**靜宜大學資訊工程學系**

**專題計畫書**

貓奴物語

指導教師：吳賦哲老師

專題學生：資工三A 410715512 葉翔雲

資工三A 410715499 王義翰

資管三B 410714867 陳易承

資管三B 410714752 洪譽綺

日期：110.03.08

**專題動機:**

**● 摘要**

我們一開始的共識，是希望能夠寫出輕鬆好玩、老少咸宜的塔防遊戲，並且打破傳統，我們不僅僅是單一塔防而已，還要結合不同種遊戲要素，來共同創造我們的專題。在日益月新的現代市場上，我們將精益求精，發揮想像力與創造力，努力寫出能夠符合現代需求，並具有多種玩法的複合式小遊戲，且建立在我們理念上的一個好的作品。

**系統架構:**

**● 進行方法及步驟**

**1.本計畫採用之方法與原因**

動機 : 希望能製作一款手遊，讓玩家能夠在遊玩過程中，了解到養貓咪需要注意的事情，體會到養貓咪的幸福，也給現實無法養貓咪的玩家一個體驗。

採用方法：我們使用Unity進行開發，並利用Github做版本控管，整合組員進度。

**2.請細述本計畫進行步驟**

(1)相關知識與技術的學習與彙整  
(2)製作遊戲系統流程分鏡圖

(3)依不同的場景需要，進行實作測試，找出問題

(4)將問題回饋給指導老師，請求幫助

(5)與指導老師討論出問題解決方法

(6)整合經驗，開始製作遊戲系統

(7)隨時提出新問題以及新想法，盡力解決修改

(8)使用者介面

(9)完成遊戲

**3.預計可能遭遇之困難及解決途徑**

(1)想法、設計 解決途徑:觀察生活中貓咪會有的行為以及與人的互動，從中找尋設計靈感，與創新。

(2)程式、技術困難 解決途徑:網路資源，書籍資料。

● **設備需求** (硬體及軟體需求)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 分類 | 項目 | 版本/大小 |
| 軟體 | 作業系統 | Windows 10 |
| 開發平台 | Unity 2019.4.2f1 |
| 程式設計 | C# |
| 整合平台 | github |
| 編譯器 | vscode |
| 硬體 | 安卓手機 | Android 5.01以上 |

● 工作分配 (詳述參與人員分工)

程式組:葉翔雲 王義翰 陳易承

內容組:葉翔雲 王義翰 陳易承 洪譽綺

資料查詢：葉翔雲 王義翰 陳易承 洪譽綺

資料分析彙整：葉翔雲 王義翰 陳易承 洪譽綺

**預期呈現:**

● 預期完成之工作項目及具體成果

主題:養貓模擬器

專案動機:希望能製作一款手遊，讓玩家能夠在遊玩過程中，了解到養貓咪需要注意的事情，體會到養貓咪的幸福，也給現實無法養貓咪的玩家一個體驗。

使用的工具和技術:UNITY

主要場景:養成、工作、塔防、商店&醫院、知識王

主要遊玩功能:與貓咪互動、簡易知識問答題、塔防、資金分配、房間布置、放置觀賞、AR互動