

上海建桥学院课程教学进度计划表

一、基本信息

课程代码	2050328	课程名称	脚本语言
课程学分	3	总学时	48
授课教师	郎文君	教师邮箱	langwenjun@buoyantec.com
上课班级	数媒 B15-1、B15-2	上课教室	6222 7328 6206
答疑时间	时间：周一 3, 4, 5, 6 地点：7-221 电话：17621063198		
主要教材	C#程序设计基础入门教程，传智博客高教产品研发部，人民邮电出版社，2014.9.1		
参考资料	C#入门经典，本杰明 帕金斯等，清华大学出版社，2015年8月第七版		

二、课程教学进度

周次	教学内容	教学方式	作业
1	第1讲 认识 Unity3D	讲课	
2	第2讲 Unity3D 软件入门 1	讲课、实验	
2	第3讲 Unity3D 软件入门 2	讲课、实验	
3	第3讲 Unity3D 软件入门 2	讲课、实验	
4	第4讲 C#概述	讲课	
4	第5讲 循环结构	讲课、实验	
5	第6讲 While 循环及 continue、break 语句	讲课、实验	实验报告
6	第6讲 While 循环及 continue、break 语句	讲课、实验	实验报告
6	第7讲 do while 循环，数组之游戏排行榜实现	讲课、实验	
7	第8讲 枚举类型之游戏状态的控制实现	讲课、实验	
8	第9讲 字符串之实现用户注册功能	讲课、实验	

注：课程教学进度计划表电子版公布在本学院课程网站上，并发送到教务处存档。

8	第 10 讲 编程规范、方法函数之完成注册校验功能	讲课、实验	实验报告
9	第 10 讲 编程规范、方法函数之完成注册校验功能	讲课、实验	实验报告
10	第 11 讲 UGUI 游戏案例之创建游戏菜单及公告的文本列表	讲课、实验	实验报告
11	第 11 讲 UGUI 游戏案例之创建游戏菜单及公告的文本列表	讲课、实验	实验报告
11	第 12 讲 UGUI 游戏案例之创建可控速的旋转小球	讲课、实验	
12	第 13 讲 UGUI 游戏案例之游戏开始界面及按钮实现	讲课、实验	
13	第 14 讲 UGUI 游戏案例之头像面板及体力进度条	讲课、实验	
14	第 15 讲 UGUI 游戏案例之对话框按钮及技能冷却效果	讲课、实验	
15	第 16 讲 UGUI 游戏案例之角色面板设计开发	讲课、实验	实验报告
16	第 16 讲 UGUI 游戏案例之角色面板设计开发	讲课、实验	实验报告

三、评价方式以及在总评成绩中的比例

项目	期末考试 (1)	过程考核 1 (X1)	过程考核 2 (X2)	过程考核 2 (X2)
考核形式	实验报告	考勤	随堂练习	课堂互动
占总评成绩的比例	50%	30%	10%	10%

任课教师：郎文君

系主任审核：矫桂娥

日期：