

Intro. to Game Programming

遊戲程式設計

Quiz 2

Hung-Kuo Chu

Department of Computer Science

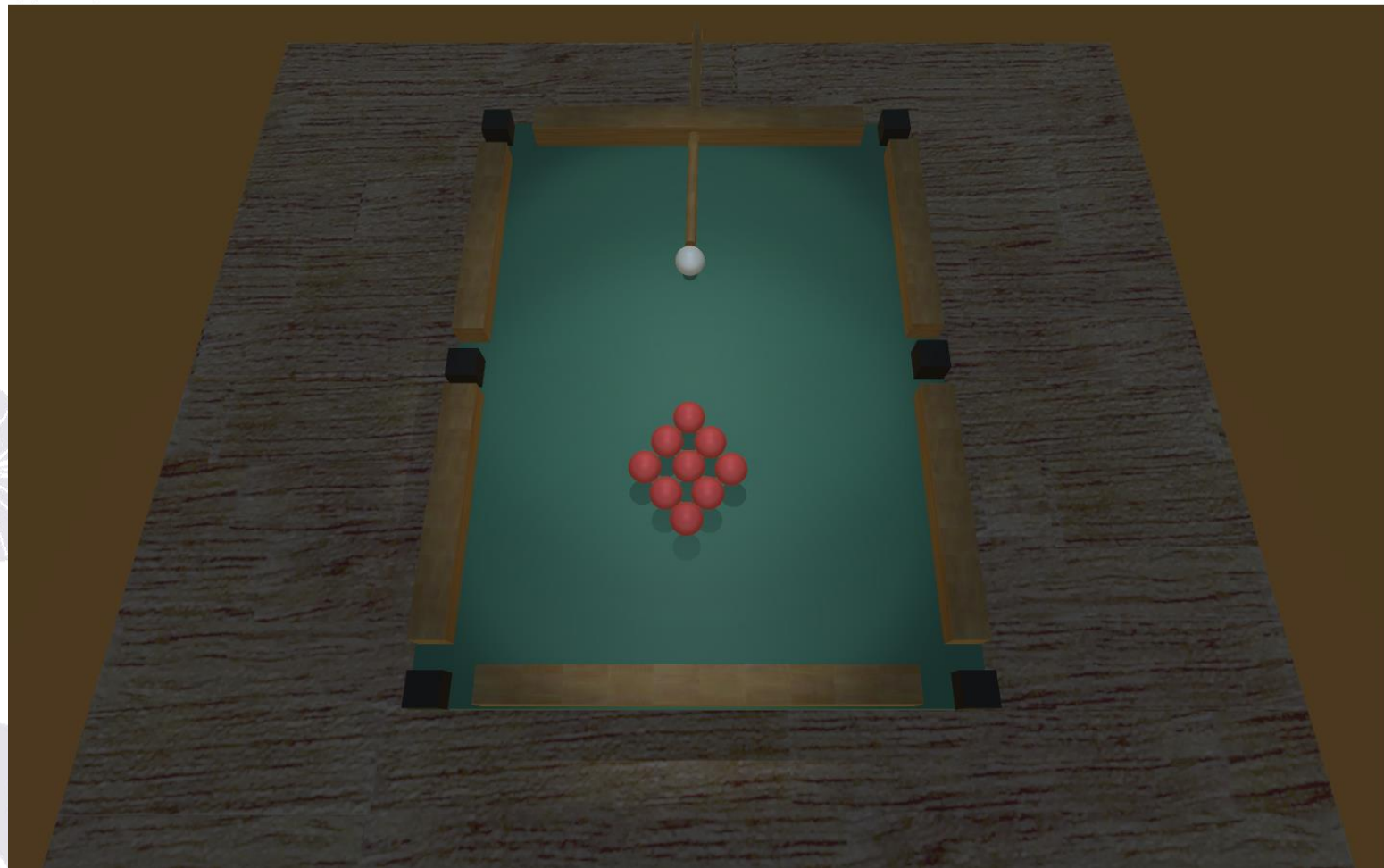
National Tsing Hua University

CS5503



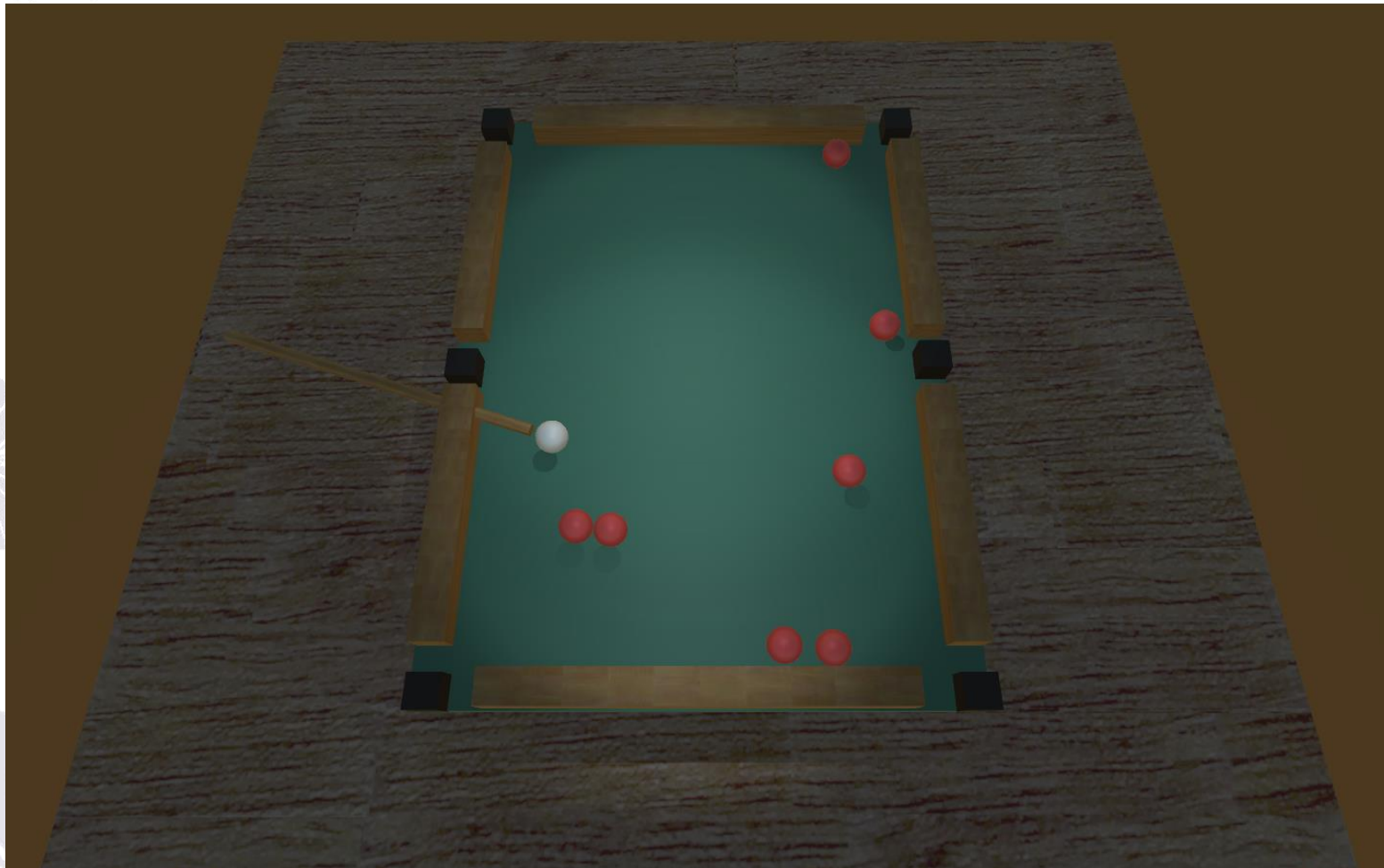
撞球檯

Quiz2Example



撞球檯

Quiz2Example




Unity Project 評分方式

- 助教將會打開Project並執行遊戲，嘗試打一場撞球。請將場景放在Asset根目錄以利尋找，或是在Report中註明場景路徑。

項目	分數
場景中至少有撞球檯、九顆子球與一顆母球	20%
球與球檯具有正確的物理性質 (不會互相穿透，可以互相碰撞互動)	20%
玩家可以透過鍵盤滑鼠向母球施力使其撞擊子球	20%
子球入袋時，子球將會消失	20%
利用透明Collider或其他方法使球不會跑出撞球檯	20%

Report內容

- 本次Quiz的Report請包含以下內容：
 - 2張螢幕截圖
 - 1張表格，將你有做到的評分項目打勾
 - 說明如何操作你的遊戲向母球施力



項目	是否做到
場景中至少有撞球檯、九顆子球與一顆母球	✓
球與球檯具有正確的物理性質 (不會互相穿透，可以互相碰撞互動)	✓
玩家可以透過鍵盤滑鼠向母球施力使其撞擊子球	✓
子球入袋時，子球將會消失	✓
利用透明Collider或其他方法使球不會跑出撞球檯	✓

作業繳交期限

- 2016/10/03 12:00:00 以前
 - ILMS和FTP都要在這時間以前交
- 遲交一分鐘都是0分
- 以ILMS上傳時間/FTP修改時間為準

作業繳交規則

- 作業/QUIZ**不能**因為任何理由**遲交**，遲交一分鐘也是**0分**，**不要挑戰伺服器上傳速度**
- 所有作業/QUIZ都要
 - 繳交一份報告(*.docx或*.pdf格式)到ILMS
 - 一份Unity Project的壓縮檔到FTP，任一個沒交都是全部**0分**
- Unity Project請繳交
 - 「Assets/ProjectSettings/Plugin產生的資料夾」這三種資料夾
 - 其他如「Library/Temp/*.csproj/*.sln」等資料夾和檔案請全數刪除
 - 之後將Unity Project打包成一個*.zip上傳到FTP
- 檔名為
 - 「學號_quiz2_report.docx/pdf」
 - 「學號_quiz2_project.zip」
 - 只要不符規定該作業總分-10
- 作業成績若有問題，也在ILMS討論版發問，私訊作業問題不會回應

