

《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