



湖南安全技术职业学院
Hunan Vocational Institute of Safety Technology

课程标准

课程名称 《面向对象程序设计》

课程代码 030610

课程类型 专业核心

课程总学时 96

适用专业 虚拟现实技术应用专业

课程负责人 刘青玲

信息工程（学院）~~虚拟现实技术应用专业~~团队修订

2021年7月





《面向对象程序设计》课程标准

课程代码：030610

课程类型：理实一体化课

学时/学分：96 学时/6 学分

适用专业：虚拟现实技术应用

1. 课程概述

1.1 课程性质

《面向对象程序设计》是虚拟现实应用技术专业必修的一门专业核心课程。它是在学习了计算机应用基础，具备了操作计算机能力的基础上开设的一门理实一体的课程，其功能是对接专业人才培养目标，面向 Unity 开发工作岗位，通过大量的案例，让学生了解面向对象程序设计的知识，完成相关项目的设计与制作，为后续 Unity 开发课程学习奠定基础。

1.2 课程定位

本课程对接的工作岗位是 Unity 开发，通过学习应具备编程的能力，为后续 unity 课程的开设打下基础。通过学习本课程使学生了解 C#和.net 开发环境的基本理论和操作，培养学生使用.NET 平台开发应用程序的能力，主要教学内容以应用为主，结合开发环境讲授 C#语言基本语法、面向对象编程方法。通过小组合作完成一个小型项目，培养学生团队协作精神、责任感、克服困难的精神、理论应用于实践和解决实际问题的能力。

2. 课程目标

本课程的培养目标是培养学生使用.NET 平台开发应用程序的能力，培养学生的逻辑思维能力。

具体目标如下：

1. 知识目标

通过本课程的学习，要求学生掌握涉及计算机体系结构、面向对象编程、文



件操作、WinForm 基础以及程序设计等内容。

2. 能力目标

通过本课程的学习，学生能够了解 C#语言特征、常见的 .NET Framework 类库以及面向对象程序设计思想，学会利用 C#语言编写简单桌面应用程序。培养学生的综合设计能力以及严格认真的科学态度、培养学生创新思维、专业理念、专业技术创造能力和运用能力。

3. 素质目标

通过本课程的学习，培养学生严格认真的科学态度、独立创新精神以及团队协作的集体观念、应用多媒体搜索资料、整合资料的能力。

3. 课程实施和建议

3.1 课程内容和要求

课程依据当下 Unity 开发岗位需求的知识、技能及职业素养要求，选定课程教学内容，为后续 unity 课程的学习奠定基础，课程教学过程中主要采取任务驱动式教学。遵循高职教育实践为主，理论够用原则，采用“教、学、做”合一的授课模式，学时分配、课程内容和要求详见表 1、2。

表 1：学时分配

项目（情景/模块/章节/单元）	学 时		
	理 论	实验实训	小计
模块一 C#基础	14	18	32
模块二 C#高级	12	16	28
模块三 C#面向对象	16	20	36
合 计	42	54	96

表 2：课程内容和要求

项目（情景/模块/章节/单元）	知识目标	技能目标	素质目标	教学活动
★模块一 C#基础	1. 了解 Visual Studio 开发环境、C#应用程序结构，掌握 C#程序的调	1. 能够利用 VS 完成控制台应用程序的创建、调试	树立规则意识，熟悉职业规范；培养责	案例分析 老师演示 小组讨论



	<p>试方法。</p> <p>2. 掌握 C# 常用的值类型的使用,理解数据类型间的转换等概念。</p> <p>3. 掌握常量和变量的概念,掌握变量的声明、初始化方法。</p> <p>4. 掌握 C# 的运算符及其运算规则。</p> <p>5. 掌握程序的分支结构和循环结构,掌握分支语句和循环语句的使用方法。</p>	<p>等;</p> <p>2. 能够利用所学知识编程解决常见的、简单的生活问题。</p>	<p>任心、严谨、敬业的工作态度;坚定立志成才的信念。</p>	<p>任务驱动</p>
<p>★ ■ 模块二 C#高级</p>	<p>1. 掌握方法的概念及使用;</p> <p>2. 掌握数组和字符串的相关概念及其使用方法。</p> <p>3. 了解 C# 引用类型中的枚举、集合的概念和使用。</p> <p>4. 掌握 C# 的异常处理语句的使用方法。</p>	<p>1. 能够在前期所学 C#基础上对程序进行完善、优化;</p> <p>2. 能够编程解决生活中较为复杂的问题。</p>	<p>培养学生发现问题、分析问题、解决问题的能力;培养精益求精的工匠精神。</p>	<p>案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动</p>
<p>★ 模块三 C#面向对象</p>	<p>1. 理解面向对象的基本概念;</p> <p>2. 掌握类和对象的创建方法;</p> <p>3. 掌握结构的概念与应用。</p> <p>4. 掌握 C# 中类的可访问性、继承性与多态性的概念及应用。</p> <p>5. 掌握 Windows 窗体和控件的常用属性;</p> <p>6. 掌握常用控件的事件</p>	<p>1. 能够设计 Windows 窗体;</p> <p>2. 能够创建较为复杂的应用程序开发。</p>	<p>引导学生具体问题具体分析;引导学生做人做事要不畏艰辛,善始善终,持之以恒。</p>	<p>案例分析 老师演示 小组讨论 任务驱动</p>



	和属性的使用。			
备注：教学重点、难点在表中标出，其中，打★的为教学重点，打■的为教学难点。				

3.2 教学方法和教学手段

1. 了解学生的基础，在教学中应注意与学生的沟通，可选择面向实际应用的经典小项目，项目不应太多而应做到“少而精”，并在讲解过程中穿插基本理论知识，注意多种教学手段的运用。

2. 在实训过程中可采用任务驱动，及时指导学生的操作，掌握学生的学习状况，让学生多做多思考，发挥他们的主观能动性，注重基本技能的训练，多鼓励学生，培养他们的创新精神。

3.3 教学评价

(1) 考核要求

表3 《面向对象程序设计》课程考核要求

考核类别	平时过程性考核 60%	期末终结性考核 40%	补考
考核要求	平时表现 40%（考勤、作业、实验、课堂活动参与、章节测验）+项目考核 20%	理论考试（40%）+实践考核（60%）	理论考试（40%） +实践考核（60%）

(2) 注意事项

课程任课教师要按照课程考核要求实施考核，注意做好学习过程、到课情况、平时作业、实验（践）情况、考核情况的相关记录，作为学生最终评定成绩的明确依据，并与成绩册一同形成成绩档案保存。

课程可以过程性考核评价为主，也可以目标性考核评价为主。以过程性考核评价为主的课程，其平时过程性考核分值比例一般占 40-60%左右，期末终结性考核分值比例一般占 40-60%，部分理实一体化改革力度较大的课程还可适当调整分值比例；以目标性考核评价为主的课程，其平时过程性考核分值比例一般占 30-50%左右，期末终结性考核分值比例一般也占 50-70%左右。

平时过程性考核一般由平时表现（考勤、作业、实验（践）等）及平时阶段



性考核组成，其中，平时阶段性考核的次数一般不少于每 24 课时 1 次；期末终结性考核的主要形式为理论考试，技能操作性较强的课程可采用综合性技能操作考核、课题报告、答辩、考证成绩、技能竞赛等方式。

4. 课程资源

4.1 教材选用

- (1) 《C#从入门到精通》，明日科技，清华大学出版社，2017 年 7 月第 4 版。
- (2) 《C#程序设计》慕课版，传智播客高教产品研发部，人民邮电出版社，2016 年。
- (3) 《C#程序设计基础入门教程》，传智播客高教产品研发部，人民邮电出版社，2014 年 9 月第 1 版。

4.2 网络资源

中国大学 MOOC 在线课程：《C#程序设计》

网址：<https://www.icourse163.org>

推荐理由：国家精品在线课程，知识体系完整，内容紧跟行业发展，视频制作精良。

5. 师资队伍

任课教师应具备本科学历学士学位，计算机大类相关专业背景，熟悉 C#程序设计、数据结构等相关知识，对 Unity 开发有较全面的认识，专业动手能力强，能指导学生进行完整的项目开发。

6. 实践教学

该课程的实训实践条件要求不高，只要有普通的多媒体机房便能满足需求。

编写：刘青玲

校对：刘纯

审核：王磊

湖南安全技术职业学院____信息工程____（学院）

2021 年 7 月 10 日