

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**

近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	2018/9/9 0-2018/9/15	Unity 系統概觀與操作介面	
2	2018/9/16 -2018/9/22	Unity 基本操作與元件(一)	
3	2018/9/23 -2018/9/29	Unity 基本操作與元件(二)	
4	2018/9/30 -2018/10/6	場景及環境設定篇(一)	
5	2018/10/7 -2018/10/13	場景及環境設定篇(二)	
6	2018/10/14-2018/10/20	資源的匯出與匯入(一)	
7	2018/10/21-2018/10/27	資源的匯出與匯入(二)	
8	2018/10/28-2018/11/3	期中考	
9	2018/11/4 -2018/11/10	程式腳本入門介紹及練習(一)	
10	2018/11/11-2018/11/17	程式腳本入門介紹及練習(二)	
11	2018/11/18-2018/11/24	遊戲行為(一)	
12	2018/11/25-2018/12/1	遊戲行為(二)	
13	2018/12/2 -2018/12/8	使用者介面與關卡連接	
14	2018/12/9 -2018/12/15	Unity 設計技巧介紹	
15	2018/12/16-2018/12/22	行動平台直向射擊遊戲(一)	
16	2018/12/23-2018/12/29	行動平台直向射擊遊戲(二)	
17	2018/12/30-2019/1/5 0	遊戲發佈與上架	
18	2019/1/6 0-2019/1/12	期末考	

**6. 成績評定及課堂要求**

期中30%、期末30%、平時40%