# 第1天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **完成第一个Go语言程序** | √ |  |
| **2.** | **掌握Hello World代码的含义** |  |  |
| ☞a | 说出import头文件包含作用 |  |  |
| ☞b | 写出main函数 |  |  |
| ☞c | 辨别代码块 |  |  |
| ☞d | 说出行注释和块注释区别 | √ |  |
| **3.** | **掌握fmt.print函数** | √ |  |
| **4.** | **变量的定义和使用** | √ |  |
| ☞a | 自动推导类型 |  |  |
| ☞b | 多重赋值，匿名变量 |  |  |
| **5.** | **掌握fmt.scan函数** | √ |  |
| ☞a | 使格式化输入输出 | √ | √ |
| **6.** | **数据类型** | √ |  |
| **7.** | **常量定义和使用** |  |  |

# 第2天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **熟练使用运算符** |  |  |
| ☞a | 类型转换 |  |  |
| **2.** | **运算符优先级** |  |  |
| **3.** | **选择结构语句** |  |  |
| ☞a | If条件语句 |  |  |
| ☞b | Switch选择语句 |  |  |
| **4.** | **循环结构语句** |  |  |
| **5.** | **跳出语句** |  |  |
| ☞a | Break语句 | √ |  |
| ☞b | Continue语句 | √ |  |
| **6.** | **嵌套循环** |  |  |

# 第3天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **函数定义和使用** |  |  |
| ☞a | 函数定义格式 |  |  |
| ☞b | 函数参数和返回值 | √ |  |
| **2.** | **函数不定参数** |  |  |
| **3.** | **函数的调用** | √ |  |
| **4.** | **函数类型** | √ |  |
| **5.** | **函数的作用域** | √ | √ |
| **6.** | **匿名函数** |  |  |
| **7.** | **函数递归** |  |  |
| **8.** | **工程管理** |  |  |

# 第4天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **熟练使用一维数组** |  |  |
| ☞a | 熟练进行一维数组的定义和使用 | √ |  |
| ☞b | 熟练进行一维数组的初始化 | √ |  |
| ☞c | 熟练通过数组下标操作一维数组 | √ | √ |
| ☞d | 说出数组名和数组成员的关系 | √ |  |
| **2.** | **冒泡排序** | √ | √ |
| **3.** | **了解二维数组** |  |  |
| ☞a | 二维数组的定义和使用 |  |  |
| ☞b | 二维数组的初始化 |  |  |
| ☞c | 了解多维数组 |  |  |
| **4.** | **熟练使用切片** |  |  |
| ☞a | 切片定义和使用 | √ |  |
| ☞b | 切片和数组区别 | √ | √ |
| ☞c | Append和Copy函数 | √ |  |
| **5.** | **熟练使用rand()函数和time()函数产生随机数** |  |  |

# 第5天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **熟练掌握map** |  |  |
| ☞a | 熟练使用map存储数据 | √ |  |
| ☞b | map中的key和value | √ |  |
| **2.** | **map作为函数参数** |  |  |
| **3.** | **熟练掌握结构体定义和使用** |  |  |
| ☞a | 结构体变量定义和使用 | √ |  |
| ☞b | 结构体赋值和比较 | √ |  |
| **4.** | **结构体数组|切片** |  |  |
| **5.** | **结构体作为函数参数** |  |  |
| **6.** | **结构体作为map的值** |  |  |

# 第6天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **熟练掌握指针变量的定义** | √ |  |
| **2.** | **熟练掌握指针基本使用** | √ | √ |
| ☞a | 能够通过指针间接修改变量的值 | √ |  |
| ☞b | 辨别指针类型 | √ |  |
| ☞c | 描述野指针和空指针出错原因 | √ | √ |
| **3.** | **New函数创建指针空间** | √ |  |
| **4.** | **指针作为函数参数** |  |  |
| ☞a | 值传递和地址传递 | √ | √ |
| **5.** | **针数组和数组指针** |  |  |
| ☞a | 说出数组名的特点 | √ |  |
| **6.** | **结构体指针变量** | √ | √ |

# 第7天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **通过匿名字段实现继承关系** | √ |  |
| ☞a | 匿名字段创建和初始化 |  |  |
| ☞b | 匿名字段成员操作 |  |  |
| ☞c | 指针类型匿名字段 |  |  |
| **2.** | **多重继承** | √ | √ |
| **3.** | **方法** | √ | √ |
| ☞a | 方法的创建 |  |  |
| ☞b | 给结构体添加方法 |  |  |
| ☞c | 指针变量的方法值 |  |  |
| **4.** | **方法继承** |  |  |
| **5.** | **方法重写** | √ |  |

# 第8天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **接口定义和使用** | √ |  |
| **2.** | **多态的实现** | √ |  |
| **3.** | **空接口** | √ |  |
| **4.** | **类型断言** |  |  |
| **5.** | **面向对象编程实例** | √ |  |

# 第9天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **掌异常处理** |  |  |
| ☞a | error函数 | √ |  |
| ☞b | panic函数 | √ |  |
| ☞c | recover错误捕获 | √ |  |
| ☞d | defer延迟调用 | √ |  |
| **2.** | **文件处理** |  |  |
| ☞a | 新建文件 | √ |  |
| ☞b | 写入数据 | √ |  |
| ☞c | 读取文件 | √ | √ |
| **3.** | **掌握文件操作案例** | √ |  |
| **4.** | **熟练使用字符串处理函数** |  |  |
| **5.** | **字符串类型转换** |  |  |

# 第10天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **GTK基本使用** |  |  |
| **2.** | **控件和信号处理** |  |  |
| **3.** | **熟练使用glade编辑器** | √ |  |
| **4.** | **常用控件的使用** | √ | √ |
| **5.** | **常用事件处理** | √ | √ |

# 第11天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **掌握黑白棋流程** | √ |  |
| **2.** | **完成黑白棋界面和布局设置** | √ |  |
| **3.** | **落子的实现** | √ | √ |

# 第12天：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **目标** | **重点** | **难点** |
| **1.** | **游戏核心玩法实现** | √ |  |
| **2.** | **游戏流程控制** | √ |  |
| **3.** | **AI的实现** | √ |  |
| **4.** | **游戏结束** |  |  |