢各位老师对我的一贯帮助！感谢一直关心与支持我的同学和朋友们，感谢你们给予我的所有有关</p>
	<p>14_1111140011_王丽娟 王丽娟 - 《学术论文联合比对库》 - 2013-03-22 (是否引证：否)</p> <p>1.导着我的为人处世，这将是我今后这一生的行事准绳。对我的导师丰教授，我的心中怀着无比的崇敬与感激之情。这篇论文是在丰教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，丰教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。在此谨向丰教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意！在此，我还要感谢在一起愉快的度过研究生生活的同学们，正是由于你们的帮助和</p>
	<p>工程硕士论文(韩华) 韩华 - 《学术论文联合比对库》 - 2013-04-25 (是否引证：否)</p> <p>1.教授。在我研究生学习期间，无论在学习上、思想上都给予了无微不至地关怀和耐心细致地教导，使我不断地学习和成长。本论文是在杨秋翔教授地亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，导师倾注了大量的心血，提出的宝贵意见让我受益匪浅；导师一丝不苟的敬业精神和，诲人不倦的高尚师德也为我树立了做人、做事的楷模</p>
	<p>教育公平视角下的小学语文课堂提问研究 王丽娟 - 《天津师范大学硕士论文》 - 2013-05-10 (是否引证：否)</p> <p>1.的为人处世，这将是我今后这一生的行事准绳。对我的导师丰教授，我的心中怀着无比的崇敬与感激之情。这篇论文是在丰教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，丰教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。在此谨向丰教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意！在此，我还要感谢在一起愉快的度过研究生生活的同学们，正是由于你们的</p>
	<p>基于直线二级倒立摆稳定控制方法的研究 马婷婷 - 《西安电子科技大学硕士论文》 - 2014-03-01 (是否引证：否)</p> <p>1.会到了写论文需要的那份严谨与认真。回首两年多的求学历程，对那些引导我、帮助我、激励我的人，我心中充满了感激。首先要感谢我的导师过润秋教授，在论文写作过程中，得到了过老师耐心的指导。她严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，过老师都始终给予我细心的指导和不懈的支持。除了敬佩过老师的专业水平外，她的治学严谨和科学研究的精神也是我永远学习的榜样，并将积极影响我今后的学习和工作。在此</p>

王柯—蔡章利 (查重版 5572655@qq.com) 0416 王柯 - 《
学术论文联合比对库》 - 2015-04-16 (是否引证：否)

1.支持，让我坚持完成了本次的毕业论文。致谢首先是感谢我的导师蔡章利教授，在我的项目实施和论文撰写过程中，我都得到了老师的亲切关怀和耐心的指导。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，老师都始终给予我细心的指导和不懈的支持。在整个学期期间，老师不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，除了敬佩老师的专业水平外，他的治学严谨和科学研究的精神也是我永远学习的榜样，并将积极影响我今后的学习和工作。在此谨向蔡章

E20130759刘宏杰 刘宏杰 - 《学术论文联合比对库》 -
2015-10-23 (是否引证：否)

1.这里，我要对帮助我完成论文的所有人表示感谢。首先，我由衷感谢尊敬的冯国瑞教授。感谢他的热情支持和鼓励，这篇论文是在冯教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。从课题的选择到项目的最终完成，冯教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。冯教授渊博的专业知识，严谨的治学态度，精益求精的工作作风

2.表示感谢。首先，我由衷感谢尊敬的冯国瑞教授。感谢他的热情支持和鼓励，这篇论文是在冯教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。从课题的选择到项目的最终完成，冯教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。冯教授渊博的专业知识，严谨的治学态度，精益求精的工作作风，诲人不倦的高尚师德，对我影响深远，高尚而宽容的品德，使我受

3.博的专业知识，严谨的治学态度，精益求精的工作作风，诲人不倦的高尚师德，对我影响深远，高尚而宽容的品德，使我受益良多，在此谨向冯教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。然后，衷心感谢太原理工大学研究生院各位老师，感谢他们在我攻读硕士学位期间，给予我的热情指导和倾力相助。感谢其他同事和朋友们

P2P网络借贷平台的法律监管 贾欣然 - 《河北经贸大学硕士
论文》 - 2016-03-01 (是否引证：否)

1.iew,Vol. 69,May 1991: 1374- 1375. 34后 记本篇学位论文是在我的导师王利军教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，王教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。在两年的学习和生活中，王教授不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，在此谨向王教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。在此，我还要感谢在一起愉快的度过研究生生活的同学们，正是由于你们的帮助和支持，我才能克服一个一个的困难和疑惑，直至本文的

管理层收购：公司发展的利器还是财富转移的工具？ 史兴

		<p>华 - 《苏州大学硕士论文》 - 2016-03-01 (是否引证：否)</p> <p>1.致谢 管理层收购：公司发展的利器还是财富转移的工具？68致谢本人的学位论文是在导师周中胜教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他渊博的专业知识，精益求精的工作作风，严于律己、宽以待人的崇高风范，都深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成</p> <p>P2P网络借贷平台的法律监管 贾欣然 - 《河北经贸大学硕士论文》 - 2016-03-01 (是否引证：否)</p> <p>1.iew,Vol. 69,May 1991: 1374- 1375. 34后 记本篇学位论文是在我的导师王利军教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，王教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。在两年的学习和生活中，王教授不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，在此谨向王教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。在此，我还要感谢在一起愉快的度过研究生生活的同学们，正是由于你们的帮助和支持，我才能克服一个一个的困难和疑惑，直至本文的</p> <p>教学研究型高校图书馆管理优化研究 王蒂 - 《南昌大学硕士论文》 - 2016-04-15 (是否引证：否)</p> <p>1.是研究尚且不够深入和全面，有待学者以后对教学研究型图书馆作进一步的研究。致谢40致谢本论文是在我的导师付智教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，付智教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持，在此谨向付智教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。同时也非常感谢本校图书馆管理人员的热情相助，毫无保留的对我提供各种</p> <p>HIF-2α—SCD1通路在低氧诱导肝癌细胞生物学行为中作用的研究 余小庆 - 《重庆医科大学硕士论文》 - 2016-05-01 (是否引证：否)</p> <p>1., 2011, 55(2): 359-68. 重庆医科大学硕士研究生学位论文 46致谢首先感谢我的导师沈薇教授在我研究生生涯里对我的亲切关怀和悉心指导。从课题的选择到项目的最终完成，沈薇老师给了我细心的指导和不懈的支持，是她让我能在科研的道路上坚定的行走到今天。她严谨的治</p> <p>2.生学位论文 46致谢首先感谢我的导师沈薇教授在我研究生生涯里对我的亲切关怀和悉心指导。从课题的选择到项目的最终完成，沈薇老师给了我细心的指导和不懈的支持，是她让我能在科研的道路上坚定的行走到今天。她严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。她</p> <p>3.是她让我能在科研的道路上坚定的行走到今天。她严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激</p>
--	--	---

		<p>励着我。她不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀。正是有了她的幕后默默支持与奉献，我才能走到今天，在此谨向沈薇教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意！感谢重庆医科</p> <p>4.我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀。正是有了她的幕后默默支持与奉献，我才能走到今天，在此谨向沈薇教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意！感谢重庆医科大学病理科管晓琴老师及消化内科实验室和重庆医科大学附属二院中心实验室的项莹霞老师、谢运兰老师、陈世知老师和</p> <p>泰顺县三魁镇城镇化问题研究 林晓静 - 《江西农业大学硕士论文》 - 2016-05-01 (是否引证：否)</p> <p>1.Beijing:China Tourism Press,2002.12-13.26致 谢本研究及硕士论文是在我的导师朱述斌教授的亲切关怀和悉心指导下完成的，他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，朱教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，朱教授不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，在此谨向朱教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。在论文即将完成之际，我的心情无法平静，从开始进入课题到论文的顺利完成，有多少可敬的师长、同学、朋友给了我无言的帮助</p> <p>合同视角下公司归入权研究 刘宇 - 《南昌大学硕士论文》 - 2016-05-01 (是否引证：否)</p> <p>1.良师益友，给了我很多的指引和帮助，使我能够顺利地完成学业，在此谨向他们表示最衷心的感谢。本研究及学位论文是在我的导师蓝寿荣教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，蓝教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。三年以来，蓝教授不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，在此谨向郑教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。论文即将完成之际，我的心情无法平静，从开始进入课题到论文的顺利完成，有多少可敬的师长、同学、朋友给了我无言的帮助，</p> <p>LMNA基因单核苷酸多态性与扩张型心肌病的相关性及对转录因子NKX2.5表达的影响 尹杰 - 《青岛大学博士论文》 - 2016-05-28 (是否引证：否)</p> <p>1.ated+cardiomyopathy致谢102致 谢首先衷心感谢杨军教授，本研究及学位论文是在我的导师杨军教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，杨教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，杨军教授不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，在此谨向杨教授致以最诚挚的谢意和最崇高的敬意！在此，我还要衷心感谢烟台毓璜顶</p>
--	--	--

		<p>医院的孙成铭、任法新、张传焕等主任、教授，还有青大附院蔡尚郎教授、李培慧医师等，还有我的母院-莱芜市人</p> <p>吉尔吉斯斯坦学生学习汉语“是”字句偏误调查 阿丽米拉·扎汉 - 《新疆大学硕士论文》 - 2016-06-30 (是否引证：否)</p> <p>1.гунеле келду.10. Мен тамашалагам.48致 谢本研究及学位论文是在我的导师周殿生教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，周教授都始终给予我细心的指导和不懈的支持。两年多来，导师不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想、生活上给我以无微不至的关怀，在此谨向周教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。感谢学院院长付红军，副院长海丽古丽、杨洪建，朱晓军老师和洪永明老师在我论文开题期间给予了很多意见和建议，才使得后期的</p>
3	<p>此处有 56 字相似</p> <p>其次，我要感谢老师，王老师前瞻性的视野，治学严谨的治学精神，以及渊博的学识深深影响着我，使我专业知识和眼界都得到了提高。除了敬佩王老师的专业水平外，他严谨细致，一细不苟的工作作风以及做人的态度一直是我今后工作学习的榜样。王老师的教诲给了我无尽的启迪，更是一笔可贵的精神财富，在此谨向任课老师和实验室老师表示我最诚挚的敬意和感谢。</p> <p>其次，我要感谢实验室</p>	<p>016-220100902980-马媛 马媛 - 《学术论文联合比对库》 - 2012-03-20 (是否引证：否)</p> <p>1.，中期的检查，到后期的定稿，都给予了我悉心的指导。在攻读硕士研究生这两年里，张老师的关心，指导和谆谆教诲都使我受益匪浅。除了敬佩张老师的专业水平外，他严谨细致、一丝不苟的工作作风一直是我工作、学习中的榜样；他的循循善诱教导和不拘一格的思路给予我无尽的启迪。在此谨向我的导师张景春老师表示我最诚挚的敬意和感谢！??? 在此我还要感谢我的实</p>
4	<p>此处有 114 字相似</p> <p>我要感谢实验室里的师兄弟姐妹们，在我阅读硕士学位期间给予我的帮助和支持。我还要感谢身边的朋友们和动漫社的小伙伴们。硕士的学习和生活，让我们共同进步，让我们拥有更多的回忆，感谢你们给予我的所有关心和帮助，同窗之谊，永生难忘。</p> <p>最后我要感谢我的母校——吉林大学，母校良好的学习环境和浓厚的学习氛围给了我一个良好的学习平台，让我不断充实自己，提升自己。</p>	<p>016-220100902980-马媛 马媛 - 《学术论文联合比对库》 - 2012-03-20 (是否引证：否)</p> <p>1.服了毕业设计中的许多困难。在此??? 同时，还要感谢一直关心与支持我的舍友和朋友们！感谢你们的鼓励和帮助。两年来的学习和生活，让我们共同进步，让我们拥有更多的回忆，感谢你们给予我的所有关心和帮助。同窗之谊，永生难忘！? 最后还要感谢我的母校——兰州大学，母校良好的学习环境和浓厚的学习氛围给了我一个良好的学习平台，让我不断充实自己，提升自己。</p> <p>hrhanxuefei1981送检 - 《学术论文联合比对库》 - 2012-04-07 (是否引证：否)</p> <p>1.们为人师表的风范令我敬仰，严谨治学的态度令我敬佩。感谢各位老师对我的一贯帮助！感谢一直关心与支持我的同学和朋友们！感谢你们给予我的所有关心和帮助。同窗之谊，我将终生难忘！还要感谢我的母校——南开大学，母校给了我一个宽阔的学习平台，让我不断吸取新知，充实自己。需要特别感谢的是我的父母及家人，他们是我求学路上的坚强后盾</p> <p>张卫军_09000704_二系 张卫军 - 《学术论文联合比对库》 - 2012-04-12 (是否引证：否)</p> <p>1.同时，我要感谢大学所有指导过我的授课老师。感谢各位老师对我的一贯帮助！感谢一直关心与支持我的同</p>



	学和朋友们，感谢你们给予我的所有关心和帮助。特别感谢我的父母及家人，你们在我的求学之路上，给予了我坚实的依靠和支持，你们对我无私的爱与照顾是我不断前进的动力。最后，我要感
--	---

指 标
疑似剽窃文字表述
<div>1. 软件最小可测试单元的验证。单元测试的工作目标是没有程序错误，单元逻辑正确，并且可以对其中的错误输入输出进行有效的处理。</div> <div>2. 首先，我要感谢我的导师教授。本次论文是在李教授的亲切关怀和悉心指导下完成的。他严肃的科学态度，严谨的治学精神，精益求精的工作作风，深深地感染和激励着我。从课题的选择到项目的最终完成，李文辉都始终给予我细心的知道和不懈的支持。两年多来，李文辉不仅在学业上给我以精心指导，同时还在思想，生活上给予我无微不至的关怀，在此谨向李教授致以诚挚的谢意和崇高的敬意。 其次，我要感谢老师，</div> <div>3. 除了敬佩王老师的专业水平外，他严谨细致，一细不苟的工作作风以及做人的态度一直是我今后工作学习的榜样。王老师的教诲</div> <div>4. 学习和生活，让我们共同进步，让我们拥有更多的回忆，感谢你们给予我的所有关心和帮助，同窗之谊，永生难忘。 最后我要感谢我的母校——吉林大学，母校良好的学习环境和浓厚的学习氛围给了我一个良好的学习平台，让我不断充实自己，提升自己。</div>

说明：1.指标是由系统根据《学术论文不端行为的界定标准》自动生成的。

2.红色文字表示文字复制部分;黄色文字表示引用部分。

3.本报告单仅对您所选择比对资源范围内检测结果负责。

4.Email：amlc@cnki.net  <http://e.weibo.com/u/3194559873>  http://t.qq.com/CNKI_kycx