**Cocos教学课程计划**

1. Cocos引擎介绍
2. Ccc开发流程，编辑器介绍
3. Ccc环境搭建、场景介绍
4. Ccc常用组件介绍以及使用，预制体
5. Ccc界面制作介绍
6. Js脚本使用一：按钮事件、控件关联、基础工作接口
7. Js脚本使用二：组件与节点之间的使用、跳转，场景跳转
8. 棋牌实战：制作登录界面
9. 棋牌实战：登录后端逻辑
10. 棋牌实战：登录前端逻辑
11. 棋牌实战：登录交互
12. 棋牌实战：制作主界面
13. 棋牌实战：主界面后端逻辑
14. 棋牌实战：主界面前端逻辑
15. 棋牌实战：主界面交互
16. 棋牌实战：制作游戏进行界面1
17. 棋牌实战：制作游戏进行界面2
18. 棋牌实战：游戏后端逻辑1
19. 棋牌实战：游戏前端逻辑1
20. 棋牌实战：游戏前端逻辑2
21. 棋牌实战：游戏交互
22. 棋牌实战：打包发布介绍
23. 棋牌实战：打包发布win
24. 棋牌实战：打包发布安卓
25. 棋牌实战：打包发布ios
26. 分组开发：人员分组、项目选择
27. 分组开发：自由开发，讲师辅导1
28. 分组开发：自由开发，讲师辅导2
29. 分组开发：自由开发，讲师辅导3
30. 分组开发：自由开发，讲师辅导4
31. 分组开发：自由开发，讲师辅导5
32. 分组开发：自由开发，讲师辅导6
33. 分组开发：自由开发，讲师辅导7
34. 分组开发：自由开发，讲师辅导8
35. 分组开发：自由开发，讲师辅导9
36. 分组开发：自由开发，讲师辅导10
37. 分组开发：验收讲解1
38. 分组开发：验收讲解2
39. 分组开发：验收讲解3
40. 分组开发：验收讲解4
41. 分组开发：验收讲解5
42. 企业开发：项目讲解、需求分析、流程控制、分工
43. 企业开发：开发工作，讲师辅导1
44. 企业开发：开发工作，讲师辅导2
45. 企业开发：开发工作，讲师辅导3
46. 企业开发：开发工作，讲师辅导4
47. 企业开发：开发工作，讲师辅导5
48. 企业开发：开发工作，讲师辅导6
49. 企业开发：开发工作，讲师辅导7
50. 企业开发：开发工作，讲师辅导8
51. 企业开发：开发工作，讲师辅导9
52. 企业开发：开发工作，讲师辅导10
53. 企业开发：验收讲解1
54. 企业开发：验收讲解2
55. 企业开发：验收讲解3
56. 企业开发：验收讲解4
57. 企业开发：验收讲解5
58. 剩余一天其他安排及容错

设计模式：

1. 设计模式介绍
2. 工厂模式
3. 单例模式
4. 观察者模式
5. 装饰器模式
6. 组合模式