

**课 程 设 计 任 务 书**

**（ A 卷）**

**课程名称:** C#高级程序设计

**所在院系:** 计算机学院（软件学院）

**适用年级:** 2017级

**适用专业:** 软件工程（游戏开发工程师）

**适用学期:** 2019-2020学年第一学期

**指导教师:** 彭伟国

**2019年 12 月 7日**

**一、设计目的**

C#高级程序设计课程是软件工程（游戏开发工程师）专业的一门重要的专业基础课，在由程序设计基础训练到专业课教学阶段过渡过程中起到承上启下的作用。它不仅为今后学习专业课打下坚实的理论基础和技术基础，而且为软件开发、程序设计提供必要的理论、方法和工具。本课程课程目标是：

1、能够按照程序程序设计的要求，运用C#程序设计语言，编写符合面向对象编程思维的程序，并进行软件系统的实现。

2、能够按照程序程序设计的要求进行软件开发项目的测试和评价。

3、在软件程序编写的活动中，能够根据程序程序设计的需要，选择和使用现代信息检索工具，获取解决问题的信息。

**二、设计要求**

1.仔细研C#高级程序设计课程设计任务书并完成课程设计报告。课程设计在指导教师指导下独立完成为主。

2.课程设计需要利用课下时间独立完成，要发挥自主学习的能力，充分利用时间，安排好课程设计的时间计划，如遇到制作问题应及时向指导教师汇报。

3.在完成课程设计后，需参加统一组织的答辩，展示其课程设计作品，陈述作品设计思想和制作过程中运用的主要技术，并现场回答答辩小组教师提出的问题。

**三、设计任务**

**课程设计要求如下。**

1.选题：一般是要求学生运用C#高级程序设计知识开发一款控制台应用程序或窗体应用程序，鼓励学生自学Unity游戏引擎开发C#版的游戏项目。以学生自主选题为主，也可以选择指定选题“图书租赁系统”。

2.系统需求分析：项目功能完善，功能设计上没有明显缺陷。

(1)自选选题，要求选择和使用现代信息检索工具确定项目需求，对项目要实现的功能进行详细分析。

(2)“图书租赁系统”，图书按租价不同分为三类：普通图书、计算机图书、新书。不同类别图书的租赁规则不同。普通图书每天租金 1 元；计算机图书每天租金 1.5 元；新书前三天每天租金 1.5 元，三天之后，每天租金 2 元。要求选择和使用现代信息检索工具确定项目需求，对项目要实现的功能进行详细分析。

3.课程设计过程中对软件开发项目进行测试和评价，确保项目功能能够正常演示，并及时地向指导教师汇报项目进展。

4.代码要体现接口、委托、事件、反射、集合、泛型、文件流等C#高级程序设计部分知识的运用。

5.系统（或游戏）界面交互友好，控制台程序要有输入、输出信息提示。

**四、课程设计成果提交要求**

1.以班为单位提交课程设计光盘，光盘中每个学生一个文件夹，文件夹命名方式为“学号+姓名”，其中存放以下三个文件：

（1）项目源代码；

（2）课程设计报告.doc；

（2）课程设计答辩PPT。

2.个人课程设计报告，打印版。内容应包括系统需求分析、系统功能设计、系统功能实现、项目测试及系统运行结果、项目评价等。

3.提交与答辩时间：所有成果于第18周前提交，答辩时间统一安排并另行通知。

**五、课程设计报告具体要求**

1.主要内容及装订顺序：封面(一定用统一模板封面)、目录、正文、参考文献等。

2.正文部分应该包括以下内容：

(1)项目意义。解决、优化什么社会需求问题。

(2)系统需求分析：系统的具体功能需求有哪些。运用现代信息检索工具进行系统需求调查研究，应体现信息检索页面截图，总结信息检索内容，给出必要的参考文献。总结系统调查结果，画出系统功能用例图；分功能模块对系统进行用例描述。

(3)系统功能设计：按照系统需求分析确定的功能模块分别进行阐述，包括功能操作流程、给出功能模块类图，类图中有多个类的要说明类图中类之间的关系（如继承、依赖、组合等）。

(4)系统功能实现：系统功能实现的论述层次要深入到方法（函数体）内相关数值的变化。

(5)项目测试及系统运行结果：包含系统的调试、编译纠错过程、项目功能测试过程（含项目功能测试表和项目运行结果）。

(6)项目评价：项目评价包括系统已经实现的功能；存在什么BUG，还有什么不足和改进的地方。

3.参考文献

参考文献的书写规范如下：

专著：注释编号.作者.专著.书名[M].出版社,出版年.起止页码

期刊：注释编号.作者.期刊.题名[J].刊名,出版年(卷、期):起止页码

论文集：注释编号.作者.论文名称: 论文集名[C].出版地:出版社,出版年度.起止页码

学位论文：注释编号 .作者.题名[D].保存地点:保存单位,写作年度.

专利文献：注释编号 .专利所有者.题名[P].专利国别:专利号, 出版日期

光盘：注释编号.责任者.电子文献题名[电子文献及载体类型标识]，出版年(光盘序号)

互联网：注释编号.责任者.文献题名.电子文献网址.访问时间（年-月-日）

文献作者3名以内的全部列出；3名以上则列出前3名，后加“等”(英文加“etc.”)

课程设计报告中应体现参考文献、信息检索截图和网址、项目功能测试截图等内容。

**附件1：课程设计报告封面模板，必须套用（此行必须删除）**



**课 程 设 计 报 告**

**课程名称:** C#高级程序设计

**设计题目**  \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**院（系）:** 计算机学院（软件学院）

**专业年级:**软件工程（游戏开发工程师）2017级

**学 号:**

**姓 名:**

**指导教师:** 彭 伟 国

**2019 年 月 日**

**附件2：课程设计报告格式排版要求**

1.中文为“小四号宋体”，英文和数字为小四号“TimesNewRoman”，行间距22-25磅。标题可适当加大字号或加粗，保持排版美观。

2.内容中编号方式为：

一级：1 2 3 ……

二级：1.1、1.2……

三级：1.1.1、1.2.1

四级：1. 2. 3.

3.正文页脚处标注页码。

4.图和表要进行编号，并在正文中进行引用；图和表各自排序，从1开始；图名在下方，五号字；表名在上方，表中内容及表名均为五号字。



图1 登录注册效果图

当玩家进入战斗场景后，战斗场景UI界面有显示整个场景的小地图窗口，用户点击小地图小地图自动放大提供用户浏览。小地图用例描述如表1所示。

表1小地图用例描述

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **用例编号** | 1008 | |
| **用例名称** | 小地图 | |
| **用例概述** | 玩家进入战斗场景后小地图自动显示到战斗UI界面右上角，玩家点击小地图小地图自动放大。 | |
| **参与者** | 玩家 | |
| **前置条件** | 正常进入战斗场景、网络正常 | |
| **成功保证** | 小地图正常显示正常放大 | |
| **基本事件流** | 步骤 | 活动 |
| 1 | 进入战斗场景 |
| 2 | 鼠标点击小地图 |

**附件3：表2课程设计成绩评分标准**

**平顶山学院2019 ~ 2020学年第一学期期终考试**

**《C#高级程序设计》评分标准**

适用年级 2017 适用专业 软件工程（游戏开发工程师）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 分值  观测点 | | 90-100分 | 70-89分 | 60-69分 | 0-59分 | 得分 |
| 运用C#程序设计语言，进行软件系统的实现。（权重40%） | 系统功能10% | 项目选题难度较大，软件设计合理，系统功能多。 | 项目选题难度适中，软件设计合理，系统功能多。 | 项目选题难度较小，软件设计基本合理，系统功能基本完整。 | 项目选题难度小，软件设计不合理，系统功能不完善。 |  |
| 代码编写20% | 代码量大。 | 代码量较大。 | 代码量适中。 | 代码量小。 |
| 设计报告5% | 充分体现C#高级程序设计知识的运用。 | 较大程度体现C#高级程序设计知识的运用。 | 体现C#高级程序设计部分知识的运用。 | 很少体现C#高级程序设计知识的运用。 |
| 答辩5% | 准确阐述功能实现所运用的C#知识。 | 较准确阐述功能实现所运用的C#知识。 | 基本能阐述功能实现所运用的C#知识。 | 不能阐述功能实现所运用的C#知识。 |
| 能够按照程序设计的要求进行软件开发项目的测试和评价。（权重25%） | 项目测试15% | 经测试，程序运行结果正确 | 经测试，程序运行结果总体正确。 | 经测试，程序运行结果基本正确。 | 经测试，程序运行结果不正确。 |  |
| 项目评价5% | 能全面分析系统存在的问题，并提出系统改进之处。 | 能多方面分析系统存在的问题，并提出系统改进之处。 | 能多方面分析系统存在的问题，提不出系统改进之处。 | 发现不了系统存在的问题，提不出系统改进之处。 |
| 答辩5% | 能理解程序编译的全部错误。 | 能理解程序编译的大部分错误。 | 能理解程序编译的许多错误。 | 理解不了程序编译中的错误。 |
| 选择和使用现代信息检索工具。（权重35%） | 需求分析15% | 运用现代信息检索工具查阅大量网络资料，检索途径丰富。 | 运用现代信息检索工具查阅较多网络资料，检索途径较丰富。 | 运用现代信息检索工具查阅一些网络资料，能列举一些检索途径。 | 运用现代信息检索工具查阅少量网络资料，仅一种检索途径。 |  |
| 参考文献10% | 参考文献格式规范，参考文献与上下文十分贴切。 | 参考文献格式较规范，参考文献与上下文较贴切。 | 参考文献格式基本规范，参考文献与上下文基本连贯。 | 参考文献格式不规范，参考文献与上下文没有联系。 |
| 程序编译10% | 充分运用现代信息检索工具解决编译错误。 | 较多运用现代信息检索工具解决编译错误。 | 能够运用现代信息检索工具解决编译错误。 | 不能运用现代信息检索工具解决编译错误。 |
| 总分 | | | | | |  |