**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：C#程序设计实践 学年：2018-2019 学期：2018-2019秋季学期**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 田宇 | **学号** | 2016212011 |
| **指导教师姓名** | | 卢本捷 | **起止时间** | 2018.11-2019.1 |
| **项目名称** | | **武神——源氏的冒险之旅（unity 2D实现的像素风格横版过关游戏）** | | |
| **项**  **目**  **内**  **容**  **（200字左右）** | 该项目以unity 2D 为开发引擎配合C#为脚本语言，从零开始设计、实现游戏的方方面面，从以下几个方面入手：构建场景地图、设置场景中各物体的属性、实现人物角色的移动、实现子弹的射击、把子弹的发射点设置到人物身上、生成怪物并设置怪物属性、设置游戏开始和结束界面、实现场景切换。设计并实现最终老怪的行为等。项目为单机版程序。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 本次课程实践让我了解并较熟练地掌握了C#语言的特点与运用。作为一门与java类似的语言，我们充分运用了C#语言的特性，将其作为unity3D的游戏脚本进行小游戏开发。由于C#语言极大的泛用性，这次课程实践让我了解到了很多语言与对应框架引擎结合的应用，而unity3D则是其中之一。unity3D作为当下游戏开发的热门引擎，不仅提高了我们学习的兴趣，还为开发游戏带来了极大的便利。  在该次实践中，由于第一次接触游戏开发，加上时间有限，使得开发难度有所提高。不过最后我们实现了当初设想的大部分工作，并克服了各种困难。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |