

# 大学课程

## 网络和多人游戏系统





**tech** 科学技术大学

## 大学课程 网络和多人游戏系统

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: [www.techtitude.com/cn/information-technology/postgraduate-certificate/multiplayer-networks-systems](http://www.techtitude.com/cn/information-technology/postgraduate-certificate/multiplayer-networks-systems)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

结构和内容

---

12

04

方法

---

16

05

学位

---

24

# 01 介绍

如今，在线领域在电子游戏领域占据着绝对重要的地位。每天有数百万人在网上玩各种游戏。因此，这种产品多年来一直很常见，也很受欢迎，成为行业的一个重要方面。因此，该领域的大公司都在寻找网络和多人游戏系统方面的专家，以应对该领域当前的挑战。本专业为学生提供了成为真正专家所需的一切工具，学生通过在本专业的学习，可以立即进入大型视频游戏公司工作。



“

多年来,多人游戏和网络游戏一直在稳步增长。如果您正在寻找一个专业领域来取得职业成功,那么这个大学课程正是您所需要的”

堡垒之夜、Apex Legends、守望先锋、英雄联盟等等。这些游戏汇聚了全球数百万玩家，虽然它们彼此迥异，但都有一个共同的基本特征：它们都是在线的多人视频游戏。因此，现在世界上最流行的游戏都是在线和多人共同欣赏的，因为如今人们非常重视共享体验。

就在十年前，情况还截然不同。当时的互联网线路更慢、更差，游戏机和电脑的功能也不那么强大，今天集体参与电子游戏的观念也不那么普遍。但近年来，该行业发生了转变，因此公司也适应了新的形势，需要新的专业人员。

因此，网络和多人游戏系统大学课程是所有希望成为这些领域专家的人的理想选择，他们可以凭借在攻读该学位过程中获得的知识和技能，在该领域担任重要职位。

这个**网络和多人游戏系统大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 由多人系统和网络专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 这个书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践，以推进学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

一旦你完成了这个出色的课程，行业内最好的公司都会想要你”

“

多人视频游戏风靡全球。专业化可以为您提供大量的职业机会”

这个大学课程是您在电子游戏行业中脱颖而出的必要条件。

有了这个学位,您就能设计出成功的多人视频游戏,如堡垒之夜或英雄联盟。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,他们将自己的工作经验融入到培训中,还有来自知名企业和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情境式的学习,即在模拟环境中提供身临其境的培训程序,在真实情况下进行培训。

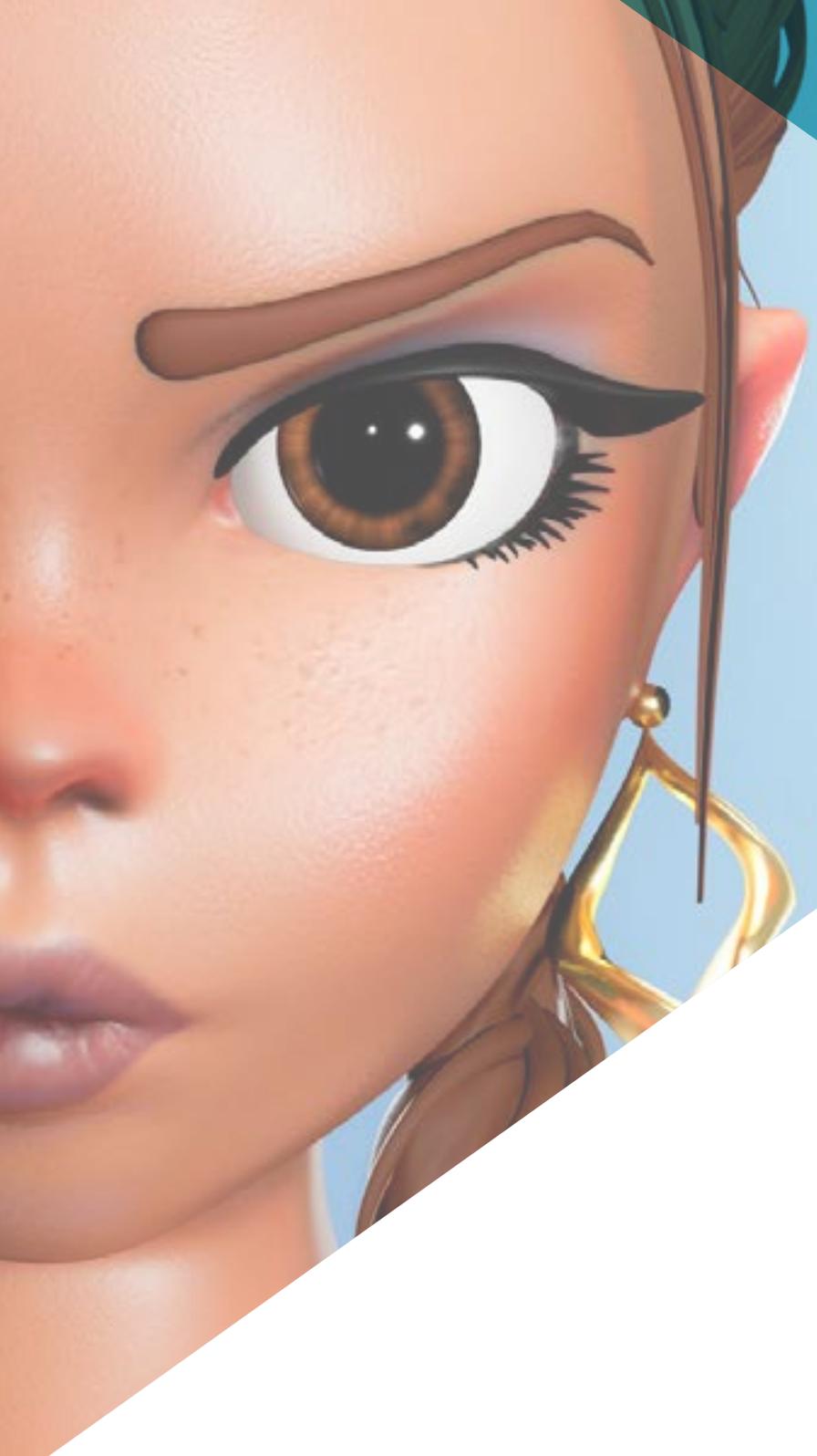
这个方案的设计重点是基于问题的学习,通过这种学习,专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



# 02 目标

网络和多人游戏系统大学课程的主要目标是为学生提供吸引电子游戏领域大公司注意的机会。为此,它提供完全以专业实践为重点的高层次专业知识,使学生在完成学业后可以将其应用于工作中,从而在职业生涯中立竿见影。





“

网络和多人游戏系统大学课程将使您更接近成为受世界主要视频游戏公司重视的专家的目标”



## 总体目标

---

- ◆ 将软件工程专业编程的知识应用于视频游戏中
- ◆ 理解编程在心理病态发展中的作用
- ◆ 了解不同的现有控制台和平台
- ◆ 开发网络和多人视频游戏





## 具体目标

- ◆ 描述传输控制协议/互联网协议 (TCP/IP) 架构和无线网络的基这个操作
- ◆ 分析适用于电子游戏的安全问题
- ◆ 获得开发多人在线游戏的能力

“

专攻网络和多人游戏系统, 提高您作为电子游戏专业人员的地位”

# 03

## 结构和内容

网络和多人游戏系统大学课程的教学大纲是为了向学生提供最有用、最专业的内容而制定的。他们将能够在自己的工作领域运用所学知识，这将极大地促进他们的职业发展。通过这种方式，学生将能够了解到多人游戏环境中的商业模式、OSI 模型、不同类型的网络以及服务器在此类游戏中的使用等问题。

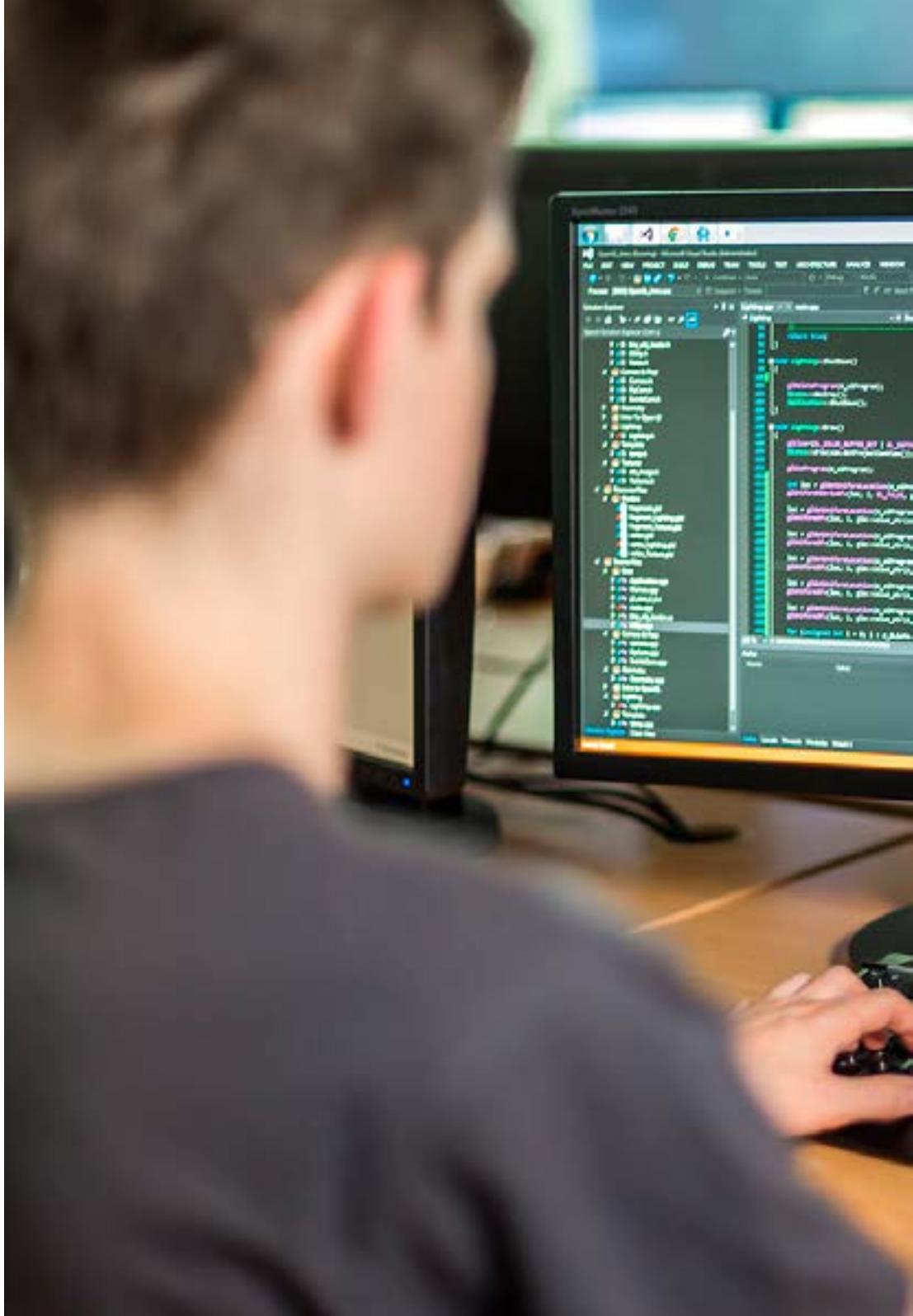


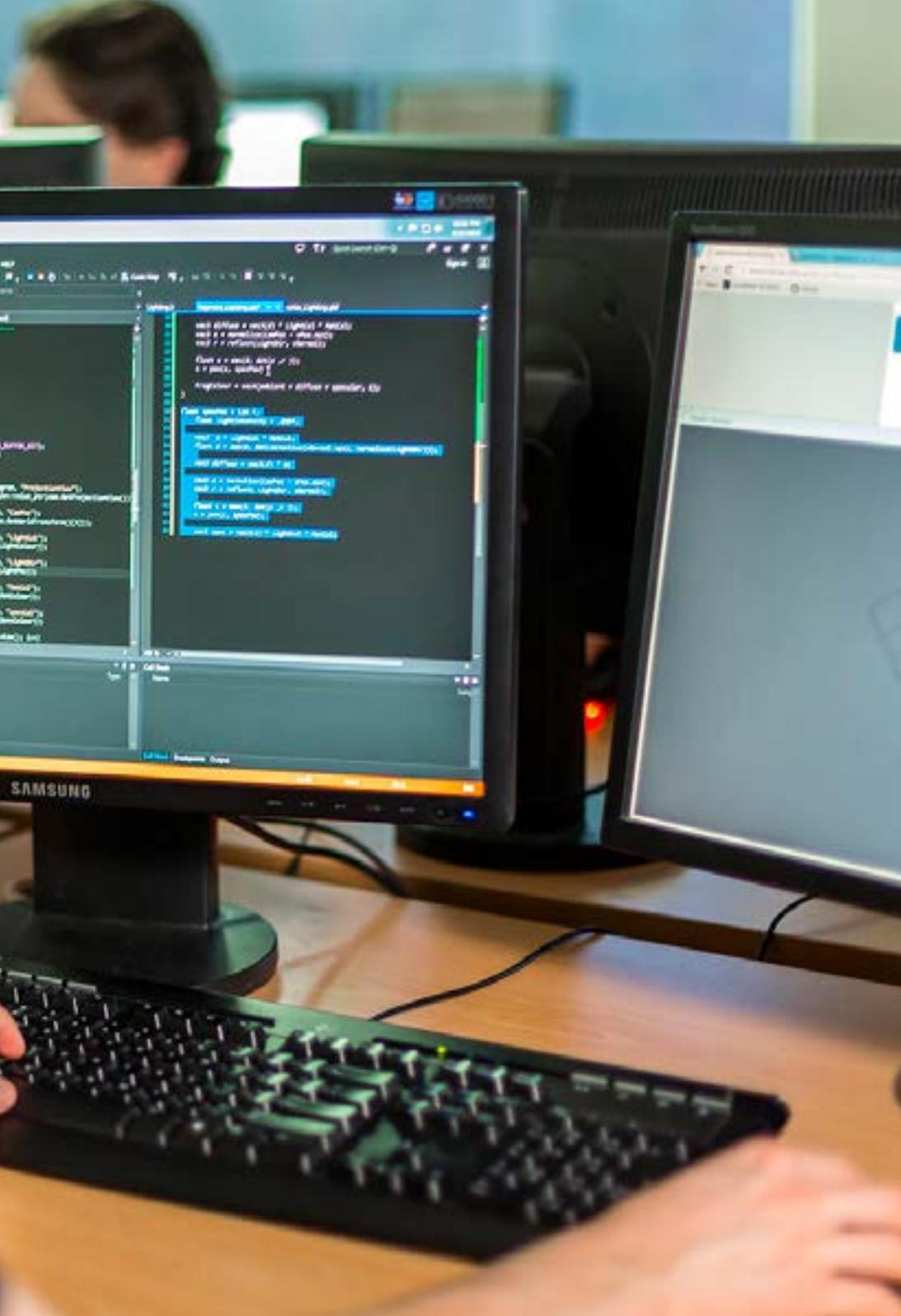
“

您一直在寻找的职业  
发展内容就在这里”

## 模块 1. 网络和多人游戏系统

- 1.1. 多人视频游戏的历史和演变
  - 1.1.1. 1970 年代:第一款多人游戏
  - 1.1.2. 20世纪90年代。Duke Nukem, Doom, Quake
  - 1.1.3. 多人视频游戏热潮
  - 1.1.4. 这个地和在线多人游戏
  - 1.1.5. 派对游戏
- 1.2. 多人商业模式
  - 1.2.1. 新兴商业模式的起源与运作
  - 1.2.2. 在线销售服务
  - 1.2.3. 免费玩
  - 1.2.4. 小额支付
  - 1.2.5. 广告
  - 1.2.6. 每月付款订阅
  - 1.2.7. 每场比赛付费
  - 1.2.8. 先试后买
- 1.3. 本地游戏和联网游戏
  - 1.3.1. 本地游戏开始
  - 1.3.2. 派对游戏:任天堂与家族的联合
  - 1.3.3. 联网游戏开始
  - 1.3.4. 网络游戏的演变
- 1.4. OSI 型号:第一层
  - 1.4.1. OSI模型:简介
  - 1.4.2. 物理层
  - 1.4.3. 数据链路层
  - 1.4.4. 网络层
- 1.5. OSI 型号:第二层
  - 1.5.1. 传输层
  - 1.5.2. 会话层
  - 1.5.3. 表示层
  - 1.5.4. 应用层





- 1.6. 计算机和互联网
  - 1.6.1. 什么是计算机网络?
  - 1.6.2. 软件
  - 1.6.3. 硬件
  - 1.6.4. 服务器
  - 1.6.5. 网络存储
  - 1.6.6. 网络协议
- 1.7. 移动和无线网络
  - 1.7.1. 移动网络
  - 1.7.2. 无线网络
  - 1.7.3. 移动网络的运行
  - 1.7.4. 数字技术
- 1.8. 安全
  - 1.8.1. 个人安全
  - 1.8.2. 电子游戏中的黑客和作弊
  - 1.8.3. 反作弊安全
  - 1.8.4. 反作弊安全系统分析
- 1.9. 多人系统:服务器
  - 1.9.1. 服务器托管
  - 1.9.2. MMO视频游戏
  - 1.9.3. 专用视频游戏服务器
  - 1.9.4. 局域网
- 1.10. 多人视频游戏设计和编程
  - 1.10.1. 虚幻中多人视频游戏设计的基础知识
  - 1.10.2. Unity 中多人视频游戏设计的基础知识
  - 1.10.3. 如何让多人游戏变得有趣?
  - 1.10.4. 超越命令:多人游戏控制的创新



实现专业化,扭转职业生涯。  
不要再等了,赶紧报名吧"

# 04 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

## 案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇  
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在  
整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

### 一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济、社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实的案例。他们必须整合所有的知识，研究、论证和捍卫他们的想法和决定。

