* 記得寫姓名
* Project 名稱與 git repository 的名稱都必須以DG 開頭+ 學號
* 請先安裝Git client, 並在github 建立repository, 將一開始的起始的project 上傳
* 每一題要分開寫,寫完要立即存所有檔(特別是scene).並加入git repository. 每一題完成後都要commit. 並在message 處留下這是那一題的成果
* 每一題略寫步驟，並附上可顯示該成果的螢幕擷圖
* 沒有在git 留下版本控管訊息的或未附上螢幕擷圖或切換該版本的成果與擷圖不符.該題不予計分.(都有寫至少會有八個版本訊息)
* 最後要將unity project 上傳GitHub. 並將Github 的連結寫在word 檔中
* 最後只要繳交word 檔即可。但沒有Github 連結或下載後不能執行者，期中以零分計。(請務必自行下載驗證)
* 請提早10分鐘上傳交卷,無法上傳者或來不及上傳者一律0 分

Github 連結: https://github.com/ChuChunCheng/DG410516798.git

1. 建立地形，有高山，有高原（平的高地）高原的邊是平滑的。先建造一個Terrain拉出山與高原的輪廓。高原上有湖.
2. 再從edit texture匯入材質，至少包括草地與道路的兩種材質,與湖水的材質
3. 湖泊旁有樹有草。在Terrain上建立樹木與草地
4. 湖旁有三粒轉動的方塊。在湖旁建立3個cube並設定動作轉動
5. 建立一個可旋轉的砲台,左右鍵可旋轉砲台
6. 砲台可射出可彈跳的球,空白鍵球射出
7. 當球碰到方塊時，方塊會消失。
8. 收集三顆球後出現”勝利” 字眼

(20%)建立web game 並將檔案上傳web server (如 <http://www.110mb.com/> )或 dropbox (分享). URL : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_