

<<计算机专业毕业设计指导>>

图书基本信息

书名：<<计算机专业毕业设计指导>>

13位ISBN编号：9787030208965

10位ISBN编号：703020896X

出版时间：2008-2

出版时间：科学

作者：唐红亮[等]主编

页数：275

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<计算机专业毕业设计指导>>

### 内容概要

本书依据“高等学校如何抓好毕业设计，大学生如何开展毕业设计”这一主旨，从毕业设计的选题、撰写开题报告、毕业设计着手实施、毕业论文的写作、毕业答辩的过程与技巧、成绩评定等多环节规划内容，并以实例的形式分步详细地指导毕业课题的设计。

本书在《计算机专业毕业设计指导》第一版的基础上，依据读者的反馈信息，在内容、形式、逻辑结构等各方面进行了修订，为大学生们开展毕业设计提供了一个清晰的构思及富有指导意义的操作方法。

本书结构合理、简明扼要，例题丰富，即学即用。

可作为各类高等学校、高职院校学生开展毕业设计(论文)的指导教材，也可供从事项目开发人员学习和参考。

配套光盘中不仅列出了书中所有毕设相关文档的电子稿及课题开发的源程序，还附赠了精心收集的作者所在院校近4年来的优秀毕业设计(论文)成果，供读者学习与参考。

## 书籍目录

第1章 毕业设计(论文)指导 1.1 国家教育部对毕业生毕业设计(论文)环节的要求 1.1.1 转印“教育部办公厅关于加强普通高等学校毕业设计(论文)工作的通知”文件 1.1.2 文件中涉及的重要精神解读 1.2 毕业设计(论文)概念 1.2.1 毕业设计(论文)的目的及任务 1.2.2 毕业设计(论文)的要求 1.3 毕业设计(论文)过程分析 1.3.1 实施步骤 1.3.2 学生、指导教师、学校三者间具体任务、职责 1.4 本章小结第2章 课题选取与毕业设计(论文)开题 2.1 课题题目分析 2.1.1 学术、理论研究型课题 2.1.2 软件、信息系统开发型课题 2.1.3 网络、网站建设型课题 2.1.4 多媒体、游戏应用型课题 2.2 选题方法与技巧 2.2.1 选题的原则与方法 2.2.2 选题技巧及注意事项 2.3 毕业设计(论文)的开题 2.3.1 毕业设计任务书 2.3.2 开题报告及其撰写 2.4 本章小结第3章 毕业设计类型分析一——学术、理论研究型课题 3.1 立论依据 3.1.1 项目研究意义 3.1.2 本项目的机遇和存在的问题 3.1.3 本项目的创新之处 3.2 研究方案 3.2.1 研究基础及研究目标 3.2.2 研究内容及拟解决的关键问题 3.2.3 拟采取的研究方法和可行性分析 3.3 项目实施 3.3.1 项目研究进展 3.3.2 预期研究成果 3.3.3 关键技术实现 3.4 毕业论文——网络信息化平台下高校党建工作体系的构建与实现 3.5 同类模块毕业设计(论文)分析 3.6 本章小结第4章 毕业设计类型分析二——计算机信息系统设计与开发课题 4.1 总体规划 4.1.1 开发背景 4.1.2 模块划分 4.1.3 设计目标 4.2 系统分析 4.2.1 系统开发平台选择(Visual Basic语言) 4.2.2 系统流程分析 4.3 系统设计 4.3.1 数据库设计(SQL Server 2000数据库创建) 4.3.2 类模块设计 4.3.3 标准模块设计 4.3.4 窗体模块的设计 4.4 系统实施 4.4.1 程序调试 4.4.2 数据源配置(ODBC数据源管理器的使用) 4.4.3 生成可执行文件 4.5 毕业论文——基于VB技术的电脑销售管理系统设计与开发 4.6 同类模块毕业设计(论文)分析 4.7 本章小结第5章 毕业设计类型分析三——计算机网络组建课题 5.1 总体规划 5.1.1 设计定位 5.1.2 需求分析 5.1.3 模块划分 5.2 组网分析 5.2.1 网络规划方案拓扑结构图 5.2.2 实施方案与策略 5.2.3 结构化布线设计与网线制作 5.2.4 Intel"net接入方式选择与IP地址规划 5.3 网络实现 5.3.1 架设DHCP、DNS服务器 5.3.2 架设Web、FTP、E.mail服务器与www服务 5.3.3 网络客户端ID设置及网络资源共享实现 5.4 网络管理与维护 5.4.1 网络管理 5.4.2 远程监控 5.4.3 网络安全 5.5 毕业论文——论防火墙技术设计策略 5.6 同类模块毕业设计(论文)分析 5.7 本章小结第6章 毕业设计类型分析四——动态网站规划与设计课题 6.1 总体规划 6.1.1 网站定位 6.1.2 模块划分 6.1.3 设计目标 6.2 系统分析 6.2.1 系统开发平台选择 6.2.2 操作流程分析 6.3 系统设计 6.3.1 网站CI设计(Photoshop平面设计基础) 6.3.2 数据库设计(Access数据库基础知识) 6.3.3 网站后台程序编写 6.4 系统实施 6.4.1 网页主页设计与各模块整合(Dreamweaver网页制作) 6.4.2 数据安全技术 6.4.3 网站上传 6.5 毕业论文——基于ASP技术的用户注册登录系统实现 6.6 同类模块毕业设计(论文)分析 6.7 本章小结第7章 毕业设计类型分析五——游戏开发与动画技术设计课题 7.1 总体规划 7.1.1 动画定位 7.1.2 模块划分 7.1.3 设计目标 7.2 系统分析 7.2.1 系统开发平台选择(Flash软件) 7.2.2 设计流程分析 7.3 系统设计实现 7.3.1 动画实现 7.3.2 游戏开发(ActionScript编程) 7.4 动画处理后续实施 7.4.1 发布动画 7.4.2 整合在网页中 7.5 毕业论文——基于Flash技术的动画设计实现 7.6 同类模块毕业设计(论文)分析 7.7 本章小结第8章 毕业设计类型分析六——多媒体设计课题 8.1 总体规划 8.1.1 选题定位 8.1.2 模块划分 8.2 课件分析 8.2.1 系统开发平台选择——Authorware软件 8.2.2 素材采集 8.2.3 设计思想 8.3 课件设计实现 8.3.1 引导页界面设计(Authorware与Flash的交互) 8.3.2 主界面设计(Authorware与Photoshop的交互) 8.3.3 框架结构与内容编排 8.4 课件后期处理实施 8.4.1 系统调试 8.4.2 系统打包及生成可执行文件 8.5 毕业论文——运用多媒体技术优化教学效果 8.6 同类模块毕业设计(论文)分析 8.7 本章小结第9章 毕业论文撰写方法 9.1 毕业设计与毕业论文 9.1.1 什么是毕业论文 9.1.2 论文的性质 9.1.3 论文组织安排 9.2 毕业论文的写作 9.2.1 拟定提纲 9.2.2 撰写研究内容 9.2.3 总结、修改 9.3 论文写作截图方法 9.3.1 截图原则 9.3.2 选取合适的截图软件及截图方法 9.4 论文排版、打印、装订 9.4.1 毕业论文正文书写要求 9.4.2 论文页面设置、页眉页脚、正文排版技巧 9.4.3 图片处理、目录抽取及字数统计 9.4.4 论文装订 9.5 浅析论文写作技巧 9.5.1 毕业论文的文风 9.5.2 毕业论文的逻辑 9.5.3 毕业论文的语言 9.6 部分毕业论文赏析 9.6.1 BookShow软件(电子图书阅览系统)实现分析 9.6.2 基于Authorware实现企业产品形象设计 9.7 本章小结第10章 毕业设计(论文)答辩要点 10.1 毕业论文答辩的目的和意义

## <<计算机专业毕业设计指导>>

10.1.1 什么是毕业论文答辩 10.1.2 毕业论文答辩的目的 10.1.3 毕业论文答辩的意义 10.2 毕业论文答辩的准备工作 10.2.1 校方要做的准备 10.2.2 答辩委员会成员的准备 10.2.3 答辩者(论文作者)的准备 10.3 答辩者幻灯片的制作方法 10.3.1 幻灯片制作意义 10.3.2 利用PowerPoint制作演示幻灯片 10.4 毕业论文答辩的过程 10.4.1 毕业论文答辩的一般程序 10.4.2 王答辩老师的提问方式 10.4.3 答辩者(论文作者)要注意的问题 10.5 成绩评定表格示例 10.5.1 毕业设计(论文)成绩评定表 10.5.2 毕业设计(论文)答辩记录表 10.5.3 毕业设计(论文)评分标准 10.6 本章小结附录A 如何搜索及使用文献资料附录B 光盘介绍

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>