

《计算机游戏开发》

深圳大学 计算机与软件学院

储 颖

chuying@szu.edu.cn

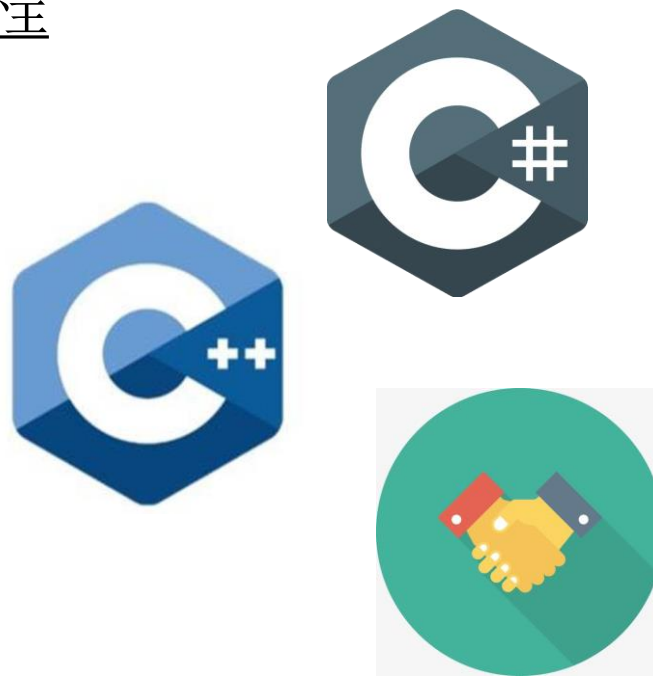
教学目标

□ 了解和掌握小游戏设计与开发过程

- 了解游戏开发相关的基本概念
- 熟悉小游戏的设计开发流程
- 接触两种游戏引擎
- 提升编程能力

□ 学习本课程需具备：

- 面向对象程序设计基础
- 动手实践能力
- 合作能力



学时安排

我的教学任务 2023-2024学年第二学期 更改

1	<p>1502960001-计算机游戏开发【01】 学时: 54 学分: 2.5 班级状态: 正常</p> <p>Computer Game Development</p> <p>上课时间地点: 1-17周 星期一 7-8节 致理楼L1-703,1-17周(单) 星期一 9-10节 致腾楼240</p> <p>上课班级: 2021计算机科学与技术01,2021计算机科学与技术02,2021计算机科学与技术(卓越班) 01,2021计算机科学与...</p> <p>上课教师: 储颖</p> <p>选课人数: 39</p>
2	<p>1502960001-计算机游戏开发【02】 学时: 54 学分: 2.5 班级状态: 正常</p> <p>Computer Game Development</p> <p>上课时间地点: 1-17周 星期二 3-4节 致理楼L1-703,1-17周(单) 星期二 9-10节 致腾楼240</p> <p>上课班级: 2021计算机科学与技术01,2021计算机科学与技术02,2021计算机科学与技术(卓越班) 01,2021计算机科学与...</p> <p>上课教师: 储颖</p> <p>选课人数: 39</p>
3	<p>1502960001-计算机游戏开发【03】 学时: 54 学分: 2.5 班级状态: 正常</p> <p>Computer Game Development</p> <p>上课时间地点: 1-17周 星期二 7-8节 致理楼L1-703,2-16周(双) 星期二 9-10节 致腾楼240</p> <p>上课班级: 2021计算机科学与技术01,2021计算机科学与技术02,2021计算机科学与技术(卓越班) 01,2021计算机科学与...</p> <p>上课教师: 储颖</p> <p>选课人数: 40</p>

堂内授课 2节/周
实验2学时/单双周



请查看群公告&
按要求修改群昵称



教材

- [1] 耿卫东, 梁秀波, 张帆, 计算机游戏程序设计 (基础篇) (第3版), 电子工业出版社, 2016
- [2] (美) Jeremy Gibson Bond, 姚待艳、刘思嘉、张一淼 译, 游戏设计、原型与开发: 基于Unity与C#从构思到实现 (第二版), 电子工业出版社, 2020
- [3] (美) Michael E.Moore, Jennifer Sward, 陈根浪、李加彦、霍建同 译, 深入理解游戏产业, 机械工业出版社, 2009
- [4] Cocos2d-x官网教程
- [5] Unity 3D官网教程



课程教材介绍

游戏开发简介

游戏策划简介

游戏图像处理

Cocos2d-x游戏引擎

二维游戏场景绘制

游戏交互界面设计

二维游戏动画合成

碰撞检测和运动模拟

游戏粒子系统

游戏音效编程

游戏中的人工智能



课程教材介绍

第1部分

游戏设计和纸面原型

- | | |
|--------------|--------------|
| 第1章 像设计师一样思考 | 第9章 纸面原型 |
| 第2章 游戏分析框架 | 第10章 游戏测试 |
| 第3章 分层四元法 | 第11章 数学和游戏平衡 |
| 第4章 内嵌层 | 第12章 指引玩家 |
| 第5章 动态层 | 第13章 谜题设计 |
| 第6章 文化层 | 第14章 敏捷思维 |
| 第7章 像设计师一样工作 | 第15章 电子游戏产业 |
| 第8章 设计目标 | |

第2部分

数字原型

- | | |
|------------------------------|-------------|
| 第16章 数字化系统中的思维 | 第22章 循环语句 |
| 第17章 Unity开发环境简介 | 第23章 C#中的集合 |
| 第18章 C#编程语言简介 | 第24章 函数与参数 |
| 第19章 Hello World: 你的
首个程序 | 第25章 代码调试 |
| 第20章 变量和组件 | 第26章 类 |
| 第21章 布尔运算和比较运算符 | 第27章 面向对象思维 |

