**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： 3 学期： 5**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 李银 | **学号** | 2014211983 |
| **指导教师姓名** | | 卢本捷 | **起止时间** | 2016.10 |
| **项目名称** | | 打飞机小游戏 | | |
| **项**  **目**  **内**  **容**  **（200字左右）** | 我们这个项目是通过c#语言完成的一个打飞机的小游戏。游戏主要有单人模式，双人竞技模式两种模式。单人模式中，玩家不限定游戏时长，直到生命值小于或等于0时游戏结束。双人竞技模式中，玩家其中之一生命值小于或等于0时游戏结束，另一方取得胜利。单人游戏中玩家的最后成绩会和之前的排行榜进行比对并添加。我在团队中主要实现的各种动态的函数，例如判断各种撞击，各种事物的空间控制，创建各种事物。在判断各种撞击中，分为飞机与敌机，飞机与奖励，敌机与子弹这几种撞击可能性，不同的撞击产生不同的结果。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 通过完成这次的项目，我学到的不仅仅是c#语言的运用，同时还有DirectX多媒体编程接口的使用。在判断各种撞击时，为了方便调用，我设计一个函数Tools，这个函数中判断两个矩形的深度相交。在设计撞击时，为了更加的真实，我特意加入了爆炸效果和爆炸声音。在产生敌机，产生奖励时，我使用了随机函数，让敌机可以从x轴的各个位置出现，避免了飞机出现位置的单调性。同时通过更改飞机出现的速率，使不同的飞机数量显得不同。为了防止飞机飞过界，我特意加上了边界的限制函数，免得飞机在x轴方向飞出边界。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |