**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** | | 周子格 | **学号** | 2016211978 |
| **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** | | 打地鼠 | | |
| **项**  **目**  **内**  **容**  **（200字左右）** | 1. 登录注册功能 2. 一共三关（难度由：好鼠坏鼠比例、鼠出现到消失时间差、两只鼠出现的时间差 决定）；关卡进行中：打到好鼠、坏鼠、空地配合不同音效   （为解决进度条/识别鼠标点击位置/鼠出现几个同时进行的问题，使用while循环，每个循环花费极短时间，而每个循环都会识别鼠标点击位置/调用出现鼠的函数/画进度条。虽然鼠标移动有所延迟，但已经是我组能想出的最优解了。之前想过多线程，但鉴于项目时间短。我组删除了商店道具以及自主学习多线程的想法，运用已有知识解决现有问题）   1. 交互界面：告知本关分数、排名、参与排名总人数 2. 登出（更新用户文件内容、工作日志）   （在此处，函数的顺序非常关键，有些函数需要的是以前的最高分，以前的排名，因此将文件的更新全部放在程序末端；另外，发现文件操作用eof()、peek()==EOF都会造成判断不了是否到最末端的情况。因此专门用一个文件记录总人数，而重新更新排名中的判断文件是否读完的操作改成读过的人数是否等于记录的总人数） | | | |
| **结**  **论**  **（200字左右）** | 1. 项目进行前讨论内容：可以有的功能、具体如何实现 2. 项目进行中：删减功能（考虑功能的合理性：功能要对应玩家玩游戏的目的，若玩家是为了得分而不是过关，则道具可以不设置；有些功能难以用现在的能力实现） 3. 项目进行中所得编程感悟： 4. 有很多突然发现要写的函数，或者很多几个函数都可以用的函数，导致码代码的过程一直需要更改；以后可以把要写的函数需要的数据都用函数求；要考虑特殊情况（排在第一位、最后一位、中间位）； 5. 每个人所负责的功能做好了还只是一个开始。在一个功能上花费的调试、相处替代方法、改需求的时间也非常多。因此减少代码错误、提高设计都是十分重要的。 6. 对于调试代码，有以下感悟：先写测试，再写测试的代码。因为需要让代码可被测试，就必须将代码变成更简洁的函数，这样会带来更少的漏洞；光想是无法让代码变得完美的。做出比做对重要，而做对也比做快更重要；每天都必须规定任务，并设置ddl。 | | | |
| **评语** | | | | |
| **成绩（百分制）：**  **指导教师签字：**  **年 月 日** | | | | |