

SYLLABUS

手機遊戲開發 課程地圖

HORAZON

114-2

課程評分標準

我們使用以下方式進行學期成績計算：

項目	佔比	說明
出席率	20%	每週點名，請勿遲到早退。
作業 (Homework)	80%	共三次主要作業，包含期中作業與期末作業。

Note: 這是實作課程，請務必動手練習。

Note: 作業會有繳交期限，學期間的作業若未繳交，可以補交期限為期末，但該作業分數會乘上80%。

課程進度表 (上半學期)

週次	主題
W1	課程簡介與環境建置
W2	手機遊戲程式設計
W3	手機遊戲開發概論
W4	專案建置與初體驗
W5	地圖繪製 (Tilemap)
W6	物理與機關
W7	互動與邏輯 (預製功能)
W8	C# 程式基礎入門
W9	期中考週 (Midterm)

課程進度表 (下半學期)

週次	主題
W10	角色移動原理 (Input)
W11	跳躍與地面檢測 (Physics Logic)
W12	角色動畫系統 (Animator)
W13	遊戲管理與核心邏輯 (Singleton)
W14	UI 介面設計 (UGUI)
W15	遊戲存檔系統 (Save & Load)
W16	遊戲體感優化 (Audio & VFX)
W17	期末考週 (Final)
W18	彈性教學與總結