**软件学院实践报告（基于C/C++语言的编程实践）**

**课程编号： 实践课程名称：基于C/C++语言的编程实践 学年：3 学期：秋**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学生姓名** | | 吴杰 | **学号** | 2016212232 |
| **指导教师姓名** | | 杨正球、夏亚梅 | **起止时间** | 9月11日-9月22日 |
| **项目名称** | | 制作“打地鼠”小游戏 | | |
| **项**  **目**  **内**  **容**  **（200字左右）** | 我们这个项目主要是应用大学一年级在软件学院所学到的c语言，c++相关知识，图形界面相关知识，写出一个打地鼠游戏。实现这样的功能：30s时间内，点击你的鼠标，点到地鼠就可以加1分，点到小猫的话，时间就会减一秒。开始有一个登录注册界面，新玩家注册，旧玩家登录，旧玩家登录时会检测你的密码是否匹配。登录或者注册后，就可以进行游戏啦！游戏操作就像我上面说的一样，点击鼠标打中地鼠即可，但是要注意不能打到小猫。之后，我们游戏有三个关卡，你可以根据情况选择玩相应的关卡。 | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 把干巴巴的代码变成生动形象的文字是让人觉得困难的。我们采用大学一年级学习到的ege图形库知识实现了丛代码到图片的跨越。小组五个人分工合作，让我们认识到了合作的力量，团队的力量，开发过程中，自然不会一帆风顺，虽然之前已经有了一个大体思路，但是过程中依旧挫折不断，困难重重，但是我们都没有放弃，还是坚持下来。小组工作，难免有做的多少的问题，成员们水平不一，但每个人都精诚所至。这次项目，不仅锻炼了我们写代码的能力，对于我们人格的养成也大有裨益。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |