**实践安排方案**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **学 期：** |  | **时 间：** |  |
| **实践周项目名称：** | HTML5游戏-Canvas五子棋 | **课程编号：** | SJ002 |
| **学 分：** |  | **学 时：** | 5天 |
| **指导教师：** |  | | |

**一、实践周项目概述**

**开发工具：**

Hbuider

**功能：**

1. 定时器随机反转
2. Canvas绘制钟表
3. Canvas动画实现
4. 音视频操作
5. 五子棋盘绘制
6. 五子棋输赢判定

**技能:**

1. 基础javascript语法、定时器、随机数
2. Canvas绘图语法
3. Audio音频控制

**二、实践周具体安排**

| **日期** | **课程内容** |
| --- | --- |
| 第一天 | 前端工程师职业发展、案例展示、实训效果展示  基础javascript语法、定时器、随机数 |
| 第二天 | 打地鼠游戏 |
| 第三天 | Canvas绘制语法-Canvas钟表 |
| 第四天 | 五子棋棋盘绘制 |
| 第五天 | 五子棋输赢判断 |

1. **实践周考核及评分标准**

1.考核方式

依照完成度进行考核。

2.评分标准

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **评价项目** | **评分标准** | **分值** | **备注** |
| 1 | 打地鼠游戏 | 游戏机制是否清晰完整 | 20 |  |
| 2 | Canvas钟表 | 效果完整平滑 | 20 |  |
| 3 | 五子棋游戏 |  | 30 |  |
| 4 | 代码正确，无错 |  | 20 |  |
| 6 | 设计总结 | 能否将设计过程中学到、用到的技术进行有针对性的总结。 | 10 |  |
| 合计 | | | 100 |  |