**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** | | 欧阳毓柯 | **学号** | 2015212017 |
| **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）** | 我在本次项目中主要负责人物拼图游戏和打地鼠的编写工作。在学习和实践编写这两个小游戏过程中， 我逐渐明白c#如何如何在.NET框架下运行和实现，windows窗体应用开发中常用按钮等组件的使用以及实现组合，并对于游戏中各部分有了更清晰认知，对于各部分运用什么组件实现有了更多了解，并且可以简单运用写出两个小游戏。通过对这两个小游戏的开发，锻炼了我的编程能力，让我明白了更深刻体会和掌握了c#特点及使用。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |