**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：2018-2019 学期：2018-2019秋季学期**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 尚宇 | **学号** | 2016212012 |
| **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）** | 在这个项目中，我和张俨负责的是主游戏场景的部分，主要实现的功能有敌人的AI和攻击。其实现方式是通过unity创建物体模型，并且在属性栏中赋予物体各种属性，如刚体和碰撞体。然后通过挂载脚本来控制物体的行为。除此之外，物体的一些特有的游戏性属性，如血量和伤害等，也需要通过脚本来定义变量，赋予属性的方法来实现。  通过这门课程，我对于C#语言的理解和使用更加的熟练，熟悉了对于unity的使用，学会了在一个游戏场景中用脚本控制角色的移动，攻击和一些特有属性的行为。对于C#中类和系统提供的方法的使用更加熟练。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |