**湖南应用技术学院实验（训）报告**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 移动媒体游戏设计 | | | | | 课程代码 | | | 0809060306 | | | 成绩评定 | | |  |
| 学 院 | 信息工程学院 | | | 专业 | | 数字媒体技术 | | | | 指导老师 | | | | 黑锐 | |
| 学生姓名 | 朱玥 | | 学号 | 170809060142 | | | | 班级 | | | 数技B1701 | | | | |
| 实验地点 | 数字媒体技术实训室203 | | | | 实验日期 | | | 2019.12.10 | | | | | | | |
| 小组成员 | 无 | | | | | | | | | | | | | | |
| 实验类型 | □演示性 　 验证性 　　　 □综合性 　　 □设计研究 　　 □其它 | | | | | | | | | | | | | | |
| 实验项目名称 | | | 构建2D游戏下：地精寻宝 | | | | | | | | | | | | |
| **一、实验目的：**  （1）熟悉2D游戏类游戏组件、粒子效果、主菜单、音效等功能的实现方法。  （2）熟悉2D游戏创建层的方法 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **二、实验主要仪器设备：**  1、硬件：计算机  2、软件：Unity3D | | | | | | | | | | | | | | | |
| **三、实验内容及要求：**  （1）使用陷阱和目标建立游戏玩法  （2）优化游戏、完成游戏。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| **四、实验过程**（游戏运行模式的截图)  1、更改地精    2、创建背景      3、创建用户界面      4、添加无敌模式      5、构建转轮      6、创建新场景    7、为尖刺、Spinner、Treasure、Game Manager添加Audio Source | | | | | | | | | | | | | | | |
| **五、实验结论或总结**（总结创建排序层的步骤） | | | | | | | | | | | | | | | |
| 批阅老师 | |  | | | | | 日期 | | | | | |  | | |