

附件 评分标准

总则

1. 课程实验由三个分开的实验组成，每部分分开评分；
2. 每个实验的基本要求必须完成，否则该部分不及格，加分项将不被记入；
3. 每部分的评分标准在后文详细说明。

实验一、基于浏览器的网页游戏

1. 基本要求：（全部完成可得 60 分）
 - 必要的 HTML 元素：游戏场地；控制按钮（开始、暂停）；难度调节单选框；得分展示（如图 1 所示，四项缺一不可）；
 - 必要的 CSS 设计：合理的元素布局，避免凌乱、拥挤，能一定程度上适应窗口大小的变化；
 - 必要的游戏控制：1. 通过键盘对游戏精灵的运动进行控制；2. 使用控制按钮开始、暂停游戏；3. 在游戏开始前可调节难度并在游戏中体现难度变化；4. 对玩家得分进行实时展示（游戏控制应该无明显操作错误）。
2. 加分项：
 - 更多的 HTML 元素：合理的其他界面元素，例如时间显示；玩家头像；方向按钮等（最多可以获得 15 分加分）
 - 更丰富的游戏效果：使游戏更好运行的合理游戏效果，例如使动画精灵平滑移动；使动画精灵可以加速移动的额外操作等（最多可以获得 15 分加分）
 - 页面设计：页面配色协调合理；进行了合理的元素样式修饰。（最多可以获得 5 分加分）
 - 代码规范：关键代码有注释，可读性好。（最多可以获得 5 分加分）

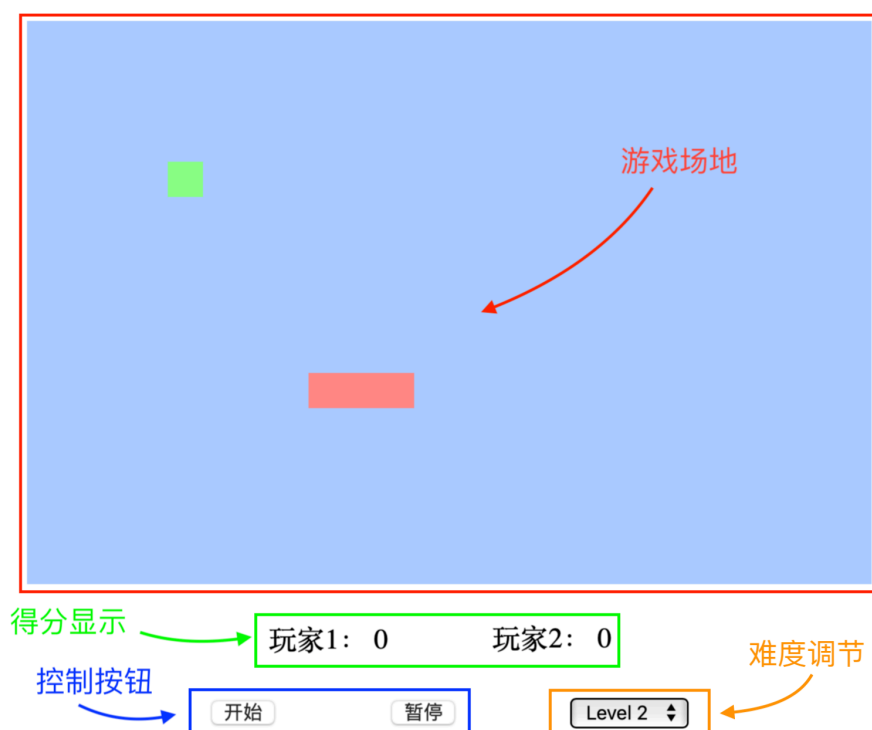


图 1: 必要的 HTML 元素示例