**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** | | 肖逸敏 | **学号** | 2014211990 |
| **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。我在团队中的主要任务是设计并完成UI，同时完成排行榜等细节设计。我设计的UI主要是开始界面，游戏界面两个部分，开始界面中有进入单人模式，双人模式，退出游戏的按钮，同时也有查看游戏说明和排行榜的按钮；游戏界面有重新开始，返回开始界面和退出游戏三个按钮。 | | | |
| **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多媒体编程接口和WinForm控件的使用。在实现窗体的跳转的过程中，我遇到了问题：窗体跳转之后之前的窗体不关闭。当我解决了这个问题后，又遇到了窗体跳转之后进程不关闭的问题。虽然最后能显示窗体关闭，但我自己知道，如果不能关闭进程，这在大的项目中会产生资源占用过多的问题。在建立项目的过程中我还遇到过版本不兼容问题，这和程序无关，但也是非常重要的问题。通过百度我解决并记住了这个问题，希望在以后的学习过程中这份经验能给我一定的帮助。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |