**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** | | 郭一卿 | **学号** | 2014212060 |
| **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。我设计的部分是飞机，敌机，奖励，背景的初始化和基本功能实现。飞机有基本的等级，分数，生命，子弹类型等等基本值，同时用键盘控制上下左右和暂停；敌机有血量，出现速率等基本值，同时设计出可以接近飞机的功能，使得敌机更智能化；背景可以滚动。 | | | |
| **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。在背景的设计时，我通过设计滚动使得整个游戏更像是在一个流动的星空中运动，更有画面感。在设计敌机时，我觉得传统意义上的敌机向下飞行不能显现出真实的情况，所以我设计了在一定的范围内敌机可以感应到飞机并向飞机的方向飞行撞击飞机。在设计飞机时，在控制飞机开火这段代码上花费了很多时间才解决子弹不出现的状况，最后通过对百度上类似的游戏代码分析修改解决了这个问题。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |