

本班 C 程序设计期末大作业验收办法

1 目的

本班《C 程序设计》课程旨在培养学生熟练运用 C 语言的理论知识分析和解决问题的能力。为了甄别学生实践水平，公平赋分，依照惯例，本班将安排 C 程序设计期末大作业验收。

2 相关信息

时间：（1）2021 年 12 月 2 日（周四）10:10~11:50，时长 100 分钟；

（2）2021 年 12 月 9 日（周四）10:10~11:50，时长 100 分钟；

地点：翔安校区 4 号楼 B312

内容：对“2048 游戏设计与实现”进行验收。

评分标准：如表 1 所示，分为不合格（0 分）、合格（4 分）和优秀（5 分）三个等级。每项全部合格记合格，有一项不合格记不合格，全部合格且第 6 项和第 10 项优秀记优秀。

考察形式：1~7 项由学生主动演示；8~10 项由学生在下课前发送至作业邮箱教师评分。

考试系统：自选 C 语言编译器

表 1 期末大作业验收评分点

检查项	说明	不合格	合格	优秀
1. 出勤	缺勤应有正规请假手续，另排时间	无故缺勤		

检查项	说明	不合格	合格	优秀
2. 语言	学生打开源代码等所有文件，核心部分使用 C 语言实现	否	是	
3. 编译、运行	学生编译程序	无法编译		
	将 2048 改成较小的值，如 16，运行程序，正常退出无闪退	无法运行		
5. 功能点	51. 有 4×4 棋盘	有任何 1 项未正确完成	全部完成	
	52. 初始化棋盘，随机下 2 个棋子			
	53. 上下左右移动棋子，合并相同棋子			
	54. 移动棋子后出现新棋子			
	55. 赢输判定			
	56. 界面可读性好（棋盘对齐）			
	57. 用户主动退出程序（非 Ctrl+C）			
	58. 积分统计			
6. 创新性	61. 游戏中存盘和下次游戏继续	全部未完成	完成 1 项	完成 2 项以上
	62. 可悔棋 5 次以上			
	63. 下棋提示			
	64. 多线程			
	65. 网络连接双机对战			
	66. 图形用户界面			
7. 稳定性	崩溃次数：演示时程序失去和用户之间的交互，被退出或输出不止	≥2	≤1	
	崩溃次数：教师试玩时在不按说明输入（如随机按键盘）	≥3	≤2	
8. 注释	适当注释，且合理运用注释	不合理	合理	
	开头注释包含姓名、邮件地址、日期	否	是	
9. 编程风格	常量、变量和函数名有意义，不用拼音和缩写，不滥用单字母	否	是	
	代码缩进正确	混乱		
	包含必须的头文件	否	是	
	滥用全局变量	滥用		
	滥用 goto 语句	滥用		
10. 高内聚低耦合	存在封装的可能而不封装的：存在多处大段复制代码或只有个别修改的	≥2 处	1 处	无