第3部分

游戏原型实例和教程

- | |
|----------------------------|
| 第28章 游戏原型1: 《拾苹果》 |
| 第29章 游戏原型2: 《爆破任务》 |
| 第30章 游戏原型3: 《太空射击》 |
| 第31章 游戏原型3.5: 《太空射击》升级版 |
| 第32章 游戏原型4: 《矿工接龙》 |
| 第33章 游戏原型5: Bartok |
| 第34章 游戏原型6: Word Game |
| 第35章 游戏原型7: Dungeon Delver |



资料来源

- 纸质版（教材）

- 网络版

- <https://yd.51zhy.cn/ebook/web/newBook/queryNewBookById?id=1641364>

- ...

- 下载教材光盘资源

- BB系统

- QQ群文件

考核要求

- 以实验、作业和项目为主，具体的要求会在Blackboard上公布
 - 4+1次实验(4次cocos2d-x+1次Unity, 40%)
 - 课堂练习、课后作业、课堂测验等(20%)
 - 设计开发一个小型游戏(40%)
 - 建议小组合作完成

课程愿景

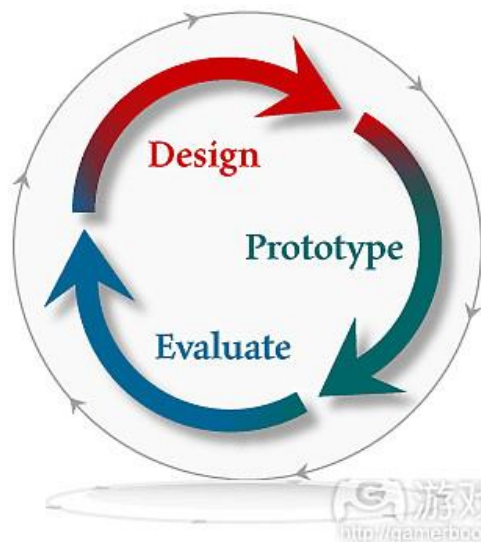
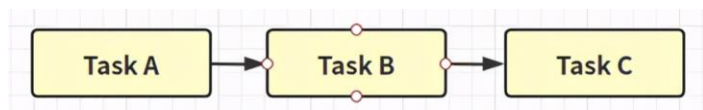


课程名称：	计算机游戏开发	课程号：	1502960001
课序号：	01	职工号	001138
任课老师：	储颖	学院：	计算机与软件学院

共有30条建议

序号	学生对改进教学的建议
1	好
2	非常好，老师上课生动有趣，有些遗憾的是课程所学的cocos2dx引擎略显落后，希望以后能开展unity，unreal等流行引擎的学习，利于学生就业和实际应用
3	好好好
4	五
5	好
6	老师很好，讲课很细致如果能改变引擎就更好了，会激起更多的学习欲望
7	好
8	无
9	无
10	老师讲的很好。
11	1
12	美女老师，性格温柔有耐心，声音温柔，是个有趣的老师，本学期最喜欢的老师，去上课主要是为了看老师，感受课堂氛围，我想找这位老师做毕业设计，但是我不知道自己够不够好.....总之想祝老师好运，无论如何希望老师讲自己想讲的内容，无论是哪个引擎：)
13	好
14	好
15	还行
16	好
17	。
18	好
19	挺好的
20	好
21	特别喜欢老师，很有心
22	老师人很好有趣，课程也很好
23	无
24	1
25	无
26	老师很好，课程挺有趣
27	无
28	好
29	无
30	课程紧凑，流程清晰，收获满满，而且老师人超级nice，实验的设计也很好的引导了我们的学习。

课程愿景



课程名称:	计算机游戏开发	课程号:	1502960001
课序号:	02	职工号	001138
任课老师:	储颖	学院:	计算机与软件学院

共有39条建议

序号	学生对改进教学的建议
1	无
2	教得很好
3	好
4	很棒
5	无
6	希望改下教学引擎
7	好
8	好!
9	无
10	无
11	好的
12	老师认真负责。
13	希望可以更加与时俱进
14	好
15	好
16	老师温柔和善，事事有回应，教学很细致，教学中穿插一些有趣的视频确实会让课堂更精彩，吸引注意力。实验部分可以多给空间让同学们去发挥想象力，在课堂上分享优秀实验能看到别的同学的闪光点很不错。大作业最后真的能学到很多东西，最后也看到了别的小组一些优秀作品。大学生嘛，都是最后赶进度的，最后那几天真的累，为了以后的学弟学妹们身体着想，建议可以在大作业期间引入过程考核或者实际进度汇报。有时间也可以让同学们分享喜欢的游戏，分析游戏的各个方面，可能也能更加地了解游戏以及相关的一些方面。这学期还是收获了很多，对游戏有了更深入的理解，老师辛苦了。祝老师未来生活愉快!
17	无
18	好
19	
20	无
21	好
22	。
23	好
24	无
25	老师人很好
26	谢谢老师，老师辛苦了
27	好!
28	好
29	好
30	老师讲的很棒也很用心，学到了很多东西
31	老师人很好，教学严谨负责，作业也很具有挑战性。
32	课程生动有趣，热爱游戏开发的会有很不错的收获。
33	好
34	
35	课堂内容很丰富
36	老师很好
37	无
38	老师人好教的也好
39	老师对于理论的介绍十分详细，用各种例子让我们理解游戏原理，很有意思，而且也很认真。