

科目名稱：遊戲程式設計 (Game Programming) 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程式設計教戰手冊
2 出版日期：年 月
作者：盛介中，邱筱雅 出版社：五南 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：
3 書名：Unity 3D遊戲設計實戰(第二版)(適用Unity 5.X) 出版日期：年 月
作者：邱勇標 出版社：基峰 版本：

※請遵守智慧財產權觀念，依著作權法規定，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	2023/09/10—2023/09/16	Unity 系統概觀與操作介面	
2	2023/09/17—2023/09/23	Unity 基本操作與元件(一)	
3	2023/09/24—2023/09/30	Unity 基本操作與元件(二)	
4	2023/10/01—2023/10/07	3D場景及環境設定篇(一)	
5	2023/10/08—2023/10/14	3D場景及環境設定篇(二)	
6	2023/10/15—2023/10/21	3D遊戲程式腳本介紹及練習(一)	
7	2023/10/22—2023/10/28	3D遊戲程式腳本介紹及練習(二)	
8	2023/10/29—2023/11/04	資源的匯出與匯入	
9	2023/11/05—2023/11/11	期中考	
10	2023/11/12—2023/11/18	2D射擊遊戲設計(一)	
11	2023/11/19—2023/11/25	2D射擊遊戲設計(二)	
12	2023/11/26—2023/12/02	使用者介面與關卡連接	
13	2023/12/03—2023/12/09	遊戲動畫設計	
14	2023/12/10—2023/12/16	3D遊戲行為(一)	
15	2023/12/17—2023/12/23	3D遊戲行為(二)	
16	2023/12/24—2023/12/30	跨平台遊戲開發與發佈	
17	2023/12/31—2024/01/06	VR與AR遊戲設計	
18	2024/01/07—2024/01/13	期末考	

6. 成績評定及課堂要求

期中30%、期末30%、平時40%