1. 基于cocos2d框架的交互式迷宫游戏设计与实现，安毅生，计算机与数学工程
2. 大型3D游戏中轻量级UI系统的设计与实现，硕士论文，黄浦益，北京交通大学2010
3. 基于cocos2d-x引擎移动游戏UI系统设计及应用，硕士论文，霍常伟，硕士论文，北京交通大学2012
4. 基于开源图形库的游戏引擎研究与实现，硕士论文，浙江大学，2006，刘晓华
5. 路面图片分割方法的研究，硕士论文，东南大学，毛利铧2005
6. MVC模式研究的综述，任中方，计算机应用研究
7. 游戏UI安全性问题研究，张磊，硕士论文，西南交通大学，2007
8. 基于事件驱动的面向服务计算模型研究，西北大学2010 何浪
9. 用于整合SoA与EDA的智能化事件驱动模型，张辉，计算机应用研究2009
10. 代码相似行耦合性度量方法研究，哈尔滨工业大学 2009