**软件学院实践报告（C#程序设计实践）**

**课程编号：312100451 实践课程名称： C#程序设计实践 学年：2018-2019 学期： 秋**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 张俨 | **学号** | 2016212017 |
| **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）** | 本次实践中我负责了部分项目素材的制作、主角的设计和制作、普通敌人和boss的设计和制作以及小部分场景控制方面的功能设计。通过这次实践，我对C#语言有了深刻的了解，实践过程中学习了C#语言的使用方法，了解了C#语言的特点，同时对Unity工具有了全方位的了解，学习了如何使用Unity工具制作简易的游戏，也有了基本的游戏开发的经验。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |