

C 语言程序设计课程大作业说明

C 语言程序设计综合训练大作业是为了考察学生运用 C 语言进行综合程序设计的能力。

一、 作业要求

1. 时间点

项目	截止时间
大作业在线组队及选题	5 月 8 日
自选题目任务书	5 月 8 日
电子版资料（草稿版）	6 月 5 日
答辩	6 月 13 日——19 日
电子版资料（最终版）	6 月 20 日

2. 形式

自由组队完成。每个队伍最多三人。

3. 提交电子版资料

每个组提交一个电子版资料压缩文件。文件名命名规则为：两位队伍编号-队伍名-题目

压缩文件内需要包含：

1. 程序所有源码和素材的压缩包，命名规则为：两位队伍编号-队伍名-题目-工程。注意程序只要后缀名为.c 的源文件，不要其他的工程文件。
2. 大作业报告，命名规则为：两位队伍编号-队伍名-题目-报告.docx
3. 每一个团队成员的个人编程记录，主要记录自己做自己负责模块的程序时的设计思路、问题、解决问题的过程等。命名规则为：班级-学号-姓名-编程记录.docx
4. 完成作业的过程的现场片段视频，不少于 2 分钟，可以是小组讨论，也可以是队员们奋笔疾书的样子，也可以……。要求格式为 MP4。命名规则为：两位队伍编号-队伍名-题目-现场.mp4
5. 答辩用 PPT。命名规则为：两位队伍编号-队伍名-题目-展示.pptx（如果以其他形式答辩，请提交相应格式材料，例如视频、音频等。）

注意：草稿版只包含 1、2 两项，最终版包含 1-5 全部内容。按时间节点先提交草稿版在分组任务中，然后提交最终版替换掉草稿版。队伍编号在全部队伍都组队成功后，由老师指派。

二、 大作业题目

以下是五个备选题目，选择其中一个题目进行程序设计。如果对下面五个题目都不满意，可以自拟题目，需要提交自选题目任务书给吕老师，吕老师同意后方可继续进行程序设计。

1. 贪吃蛇游戏

制作如同视频中展示的效果相同的游戏程序，主要功能有：

蛇不能碰到自己，也不能碰到边缘
按方向键改变蛇运动方向
计算得分
有积分榜，游戏结束后可以输入姓名，把姓名时间成绩都写在积分榜文本文件里，以备下次打开程序时可以加载
允许有三条命

2. 学生学籍管理系统

主要功能：

欢迎及菜单页面
通过文本文件读入学生信息
新增学生（学号不可重复）
录入成绩
删除学生
展示所有学生信息
计算最高最低平均成绩
统计 ABCD 每个分段的人数
按成绩从高到低排序
按学号排序
退出前将所有学生信息回写进文本文件

3. 自动售货机

主要功能：

欢迎及菜单页面
通过文本文件读入货物信息
上货
卖货（包含找零）
增加新品种
按单价从高到低排序
按学号排序
退出前将所有货物信息回写进文本文件

4. 麻将自动发牌器

主要功能：模拟麻将开局，随机给四个玩家发牌，可以选择 108 张牌局或 136 张牌局，每位

玩家 13 张牌，庄家多一张。发牌后按照一定规则给每位玩家的牌排序，并展示出来。

5. 点歌系统

主要功能：

通过读取文件加载曲库
分别按歌星、歌名对歌曲排序
分别按歌星、歌名、曲种点歌
点歌后演奏或播放该歌曲两三句
可以多次点歌

三、 大作业评分标准

大作业评分点有 4 个，此外还有 2 个加分项：

1. 报告

根据模板记录大作业程序设计的思路及开发历程。报告中不能出现大篇幅粘贴代码。

2. 答辩

答辩包含三个环节：

- 1、程序演示，现场演示程序使用方法（5 分钟）
- 2、PPT 展示，整体阐述大作业的设计思路及实现过程（5 分钟）
- 3、回答问题，要求每个小组成员至少回答一个问题（5 分钟）

3. 程序功能

在题目中列举的功能是否都实现作为该项目的评分依据。

4. 用户体验

程序的交互性作为该项目的评分依据。例如有整洁美观的用户界面，操作说明等，使得用户可以方便地使用程序。

5. 附加功能

在题目列举功能之外，另外开发了其他功能。此项为加分项，最多 20 分，加分后总分不得超过 100 分。

6. 少选题目加成

此项为加分项，旨在平衡题目之间的难易程度，被选择多的题目加分少，被选择少的题目加分多，最多 15 分，加分后总分不得超过 100 分。自选题目此项按照被选择最少的题目加分。

评分标准

得分点	分数
报告	20
答辩	20
完成基本功能	40
用户体验优秀	20
自定义功能开发（附加分）	20
少数被选题目加成（附加分）	15