**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：** | SH002 |
| **学 分：** |  | **学 时：** | 5天 |
| **指导教师：** |  | | |

1. **实践周项目概述**

**难度：中等**

**目标学生：**

**适合有HTML+CSS基础的计算机相关专业学生**

**开发工具：**

Hbuider

**课程内容:**

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

**学习目标：**

1. 快速回顾学习HTML+CSS+JS等基础知识点
2. 掌握定时器、随机数、CSS3动画基本使用。
3. 了解Canvas的基础语法，能够绘制基本的图形，以及绘制动画
4. 掌握Audio音频控制的JS方法。
5. 能够综合利用HTML5的知识点，写一整套游戏

**二、实践周具体安排**

| **日期** | **课程内容** |
| --- | --- |
| 2 | 前端工程师职业发展、案例展示、实训效果展示 |
| 4 | 基础HTML+CSS+javascript语法 |
| 2 | 定时器、随机数的使用 |
| 4 | Canvas图形绘制的基础语法 |
| 4 | Canvas时钟及其动画原理 |
| 4 | Audio音频控制的JS方法 |
| 4 | 五子棋棋盘绘制 |
| 8 | 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 |  | 10 |  |
| 5 | 考勤及纪律 | 每日考勤，纪律特别状况 | 10 |  |
| 6 | 实践总结，评测 | 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 |  |