《计算机游戏设计》

深圳大学 计算机与软件学院

储颖

chuying@szu.edu.cn

Q:你为什么要选这门课?

- □ A 喜欢打游戏
- □ B 喜欢看别人打游戏
- □ C 喜欢自己写游戏
- □ D 毕业后想从事游戏开发相关的工作
- □E想参加学科类游戏竞赛
- □ F 想要拿学分
- □ G 其它 _____



教学目标

- □了解和掌握小游戏设计与开发过程
 - 了解游戏开发相关的基本概念
 - 熟悉小游戏的设计开发流程
 - 接触一种游戏引擎
 - 提升**C++**编程能力
- □ 学习本课程需具备:
 - ■面向对象程序设计基础
 - 动手实践能力
 - 合作能力





学时安排

周学时(2+1)节/周

堂内授课2节/周 实验2学时/单周

1501990007-计算机游戏设计【01】 学时: 54 学分: 2.5

班级状态: 正常

Computer Game Design

上课时间地点: 1-17周 星期一 第11-12节 致理楼L1-309,1-17周(单) 星期一 第13-14节 南区计算机大楼323

上课班级:

上课教师: 储颖

选课人数: 38

教材

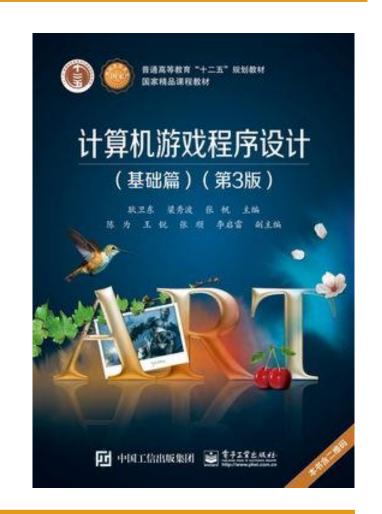
《计算机游戏程序设计(基础篇)第3版》 耿卫东等, 电子工业出版社



课程教材介绍

游戏开发简介 游戏策划简介 游戏图像处理 Cocos2d-x游戏引擎

- 二维游戏场景绘制游戏交互界面设计
- 二维游戏动画合成 碰撞检测和运动模拟 游戏粒子系统 游戏音效编程





游戏中的人工智能

教材资源

- □ 网购(纸质版)
- □ 在线阅读(电子版)
 - https://yd.51zhy.cn/ebook/web/newBook/queryNewBookById?id=1641364
- □下载教材光盘资源
 - BB系统-"参考文献"目录
 - QQ群文件

考核要求

- □ 以实验、作业和项目为主,具体的要求会在 Blackboard上公布
 - 3+2次实验(3次必做+2次选做,30%+加分)
 - 考勤、课堂练习、课后作业、课堂测验等(30%)
 - 设计开发一个小型游戏(40%)
 - □ 个人独立完成 或 小组合作完成

课程QQ群

- □ 2021计算机游戏设计
 - 群号: 1135627778
 - 进群后请修改群昵称!
 - 格式:
 - □ 学号+姓名
 - 如:
 - □ 2019001001张三



群名称:2021计算机游戏设计

群号:1135627778