# 專題期初報告

## 專題題目：在此填寫您的專題題目

**指導教授：**教授姓名 教授

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **學號** | **姓名** | **分工** |
| C112118214 | 陳書緯 | 組長、遊戲規劃、程式開發 |
| c112118241 | 黃宇翔 | 遊戲地圖設計、程式開發、遊戲測試 |

**提交日期：** 中華民國 114 年 10 月 9 日

## 摘要

摘要是整份報告的濃縮，建議在完成所有章節後再撰寫。內容應簡要說明：(1)研究動機與所要解決的問題；(2)您們提出的解決方案或研究方法；(3)預期達成的結果與貢獻。長度建議在300−500字之間。

**關鍵字：**請列出3−5個與您的專題最相關的關鍵字

## 第一章 緒論

### 1.1 研究背景與動機

說明您為什麼選擇這個題目。描述目前存在的現象、遇到的困難或挑戰。引用相關數據、新聞報導或研究來佐證問題的重要性。簡單來說，就是要回答「為什麼這個專題值得做？」

### 1.2 研究目的

條列式地說明您希望透過這個專題達成哪些具體目標。目標應該要明確、可衡量。

* **目標一：** 開發一個具備功能A與功能B的系統類型系統。
* **目標二：** 運用某種演算法/技術，分析某種資料以驗證某個假說。
* **目標三：** 建立一個能改善某個流程效率的商業模式或解決方案。

### 1.3 研究範圍與限制

* **研究範圍：**
  + **功能範圍：** 明確定義系統將包含哪些核心功能，以及不包含哪些功能。
  + **使用者範圍：** 定義系統的目標使用者是誰 (例如：大學生、店家、企業管理者)。
  + **技術範圍：** 說明將使用的主要技術棧 (例如：Web 應用、App、特定演算法)。
* **研究限制：**
  + **時間限制：** 專題需要在特定時間內完成，可能無法涵蓋所有次要功能。
  + **資源限制：** 說明在硬體、軟體或資料取得上的限制。
  + **技術限制：** 團隊目前技術能力可能無法實現的複雜功能。

## 第二章 專題時程規劃與分工

### 2.1 工作項目分解 (WBS)

將整個專題拆解成數個主要任務，再將主要任務細分成更小的工作項目。

1. 遊戲規劃 (Planning)  
   1.1. 確認遊戲玩法  
   1.2. 收集遊戲所需素材
2. 遊戲地圖設計  
   2.1. 遊戲關卡設計  
   2.2. 繪製地圖
3. 系統開發 (Development)  
   3.1. 前端開發  
   3.2. 後端開發
4. ...

### 2.2 甘特圖 (Gantt Chart)

## 一張含有 螢幕擷取畫面, 文字, 行, 繪圖 的圖片 AI 產生的內容可能不正確。參考文獻

將報告中所有引用的書籍、期刊、網站等資料，依照學術格式(如APA、IEEE)完整條列出來。