**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** | | 刘浩博 | **学号** | 2015212086 |
| **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）** | 涂鸦跳跃是一款休闲但有技巧的游戏，有多种道具和平台，非常考验操作，有很有趣味性。该游戏的本质是一款2D跑酷冒险类游戏。我们利用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。重现了游戏的功能，并理解了游戏内核。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 通过这次实验，我熟悉了C#的特性及特点，并且在Unity引擎的应用方面有了一定的理解。通过C#脚本，我们可以轻松的将拆分好的模块进行绑定控制，配合Unity引擎可以很好的实现游戏设计。  此次项目，我完成了弹簧、移动平台以及bug修复。在场景转换以及道具添加的时候，动画方面出现了链接错误。在几次修改以后，成功添加了动画链接以及人物动作。  在这次实践中，我对c#有了更深的理解，对于如何使用Unity进行游戏开发有了一定的掌握，一些在使用中的问题也分析透彻了，以后会在学习过程中，多多运用c#语言，提高自己的编程水平。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |