

# Final Project Demo Schedule

注意事項:

- 地點: 博理 112
- 時間: 1/14 下午 2:20–6:20
- 1/14 下午 1:00 前將 Unity 建置完的 (Client) 遊戲資料夾壓縮命名為 **ICN\_Group[group number]\_Mac/Windows** 並上傳至 [Google 雲端 \(點我\)](#)，Mac 及 Windows 兩個檔案都需 Build 並上傳，解壓縮後應正好為一個資料夾名為 **ICN\_Group[group number]\_Mac/Windows**，若沒有 Mac 或 Windows 的電腦，可以寄信詢問助教時間，助教實驗室可以提供電腦 Build
- 1/14 下午 1:00 前將 Server 資料夾壓縮命名為 **ICN\_Group[group number]\_Server** 並上傳至 [Google 雲端 \(點我\)](#)，解壓縮後應正好為一個資料夾名為 **ICN\_Group[group number]\_Server**，裡面需包含 Server code 以及執行 command 的 Readm，請不要將 Server 搬到 Unity 裡面，讓 Server Code 是可以直接在 Terminal compile 及執行的
- 1/14 下午 11:59 前將報告的投影片 (命名為 **[Group+Group ID]\_ICN\_report.pptx**) 和 Report(格式如下) 壓縮成一個 zip 檔，並上傳至 ceiba 作業區 (每組派一人繳交即可)

## Report

The following are the basic items must be mentioned in your report:

- What do you do to finish tasks
- Other optimization design to enhance the QoS of the game
- **You can including some(not all) important code segments and comments in the report**
- Work Distribution Chart

Handin:(60%)

- Please save your report as **[Group+Group ID]\_ICN\_report.pdf**
- E.g. Group0\_ICN\_report.pdf

Figure 1: Report 格式

- 各組至少須有一人幫忙測試其他組別的遊戲

Demo& 報告:

- 每組須準備一台筆電做投影片報告 (只支援 VGA 和 HDMI 接孔，如果沒有請自備轉接器)
- 投影片報告時間約為 5 分鐘，遊戲測試時間為 10 分鐘內
- 請同學先至[Google 雲端 \(點我\)](#)下載其他組別的 Client 端程式，以方便在投影片報告結束後連上 server 進行測試
- Demo 當天 Server 會在助教的實驗室伺服器執行。由於當天分享器指派的 IP address 還不確定，所以在 Client 開啟遊戲時，必須要能夠輸入 Server 在 LAN 中的 IP address(e.g. 192.168.XX.XX)

時間表:

時間 (下午)	博理 112
2:20-2:35	1
2:35-2:50	2
2:50-3:05	3
3:05-3:20	4
3:20-3:35	5
3:35-3:50	6
3:50-4:05	7
4:05-4:20	8
4:20-4:35	9
4:35-4:50	10
4:50-5:05	11
5:05-5:20	12
5:20-5:35	13
5:35-5:50	14
5:50-6:05	15
6:05-6:20	16
6:20-6:35	17

- 數字代表組別，如果想換時間請向該時段的組別溝通換時段，並在 1/13 晚上 7 點前寄信到 r08942159@ntu.edu.tw 告訴我們