**软件学院实践报告（C#程序设计实践）**

**课程编号： 实践课程名称：C#程序设计实践 学年： 2017-2018 学期：一**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 苏翼涵 | **学号** | 2015212084 |
| **指导教师姓名** | | 卢本捷 | **起止时间** | 2017.11-2018.1 |
| **项目名称** | | TankWar——unity 3d实现的坦克大战游戏 | | |
| **项**  **目**  **内**  **容**  **（200字左右）** | 本次实验，我们使用unity结合C#实现了单机版双人坦克大战，在实验过程中，主要功能点可以分为以下三类：地图的实现和场景的转换、坦克的移动和碰撞的实现、子弹的设计与怪物的产生。其中，我实现的部分是坦克的移动和碰撞的实现，它使用到的技术如下：使用GetKey函数来获得键盘输入，根据键盘输入控制各种操作。以及在碰撞中，使用OnCollisionEnter等函数来实现对碰撞的检测等。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 通过本次实验，我充分理解了C#的编程方法，并且能够熟练使用C#的各种相关函数。在实验过程中，我们也遇到过很多问题，比如两个物体相互撞击时的碰撞和触发会产生的不同的效果以及怎么使其产生不同的效果等。但是经过我们上网搜索相关教程和查找相关课件，最后都解决了。并且由于时间关系，还有部分功能没有实现，产生的这些问题让我更加深刻的认识到了unity工具如何和C#相结合，也让我意识到，关于C#的学习，还远远没有结束。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |