

第三次考核（12.6——1.2）

基础知识学习

- 了解数据结构：栈和队列的基本概念
- 了解C++容器的基本概念，了解stack，queue和vector的基本知识和底层实现
- 基础知识考察：
 - 1.vector与数组有哪些区别？
 - 2.编程：利用两个队列来实现一个栈

主要任务

- 1.学习编程基础知识，完成基础知识考察，将问答题结果和编程题主要思路和本周的学习笔记放在提交的文档中
- 2.观看坦克大战教程，教程放在群文件中，参考教程制作一款坦克大战游戏，要求如下：
 - 基本玩法参考坦克大战，具体参考视频
 - 根据自己在Task2中填写的自己最喜欢的游戏或者游戏类型，选择一个来自这类游戏的要素，融入坦克大战游戏中
 - 选择性使用视频给的素材，此次最终评审标准看重玩法实现，视频的素材可以使用，也可以不用
- 3.自己建立工程项目的git仓库，将本地工程文件保存到自己的Github仓库
 - 使用.gitignore管理Unity的工程文件仓库（自行了解）
- 4.完成后创建一份名为姓名-task-03.md的Markdown文档，内容包含本次作品的介绍并附上坦克大战项目的仓库链接，之前的基础知识考察结果和学习笔记。提交至个人仓库，然后向考核仓库发起PR。

评分标准

基本要求：复刻坦克大战游戏

- 玩法&创意 40%
- 技术难度&复杂度 40%
- 画面 20%
- 加分项 在游戏中增加新的创意和要素，例如：道具拾取，攻击模式改变等

考核演示

- 本次考核结束后（暂定于1.3）会有一次考核演示和例会，需要大家在会上展示自己的作品。
- 考核演示采用线下例会+腾讯会议的形式，鼓励大家前往校外工作室进行线下演示和介绍，考虑到一些因素也允许进行线上的演示和介绍。
- 考核作品完成后统一上传至群文件中《第三次考核作品》文件夹供大家游玩和参考。

