

上海建桥学院课程教学进度计划表

一、基本信息

课程代码	2050634	课程名称	游戏架构设计
课程学分	3	总学时	48
授课教师	李旺	教师邮箱	21045@gench.edu.cn
上课班级	数媒 B20-3、4 混合班级	上课教室	计算中心 203
答疑时间	时间：双周三 1-4 节，双周一 5-6 节 地点： 电话：18721102865		
主要教材	无		
参考资料	1. (日) 岩井 雅幸, 精解 uGUI-Unity UI 设计与开发从入门到精通 2. Unity Technologies 主编, Unity5.X 从入门到精通, 中国铁道出版社		

二、课程教学进度

周次	教学内容	教学方式	作业
1	第 1 讲 课程认知, 设计原则及工厂模式介绍	讲课	
2	第 2 讲 策略模式、观察者模式设计介绍	讲课	
3	第 3 讲 代理模式及单例模式介绍	讲课	
4	第 4 讲 门面模式介绍	讲课	
5	第 5 讲 Frame 框架介绍	讲课	
6	第 6 讲 Luaframe 框架介绍	讲课	
7	第 7 讲 Fsm 框架	讲课	
8	第 8 讲 Lua 框架	讲课	
9	第 9 讲 tolua 框架	讲课	
10	第 10 讲 tolua 框架使用	讲课	
11	第 11 讲 UIeasyTouch 介绍	讲课	

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。

12	第 12 讲 矩形攻击	讲课	
13	第 13 讲 TCP 沾包、拆包	讲课、实验	
14	第 14 讲 TCP	讲课、实验	
15	第 15 讲 protobuffer	讲课、实验	
16	第 16 讲 UDP	讲课、实验	
17	第 17 讲 M 层数据	讲课、实验	
18	第 18 讲 Uiframe 介绍	讲课、实验	
19	第 19 讲 LitMap	讲课、实验	
20	第 20 讲 Painter	讲课、实验	
21	第 21 讲 Audio	讲课、实验	
22	第 22 讲 Animal	讲课、实验	
23	第 23 讲 Twist	讲课、实验	
24	第 24 讲 www	讲课、实验	

三、评价方式以及在总评成绩中的比例

总评构成 (1+X)	评价方式	占比
X1	大作业 (综合主题游戏设计)	40%
X2	实验成绩 (课堂实验作业成绩)	30%
X3	平时成绩 (考勤、课内练习及平时表现)	30%

任课教师：李旺

系主任审核：张贝贝

日期：2023.2