**湖南应用技术学院实验（训）报告**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 移动媒体游戏设计 | | | | | 课程代码 | | | 0809060306 | | | 成绩评定 | | |  |
| 学 院 | 信息工程学院 | | | 专业 | | 数字媒体技术 | | | | 指导老师 | | | | 黑锐 | |
| 学生姓名 | 朱海峰 | | 学号 | 170809060141 | | | | 班级 | | | 数技B1701 | | | | |
| 实验地点 | 数字媒体技术实训室203 | | | | 实验日期 | | | 2019.12.2 | | | | | | | |
| 小组成员 | 无 | | | | | | | | | | | | | | |
| 实验类型 | □演示性 　 验证性 　　□综合性 　　 □设计研究 　　 □其它 | | | | | | | | | | | | | | |
| 实验项目名称 | | | 构建2D游戏上：地精寻宝 | | | | | | | | | | | | |
| **一、实验目的：**  （1）熟悉2D游戏构建游戏的方法。  （2）掌握2D游戏创建精灵的过程。  （3）熟悉脚本交互开发的方法  （4）掌握游戏管理的框架（GameManager） | | | | | | | | | | | | | | | |
| **二、实验主要仪器设备：**  1、硬件：计算机  2、软件：Unity3D | | | | | | | | | | | | | | | |
| **三、实验内容及要求：**  （1）创建地精和绳索  （2）完成输入、创建地精代码、设置GameManager、装备场景 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **四、实验过程**（游戏运行模式的截图)  1.创建项目并导入资源    2.创建地精      3.创建绳索    4.创建向上和下按钮      5.使摄像头跟随地精    6.创建血流并连接到身体部位    7.创建GameManager    8.创建起点，将地精转化为预设则删掉      9.创建棕色尖刺      10.创建Top精灵      11.创建宝藏精灵      12.创建背景 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **五、实验结论或总结**  此次实验创建地精和绳索。完成输入、创建地精代码、设置GameManager、装备场景，熟悉了2d游戏构建的方法。  **·** | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | ` | | | | | 日期 | | | | | |  | | |