|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 試用期工作報告 | | | | | |
| 單位 | 技術研發處 | 部門 | Mobile | 主管 |  |
| 員工暱稱 | Rodger\_Chen | 職務名稱 | Unity工程師 | 填寫日期 | 2015/2/16 |
| 負責工作、任務說明 | | | | | |
| **任務一：製作單機版拉霸模板。**  說 明 ：  分析拉霸機功能，嘗試製作通用型拉霸機模板。撰寫專案架構，效能評估、上手難易度、架構擴展、資源載入方式、預留伺服器接口方法。  **任務二：評估拉霸機遊戲加入三維資源在手機的運行狀況。**  說 明 ：  利用上一個任務製作的拉霸模組，加入高模、低模模型作效能評估，利用Unity提供的Terian地形編輯系統，加入陽春版操作遊戲操作桿。  **任務三：製作Unity 翻牌功能(Curl) 。**  說 明 ：  利用Unity 商店提供插件進行開發，之後，嘗試不使用插件實現三維平面模型的翻牌效果。  **任務四：遊戲動態下載研究(熱更新)、遊戲大廳。**  說 明 ：  實現Unity 遊戲在Android 、 IOS 作業系統上的動態下載遊戲功能。實作遊戲大廳，並加入遊戲動態。 | | | | | |
|  | | | | | |