

上海建桥学院课程教学进度计划表

一、基本信息

课程代码	2050252	课程名称	面向对象程序设计 (C#)
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 B22-5	上课教室	信息 328
答疑时间	时间：周一 1-2 节，周一 5-6 节（双周） 地点：信息 328 电话：18721102865		
主要教材	无		
参考资料	1. 张波，C#面向对象程序设计 微课版，人民邮电出版社，2018 2. 刘瑞斯 主编，面向对象程序设计教程（C#版），机械工业出版社，2018		

二、课程教学进度

周次	教学内容	教学方式	作业
1	第 1 讲 c#语言概述	讲练结合	✓
2	第 2 讲 变量与表达式	讲练结合	✓
3	第 3 讲 实验 1 认识 C#	实验	
4	第 4 讲 顺序和选择结构程序的设计	讲练结合	✓
5	第 5 讲 循环结构程序设计	讲练结合	✓
6	第 6 讲 实验 2 选择语句、循环语句的使用	实验	
7	第 7 讲 数组与集合	讲练结合	✓
8	第 8 讲 习题课	讲练结合	
9	第 9 讲 实验 3 数组的使用	实验	
10	第 10 讲 类和对象	讲练结合	✓
11	第 11 讲 类的方法和属性	讲练结合	✓

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 实验 4 面向对象的程序设计（1）	实验	
13	第 13 讲 类的继承	讲练结合	✓
14	第 14 讲 类的多态性	讲练结合	
15	第 15 讲 习题课	讲练结合	
16	第 16 讲 单元测试		
17	第 17 讲 实验 5 面向对象的程序设计（2）	实验	✓
18	第 18 讲 委托与事件	讲练结合	✓
19	第 19 讲 实验 6 面向对象的程序设计（3）	实验	
20	第 20 讲 C#结合 Unity 编程基础	讲练结合	✓
21	第 21 讲 实验 7 Unity 应用 C#程序设计	实验	
22	第 22 讲 Unity 中 C#编程进阶	讲练结合	✓
23	第 23 讲 实验 8 Unity 应用 C#程序设计	实验	
24	复习		

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	小组作业（综合主题项目设计）	40%
X2	阶段作业 1（界面和设置界面、菜单界面设计实验报告）	20%
X3	阶段作业 2（Unity 游戏程序系统设计实验报告）	20%
X4	平时成绩（考勤、课内练习及平时表现）	20%

任课教师：李旺

系主任审核：张贝贝

日期：2023.9

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。