遊戲程式設計

Homework 1 評分表

[範例](https://www.youtube.com/watch?v=pM5TtQRu7ys&index=5&list=PLq16ZPoIv-oEwdhKfPm5HqZ2X9dOQRnJF)

繳交期限：10 月 11日(三) 23:59

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 基本 分數比例（60%） 有無實做（O/X） | 比例(60%) | 有無實做(O/X) |
| 1. 搭建完整的迷宮，並且使用正  確的物理性質 | 20% | O |
| 2. 正確的人物操作 | 10% | O |
| ※3. 可以動態調整光源亮度 | 10% | O |
| ※4. 製作小地圖 | 10% | O |
| ※5. 加入迷宮陷阱or怪物 | 10% | O |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 進階 (可5選3) | | 比例(30%) | | 有無實做(O/X) |
| ※1. 加入**UGUI**元件 | 10% | | O | |
| 2. 用Texture把學號姓名印在模型上 | 10% | | O | |
| ※3. 使用Prefab動態生成物件 | 10% | | O | |
| 4. 套用地形和 Skybox | 10% | | X | |
| ※5. 使用粒子特效(要自己設計參數) | 10% | | O | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 主觀分數 分數比例（60%） 有無實做（O/X） | 比例(10%) | 備註 |
| ※ 1. 美感與遊戲性(ex.素材風格和諧  　性、良好的使用者體驗…等) | 10% | 可在報告中介紹實作之特別處 |

----------------------------------------------------------------------------------------------------

備註1:有打「※」的項目需在Report中說明，助教看不出來就沒分數。

備註2:進階分數最多只能 30 分，滿分最高 100 分

注意事項：

1. 禁止抄襲(網路上的專案、同學互抄)，被發現者0分

2. 不開放遲交，請盡早上傳，避免網路塞車

上傳要求：

1. Zip檔 (使用FTP上傳)，檔名請改為<studentID>\_HW01.zip

●Unity Project資料夾

●可執行exe檔 (不能執行一律0分)

●5分鐘內之操作示意影片(推薦使用OBS錄影)

2. 說明文件(pdf檔，上傳eeclass) ，檔名請改為<studentID>\_HW01.pdf

●評分表

●基礎操作方式

●評分表中需要額外說明的項目