

國立金門大學

教學綱要

部別：日間部學士班

105學年度第1學期

列印日期：2016/09/22

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：Unity跨平台全方位遊戲開發入門寶典			
1 出版日期：2014年 09月			
作者：黃新峰、劉哲宇、徐靜宜 出版社：全華圖書 版本：			
4. 參考書			
1 書名：Unity 3D跨平台遊戲製作的15堂課 出版日期：2016年 10月			
作者：柯博文 出版社：松崗 版本：			
2 書名：人氣遊戲這樣做！Unity3D 遊戲設計實例講堂 第二版 出版日期：2016年 08月			
作者：賴祐吉，姚智原，陳國璋 出版社：旗標 版本：第二版			
※請遵守智慧財產權觀念，教科書及教材不得非法影印與使用盜版軟體。			
5. 教學進度表			
週次	日期	內容	備註
1	2016/9/11 -2016/9/17	Unity 系統概觀與操作介面	
2	2016/9/18 -2016/9/24	Unity 基本操作與元件(一)	
3	2016/9/25 -2016/10/1	Unity 基本操作與元件(二)	
4	2016/10/2 -2016/10/8	場景及環境設定篇(一)	
5	2016/10/9 -2016/10/15	場景及環境設定篇(二)	
6	2016/10/16-2016/10/22	資源的匯出與匯入(一)	
7	2016/10/23-2016/10/29	資源的匯出與匯入(二)	
8	2016/10/30-2016/11/5	期中考	
9	2016/11/6 -2016/11/12	程式腳本入門介紹及練習(一)	
10	2016/11/13-2016/11/19	程式腳本入門介紹及練習(二)	
11	2016/11/20-2016/11/26	遊戲行為(一)	
12	2016/11/27-2016/12/3	遊戲行為(二)	
13	2016/12/4 -2016/12/10	使用者介面與關卡連接	
14	2016/12/11-2016/12/17	Unity 設計技巧介紹	
15	2016/12/18-2016/12/24	行動平台直向射擊遊戲(一)	
16	2016/12/25-2016/12/31	行動平台直向射擊遊戲(二)	
17	2017/1/1 0-2017/1/7 0	遊戲發佈與上架	
18	2017/1/8 0-2017/1/14	期末考	
6. 成績評定及課堂要求			
期中30%、期末30%、平時40%			