**计算机程序设计课程实践项目要求**

1. **题目要求：设计实现一款游戏。**
   1. 该游戏必须包含动态控制成分（例如：棋子移动、飞行等，而不能是简单直接地显示棋子）
   2. C语言下可以用字符作为显示界面，也可以在C++等语言下用图形窗口作为显示界面
   3. 作为游戏，应当有人机交互成分。要求交互界面友好，易上手
   4. 团队应当在GitHub上维护文档和代码
   5. 鼓励有基础的同学尝试添加博弈对抗
   6. 鼓励有基础的同学尝试多机联合/对抗
   7. 一个简单的示例和代码可参考附件plane.c，你的应该比它好
2. **组队形式：不超过3人一组，自由组队。**

评分时将结合组队的强弱，对作品进行要求。成员强的队伍作品水平也应当更高。

鼓励老司机带新司机！

1. **时间节点：**
   1. 11月30日：课前在qq群登记分组、游戏名称；课堂汇报游戏设计，即项目报告中的第1章和2.1节，以及成员分工（细化到每个人负责哪个模块）
   2. 12月14日-12月31日：课堂上展示初步设计情况，同学间互评打分。实验课检查代码（防止抄袭）。每组每次展示不超过10分钟。如果功能有改进，可以重复展示。鼓励在群中向同学们推介。
   3. 12月31日23:59:59前提交最终作品及报告。严格执行。每迟一天扣1分，不足1天按1天计，上不封顶。
2. **终稿提交内容：**
   1. 项目报告
   2. 30秒视频（录屏录音），加旁白解说
3. **评分标准：**
   1. 本项目占实验成绩的50%
   2. 评分时将综合考虑
      1. 20%，作品完整性、鲁棒性（即已可玩，主要功能已可运行，没有明显bug，不会轻易崩溃）
      2. 20%，项目报告的规范性
      3. 10%，作品的创新性（游戏中独创的部分，可以是新的玩法、新的算法或策略、新的理念）、作品新颖性（与已有游戏的差异）、作品耐玩性/对抗性（能吸引人玩下去）
   3. 前2项由老师和助教打分。第iii项在课堂上演示后，在QQ群中同学间互评打分。计分方法：得票数/（群内总人数-4）\*10%，保留一位小数。

附：平日作业及实验成绩计算方法：

a）A类作业，占20%，全部完成即得满分，少一题扣1%

b）B类作业不计分

c）C题整体提交，占30%。功能实现可得满分，有bug或未最终实现，酌情扣分。

d）本实践题目，占50%