**软件学院实践报告（C#程序设计实践）**

**课程编号： 实践课程名称： 学年： 学期：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 白烨淞 | **学号** | 2016522050 |
| **指导教师姓名** | | 卢本捷 | **起止时间** |  |
| **项目名称** | | 基于C#的防沉迷游戏厅项目 | | |
| **项**  **目**  **内**  **容**  **（200字左右）** | 本项目基于C#语言进行Windows窗体项目开发，项目实现了集合多款小游戏的游戏厅体系，包括扫雷、拼图、打字游戏和打地鼠共5款小游戏。在游戏厅的主界面，以按钮的形式提供游戏入口，并在界面右侧附有该款游戏的游戏介绍以及游戏规则等必要信息。此外，本项目创新性的引入了防沉迷功能，用户必须在设置好截止时间之后才可以进行游戏，这项功能采用部分Windows控制接口，时间截止后将会强行关闭计算机，并且通过类间通信，一旦设置成果便无法修改取消。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 作为组长，我在本次项目中主要负责界面设计、防沉迷系统编写以及另外两款小游戏的编写工作。在主界面设计过程中，我逐渐掌握了Windows窗体应用开发中常用组建的使用以及属性含义，并对于各组件不同特点有了深层次的了解，并且可以简单运用。此外，对于防沉迷程序的研发是我对于WindowsAPI部分有了初步的了解， 对于系统权限的赋予有了一定的体验。通过对于游戏的开发，锻炼了我的编程能力，同时也对于前端与后台的联系对应有了更深的了解。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |