

科目名稱：遊戲程式設計 開課班級：資工三 學分：3.0 授課時數：3.0
授課教師：趙于翔

1. 教學目標

幾年來隨著遊戲業的日益蓬勃發展，不論是大型遊戲公司或是獨立開發工作室，在人才需求上也與日俱增，本課程的目標在培育同學電腦動畫與數位遊戲設計方面之技術，藉以習得遊戲開發與設計的概念並獲得遊戲程式設計的經驗。

2. 教學綱要

本課程提供遊戲設計的程序與技術的概要，從最基本的遊戲設計基礎，到實際的程式範例撰寫。除了讓學生有清楚的基礎概念，更能實際的應用於遊戲設計，提供完整的遊戲寫作經驗。

3. 教科書

- 書名：全民做遊戲-Unity跨平台遊戲開發寶典
1 出版日期：2012年 03月
作者：謝忠和 出版社：佳魁資訊 版本：

無參考書資料。

※請遵守智慧財產權觀念，教科書及教材不得非法影印。

5. 教學進度表

週次	日期	內容	備註
1	2012/09/16—2012/09/22	Unity 系統概觀與操作介面	
2	2012/09/24—2012/09/30	Unity 基本操作與元件(一)	
3	2012/10/01—2012/10/07	Unity 基本操作與元件(二)	
4	2012/10/08—2012/10/14	場景及環境設定篇(一)	
5	2012/10/15—2012/10/21	場景及環境設定篇(二)	
6	2012/10/22—2012/10/28	資源的匯出與匯入(一)	
7	2012/10/29—2012/11/04	資源的匯出與匯入(二)	
8	2012/11/05—2012/11/11	期中考	
9	2012/11/12—2012/11/18	程式腳本入門介紹及練習(一)	
10	2012/11/19—2012/11/25	程式腳本入門介紹及練習(二)	
11	2012/11/26—2012/12/02	遊戲行為(一)	
12	2012/12/03—2012/12/09	遊戲行為(二)	
13	2012/12/10—2012/12/16	使用者介面與關卡連接	
14	2012/12/17—2012/12/23	Unity 設計技巧介紹	
15	2012/12/24—2012/12/30	行動平台直向射擊遊戲(一)	
16	2012/12/31—2013/01/06	行動平台直向射擊遊戲(二)	
17	2013/01/07—2013/01/13	遊戲發佈與上架	
18	2013/01/14—2013/01/20	期末考	

6. 成績評定及課堂要求

期中30%、期末30%、平時40%