**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 | 蒋优美 | | 学号 | 170809060116 | | | | 班级 | | | 数技B1701 | | | | |
| 实验地点 | 数字媒体技术实训室203 | | | | 实验日期 | | | 2019年12月2日 | | | | | | | |
| 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 | | | 常用方法练习 | | | | | | | | | | | | |
| **一、实验目的：**  （1）熟悉Unity常用方法的使用。  （2）掌握协程的使用方法。  （3）熟悉脚本交互开发的方法 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **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） 建立脚本并添加代码，完成协程的代码框架  (2) 完成每秒移动5个单位向前移动和按键停止协程。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **四、实验过程**   1. 导入物体      1. 编写代码，将代码放到物体上      1. 运行结果图 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **五、实验结论或总结**（脚本源码）、  using System.Collections;  using System.Collections.Generic;  using UnityEngine;  public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour  {  bool t;  // Use this for initialization  void Start()  {  Coroutine myCoroutine = StartCoroutine(MoveObject());  }  // Update is called once per frame  void Update()  {  t = Input.GetKey(KeyCode.S);  StopCoroutine(MoveObject());  }  IEnumerator MoveObject()  {  while (true)  {  if (t)  {  Debug.Log("stop");  yield break;  }  var movement = 5.0f \* Time.deltaTime;  transform.Translate(movement, 0, 0);  yield return null;  }  }  } | | | | | | | | | | | | | | | |
| 批阅老师 | |  | | | | | 日期 | | | | | |  | | |