

# 國立金門大學

## 教學綱要

部別：進修部學士班

106學年度第1學期

列印日期：2017/06/27

科目名稱：遊戲程式設計      開課班級：進資工三      學      分：2.0      授課時數：2.0  
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 3D遊戲設計實戰

1 出版日期：年 月

作者：邱勇標 出版社：碁峰 版本：

### 4. 參考書

1 書名：Unity實戰教學 出版日期：年 月

作者：張右緯 出版社：佳魁資訊 版本：

2 書名：Unity 5.x遊戲開發實戰：掌握第一線專業關鍵技術 出版日期：年 月

作者：羅盛譽 出版社：博碩 版本：

**※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	2017/9/10 -2017/9/16	Unity 系統概觀與操作介面	
2	2017/9/17 -2017/9/23	Unity 基本操作與元件(一)	
3	2017/9/24 -2017/9/30	Unity 基本操作與元件(二)	
4	2017/10/1 -2017/10/7	場景及環境設定篇(一)	
5	2017/10/8 -2017/10/14	場景及環境設定篇(二)	
6	2017/10/15-2017/10/21	資源的匯出與匯入(一)	
7	2017/10/22-2017/10/28	資源的匯出與匯入(二)	
8	2017/10/29-2017/11/4	期中考	
9	2017/11/5 -2017/11/11	程式腳本入門介紹及練習(一)	
10	2017/11/12-2017/11/18	程式腳本入門介紹及練習(二)	
11	2017/11/19-2017/11/25	遊戲行為(一)	
12	2017/11/26-2017/12/2	遊戲行為(二)	
13	2017/12/3 -2017/12/9	使用者介面與關卡連接	
14	2017/12/10-2017/12/16	Unity 設計技巧介紹	
15	2017/12/17-2017/12/23	行動平台直向射擊遊戲(一)	
16	2017/12/24-2017/12/30	行動平台直向射擊遊戲(二)	
17	2017/12/31-2018/1/6 0	遊戲發佈與上架	
18	2018/1/7 0-2018/1/13	期末考	

### 6. 成績評定及課堂要求

期中30%、期末30%、平時40%