**软件学院实践报告（C#程序设计实践）**

**课程编号：3152100451实践课程名称： C#程序设计实践 学年：2017-2018 学期：秋**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 张帅 | **学号** | 2015211976 |
| **指导教师姓名** | | 卢本捷 | **起止时间** | 2017-2018 |
| **项目名称** | | Unity开发-仿Doodle Jump游戏 | | |
| **项**  **目**  **内**  **容**  **（200字左右）** | 利用Unity引擎，通过现有的素材包，来开发一个仿doodle jump游戏。具体内容包括场景搭建、场景跳转、人物动作实现、基本游戏功能实现、特殊道具实现、排行榜功能等。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 在本次实践中，我负责游戏环节的道具功能及陷阱功能。通过学习C#相关的知识及unity软件的使用，为涂鸦小人的跳跃设计了蹦床、火箭、怪兽及黑洞四个道具。在设计的过程中，对于碰撞的实现及检测遇到了很大的难题，添加trigger的时候由于unity本身在animator设置的画面存在Bug，开始时非常困惑。在查询资料以后，进行了正确的操作，实现了道具首次出现的碰撞效果及怪兽的动画效果。之后在实现随机刷新道具时出现了对象未声明、未赋值等各种情况，在于同组组员的交流后完美的解决了刷新问题，以及游戏平衡性的解决。  在本次实验中，我对C#有了更深的理解，对于如何使用unity进行2D游戏开发有了一定的掌握，一些软件使用过程中的小问题已经有了经验，在之后用到unity开发项目时，会更胸有成竹。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |