遊戲程式設計

Homework 2 評分表

這次作業為**分組作業**。讓同學可以學習版本控制、以及團隊合作。使用版本控制時請記得加入 .gitignore 檔案<https://github.com/github/gitignore/blob/main/Unity.gitignore>

主題是「3D異次元競技場」。玩家會需要在外觀、地形不同的關卡消滅所有敵人。每消滅完一關的所有敵人，就會被傳送到下一關。攻擊方式不限。也可以自行添加額外機制。基本分為90% 分數，進階項目最多拿10% 分數。

[範例](https://youtu.be/4s3mAXDvYCM?t=73)

繳交期限：11 月 16日 23:59

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 基本 | 比例(90%) | 有無實做(O/X) |
| 1. 主選單   ●主選單要求：用Button進入「遊玩模式」、用GUI Text說明遊戲規則和操作 | 10% |  |
| 2. 遊戲核心機制(包含關卡設計、遊戲玩法)。至少三個關卡，分成三個場景(Scene)，場景主題不得重複。 | 20% |  |
| 3. 玩家必須是人形，所有動作都必須有動畫 (請多加利用Mixamo) | 10% |  |
| 4. 至少三種敵人  ●敵人的攻擊方式必須有明顯外觀上的差異。 | 10% |  |
| 5. 使用會動態改變的GUI (ex.血量條、得分、計時...) | 5% |  |
| 6. 散佈在每個關卡的補血道具 | 5% |  |
| 7. 角色(玩家與敵人)受到傷害時都要有明確的粒子特效與音效 | 5% |  |
| 8. 使用背景音樂以及完整的音效 | 5% |  |
| 9. 玩家狀態(如血量)必須在切換關卡的時候保持不變，不能重設(可使用DontDestroyOnLoad 實作) | 5% |  |
| 10. 使用 Cinemachine實作運鏡  ●鏡頭必須跟著玩家移動(不能固定)  ●鏡頭必須能夠正常使用(能夠看到玩家跟敵人)  ●鏡頭不能穿牆 | 5% |  |
| 11. Report繳交、build檔、影片、MD5、貢獻分配表、以上檔案格式是否正確(缺一樣或錯誤一樣扣五分) | 10% |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 進階(多選一，最多拿10%分數) | 比例(10%) | 有無實做(O/X) |
| 1. 至少一個場景使用地形工具實作 (不能放全平的地形) | 10% |  |
| 2. 場景之間的畫面平滑地切換(不能只是畫面停住->切換場景而已)  o例：畫面淡入淡出 | 10% |  |
| 3. 存檔功能，玩家在主選單可以讀取遊戲進度(如關卡、血量、得分、計時) | 10% |  |

---------------------------------------------------------------------------------------------------備註1: 評分項目需在Report中說明和影片中出現，助教看不出來就沒分數。Report 和影片如果沒有繳交有可能會影響分數。

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

上傳要求：

1. Zip檔(使用FTP上傳)

* 檔案1：HW2\_Group\_XX\_vXX.zip (例: HW2\_Group\_01\_v1.zip)
  + Unity Project資料夾
  + 繳交至project資料夾
* 檔案2：HW2\_Group\_XX\_build\_vXX.zip (例: HW2\_Group\_01\_build\_v1.zip)
  + 可執行exe檔以及app檔 (不能執行一律0分)
  + 5分鐘內之操作示意影片，**請上傳.mp4檔案**(推薦使用OBS錄影)
  + 繳交至build資料夾

1. 說明文件(pdf檔，上傳eeclass)

* 評分表(請自行勾選)
* 基礎操作方式
* 評分表中需要額外說明的項目
* 組員如何分工、開發流程(如何進行版本控制、同步開發)

1. 檔案校驗碼MD5：

* 請按照程序在繳交時限內生成MD5並填寫表單

1. 貢獻分配表