

课程教学进度计划表

一、基本信息

课程名称	游戏架构设计				
课程代码	2050634	课程序号	2878	课程学分/学时	3/48
授课教师	李旺	教师工号	21045	专/兼职	专职
上课班级	数媒技术 B21-2;数媒 技术 B21-3	班级人数	40	上课教室	7405
答疑安排	周二 5-8				
课程号/课程网站	无				
选用教材	无				
参考教材与资料	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、课程教学进度安排

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

11	2	第 11 讲 UIeasyTouch 介绍	讲课	
12	2	第 12 讲 矩形攻击	讲课	
13	2	第 13 讲 TCP 沾包、拆包	讲课、实验	
14	2	第 14 讲 TCP	讲课、实验	
15	2	第 15 讲 protobuffer	讲课、实验	
16	2	第 16 讲 UDP	讲课、实验	
17	2	第 17 讲 M 层数据	讲课、实验	
18	2	第 18 讲 UIframe 介绍	讲课、实验	
19	2	第 19 讲 LitMap	讲课、实验	
20	2	第 20 讲 Painter	讲课、实验	
21	2	第 21 讲 Audio	讲课、实验	
22	2	第 22 讲 Animal	讲课、实验	
23	2	第 23 讲 Twist	讲课、实验	
24	2	第 24 讲 www	讲课、实验	

三、考核方式

总评构成	占比	考核方式
X1	40%	大作业（分组汇报展示答辩）
X2	30%	考勤
X3	30%	课堂表现及作业（课堂 测试、课堂作业、课堂 展示）

任课教师：李旺

系主任审核：张贝贝

日期：2024.02