## Re-learning 方法

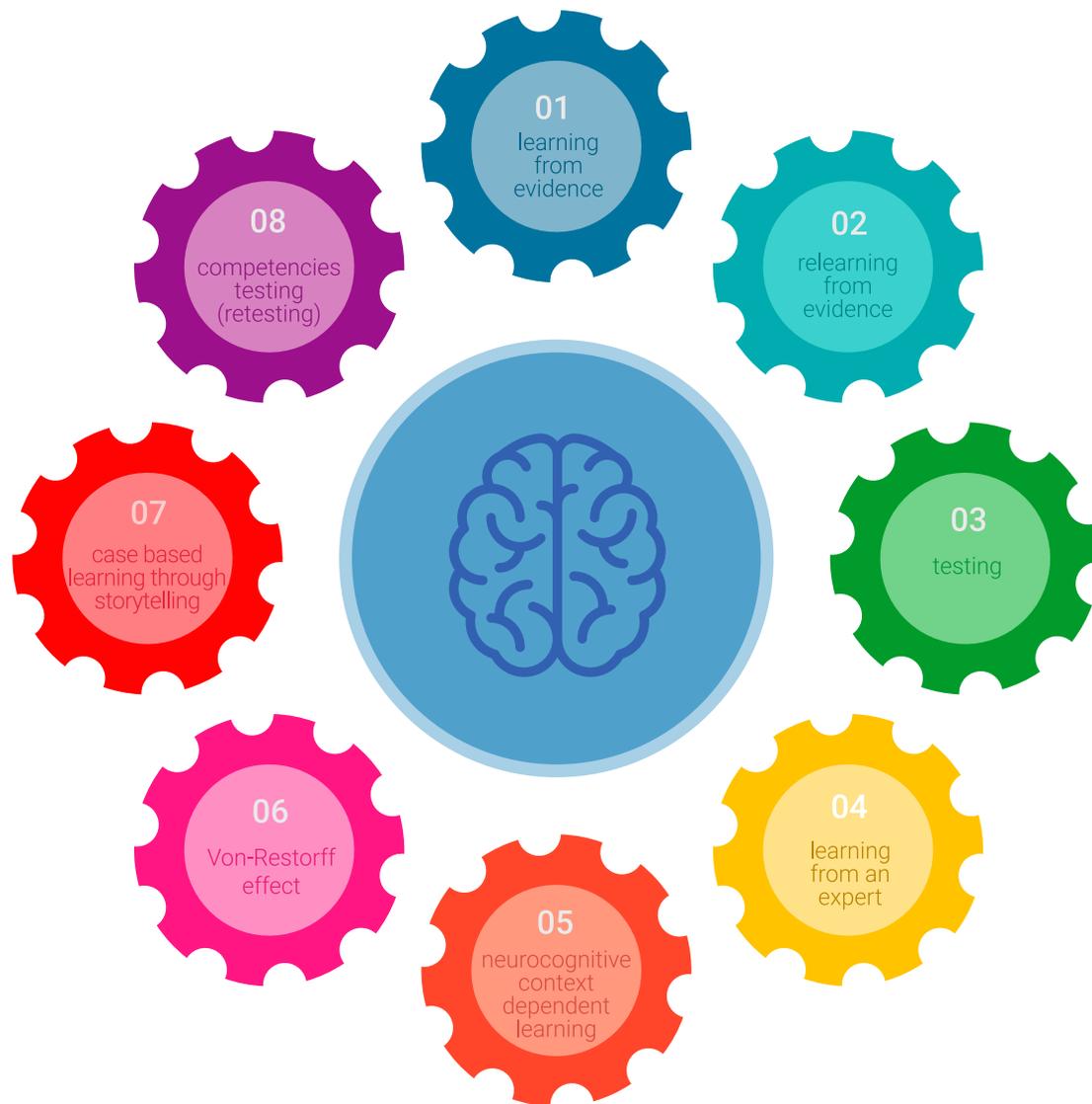
TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH,你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

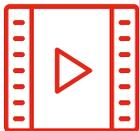
Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



### 学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



### 大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



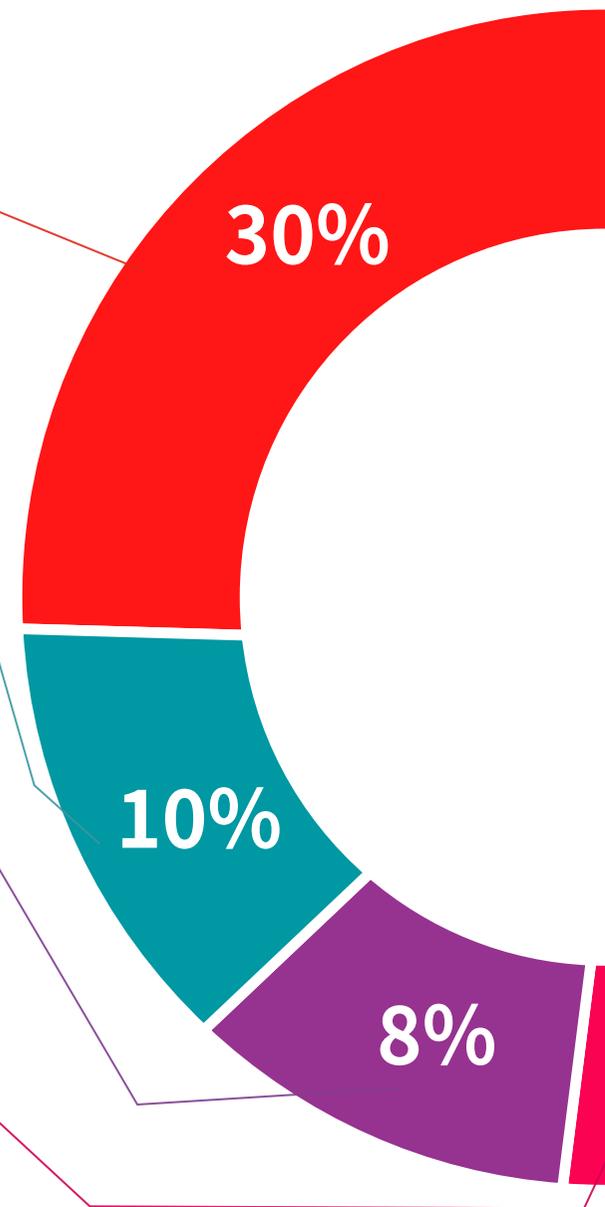
### 技能和能力的实践

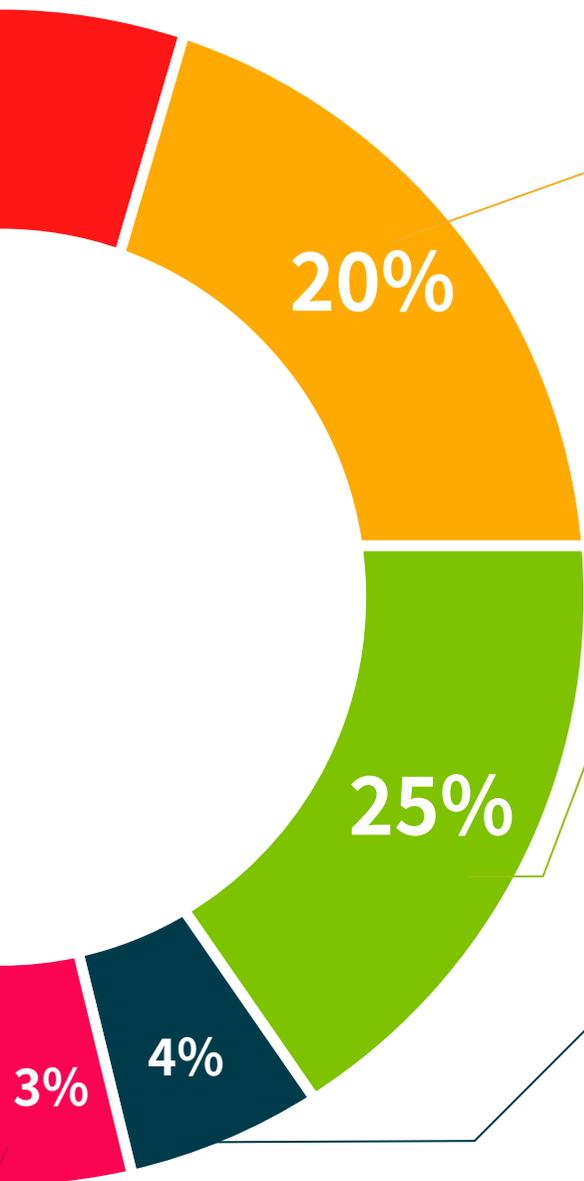
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





### 案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



### 互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。  
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



### 测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



# 05 学位

网络和多人游戏系统大学课程除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由 TECH 科技大学 颁发的大学课程学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**网络和多人游戏系统大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

**TECH科技大学**颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**网络和多人游戏系统大学课程**

模式:**在线**

时长: **6周**



\*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注, TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得, 但需要额外的费用。

健康 信心 未来 人 导师  
教育 信息 教学  
保证 资格认证 学习  
机构 社区 科技 承诺  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

大学课程  
网络和多人游戏系统

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

# 大学课程

## 网络和多人游戏系统

