**广州软件学院2022 —— 2023学年第 一 学期考查卷**

**课程代码： GC2014 课程名称：2D游戏引擎应用与开发 学分： 4**

装订线 装订线 装订线

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 题次 | 一 | 二 | 三 | 四 | 五 | 六 | 七 | 八 | 总 分 | 评卷人 |
| 分数 | 40 | 60 |  |  |  |  |  |  | 100 |  |
| 评分 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. 项目开发总结报告（共4题，满分40分。）

|  |  |
| --- | --- |
| 得分 | 评卷人 |
|  |  |

1. **基于组件开发(CBD)要点（满分10分）**

***[请描述游戏对象、组件，组件与接口的对比，组件之间的通讯方式等，阅读后请删除本段，后同]***

1. **Unity2D开发的主要技术点总结（10分）**

***[请描述帧动画及骨骼动画、瓷砖地图、UGUI、碰撞器与触发器、数据保存等使用要点]***

1. **作品系统设计说明（10分）**

***[请表示各子系统的模块构成，模块间的关系或组件列表及游戏对象挂载的组件列表等]***

1. **作品开发历史记录（10分）**

***[请截图证明开发过程中进行了软件版本控制，列表说明各版本主要完成的功能]***

1. 期末项目作品展示（共3题，满分60分）

|  |  |
| --- | --- |
| 得分 | 评卷人 |
|  |  |

1. **作品功能完整性（40分）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **策划功能** | **实际完成功能** | **涉及的技术点** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **作品质量控制（10分）**

***[请自行复制多个表格]***

**功能测试记录表1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 功能名称： | | |
| 序号 | 预期逻辑功能 | 测试描述(可附关键单元测试代码) |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **请罗列该作品的原创特色或者技术难点，并描述它们是如何在作品中增加可玩性或可用性的。（10分）**