**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** | | 张昕夏 | **学号** | 2015212040 |
| **指导教师姓名** | | 卢本捷 | **起止时间** | 2017.11-2018.1 |
| **项目名称** | | Unity开发-仿Doodle Jump游戏 | | |
| **项**  **目**  **内**  **容**  **（200字左右）** | 涂鸦跳跃是一款富有趣味的技巧性的游戏，在游戏中玩家要让涂鸦弹簧小怪物不停地往上跳跃，在跳跃中要小心移动的蓝色平台、黑洞、不明飞行物和怪物等元素，途中有快速上升的弹簧和蹦床，这是一个富有趣味的技巧性游戏。跳得越高，分数就越高，本质上是一个没有终点的2d跑酷类游戏。我们通过unity游戏制作引擎及c#脚本，模仿着原游戏的UI和游戏方式，制作了一个仿涂鸦跳跃游戏，游戏界面大小为常见安卓手机尺寸，该游戏在不断跳跃的涂鸦弹簧小怪物的基础上，重现了包括上述道具元素在内的游戏过程。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 通过这次实验，我熟悉了c#语言的各种特性以及unity引擎的使用，体会到了c#这种面向对象的编程语言的简单、优雅以及成熟。通过c#脚本我们可以轻松地操控游戏内的各类对象，配合着unity引擎可以很好地实现游戏设计。在这次实验的编写过程中，我拓展了视野，增强了编程能力和团队开发能力，对编程的兴趣更加浓厚。但在仅仅一次的实验中不足以完全掌握c#语言，对c#语言的使用仍不够深入，所以今后也会继续学习钻研c#在内的各类编程语言，不断提高自身水平。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |