**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： 学期：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 谭上鸥 | **学号** | 2015212046 |
| **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）** | 该项目以unity3D为开发引擎配合C#为脚本语言，参考经典版的2d坦克大战游戏进行开发。从以下几个方面入手：构建场景地图、设置场景中各物体的属性、实现车的移动、实现子弹的射击、把子弹的发射点设置到车上、随机生成怪物并设置怪物属性、设置游戏开始和结束界面、实现场景切换。其中对于随机生成怪物这部分，我们参考了AI行为树进行设计。项目为单机版程序，双人游玩时可以通过控制键盘的不同区域进行游玩。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 本次课程实践让我了解并较熟练地掌握了C#语言的特点与运用。作为一门与java类似的语言，我们充分运用了C#语言的特性，将其作为unity3D的游戏脚本进行小游戏开发。由于C#语言极大的泛用性，这次课程实践让我了解到了很多语言与对应框架引擎结合的应用，而unity3D则是其中之一。unity3D作为当下游戏开发的热门引擎，不仅提高了我们学习的兴趣，还为开发游戏带来了极大的便利。  在该次实践中，由于第一次接触游戏开发，加上时间有限，使得开发难度有所提高。虽然最终效果有所偏离原意，但我仍然从许多参考资料中学习了射击对战游戏的一些设计思路和技术要点，这对日后的开发也有所帮助。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |