

遊戲程式設計

Homework 1 評分表

範例

繳交期限：10 月 19 日(五) 23:59

基本	比例(60%)	有無實做(O/X)
1. 搭建完整的迷宮，並且使用正確的物理性質	20%	
2. 正確的人物操作	10%	
※3. 可以動態調整光源亮度	10%	
※4. 製作小地圖	10%	
※5. 加入迷宮陷阱 or 怪物	10%	

進階 (可 5 選 3)	比例(30%)	有無實做(O/X)
※1. 加入 GUI 元件	10%	
2. 用 Texture 把學號姓名印在模型上	10%	
※3. 使用 Prefab 動態生成物件	10%	
4. 套用地形和 Skybox	10%	
※5. 使用粒子特效(要自己設計參數)	10%	

主觀分數	比例(10%)	備註
※ 1. 美感與遊戲性(ex.素材風格和諧性、良好的使用者體驗…等)	10%	可在報告中介紹實作之特別處

備註 1:有打「※」的項目需在 Report 中說明，助教看不出來就沒分數。
備註 2:進階分數最多只能 30 分，滿分最高 100 分

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
2. 不開放遲交，請盡早上傳，避免網路塞車

上傳要求：

1. Zip 檔 (使用 FTP 上傳，相關資訊將於近日公布)
 - Unity Project 資料夾
 - 可執行檔 (不能執行一律 0 分)
 - 5 分鐘內之操作示意影片(推薦使用 OBS 錄影)
2. 說明文件(pdf 檔，上傳 iLMS)
 - 評分表
 - 基礎操作方式
 - 評分表中需要額外說明的項目