

温州大学（筹）教学进度和计划表

（2006 至 2007 学年第 一 学期）

课程名称: 《游戏设计基础》 总学时: 36+36 班级: 03 辅助 教师姓名: 陈忠克 职称、职务: 讲师 所在学院: 计算机

周次 (按校历表)	周学时	授 课 章 节	教 学 内 容		授课方式 (请注明是否使用 院多媒体教室)	课堂讨论、辅导作业布置
			教学目的	教学重点、难点		
第一周	2	1.1 Python 概述 1.2 Python 安装与运行 1.3 Python 游戏开发平台基础	Python 的 介 绍 与概述	重点: Python 的运行环境安装与使用 难点: 无	多媒体授课	实验一
第二周	2	2.1 Python 基本概念 2.2 Python 基本数据类型	掌握 Python 的 基本数据类型	重点: 无 难点: Python 数据类型	多媒体授课	实验二
第三周	2	3.1 Python 控制流 3.2 Python 函数	掌握 Python 的 控制流和函数的 编写方法	重点: 控制流和函数 难点: 函数参数传递	多媒体授课	实验三
第四周	2	4.1 Python 类 4.2 python 类的继承 4.3 python 运算符重载	掌握 Python 类 的定义, 派生 类定义, 运算 符定义	重点: 类的定义 难点: 类的运算符重载	多媒体授课	实验四
第五周		国庆放假				
第六周	2	5.1 Python 模块 5.2 Python 包 5.3 python 常用模块	掌握 Python 模 块 的创建, 包的创 建	重点: 模块的编写、常用模块的使用 难点: 无	多媒体授课	实验五
第七周	2	6.1 Pygame 基本概念 6.2 pygame 初始化过程 6.3 pygame 画图 6.4 pygame 响应输入	掌握 Pygame 的计 本概念和原理	重点: Pygame 的基本框架构成 难点: surface 概念的掌握	多媒体授课	大作业 1
第八周	2	7.1 Pygame 双缓冲动画 7.2 pygame sprite 动画	掌握双缓冲的基 本原理, 掌握 Sprite 的编写方 法	重点: 创建 sprite 难点: sprite 的擦除	多媒体授课	作业 5
第九周	2	8.1 Pygame 音乐 8.2 Pygame 音效	掌握在游戏中添 加音乐和音效的 方法	重点: 音乐和音效的播放 难点: 无	多媒体授课	作业 6 实验四
第十周	2	9 Python Opengl 三维图形编程 基础	掌握在游戏中添 加三维图形	重点: 在 python 中调用 opengl 函 数 难点: 无	多媒体授课	作业 7
第十一周		10.1 socket 服务端 10.2 socket 客户端	Python socket 编 程方法	重点: socket 的创建 难点: 服务端的编写	多媒体授课	无

第十二周		11 Python 游戏综合设计	游戏设计的基本过程	重点：游戏策划过程 难点：游戏创意	多媒体授课	无
------	--	------------------	-----------	----------------------	-------	---

续前表

周次 (按校历表)	周学时	授 课 章 节	教 学 内 容		授课方式 (请注明是否使用 院多媒体教室)	课堂讨论、辅导 作业布置
			教学目的	教学重点、难点		
第十三周						
第十四周						
第十五周						
第十六周						
第十七周						
第十八周						
第十九周						
第二十周						
第二十一周						

该门课程教学大纲的学时数和本学期实际学时数发生冲突时，你的教学安排的处理意见：
1、通过复习课时的增减处理不可预期的课时冲突。2、周四下午 15:00—17:00 答疑。

教研室主任审批意见：

年
 月
 日

使用教材：郑莉、董渊编著，《C++语言程序设计（第3版）》，清华大学出版社

必读参考书：邓力编著，《Visual C++简明教程》，海洋出版社

选读参考书：刘振安主编，《面向对象程序设计》，经济科学出版社；《Visual C++ 6.0实例教程》，门槛创作室，电子工业出版社

填表时间：2006年9月2日

注：1、本表作为检查该门课程的教学计划和教学大纲执行情况的依据，请务必认真填写；

2、本表壹式叁份，教务处、学院、本人各留壹份，并向教学班公布；

3、本表务请在开学初第二周内报教务处。

温州大学（筹）教务处制