第二組 組員:吳益祥 林錦亮 周嘉炫

Week1

題目: ios web app的測試報告part 1: 使用兩種github web page & apache web page比較之間的差異

Git Hub

註冊並下載

一張含有 文字, 螢幕, 電子產品, 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 螢幕 的圖片

自動產生的描述

Apache

官網下載

一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

修改檔案內的部分數值

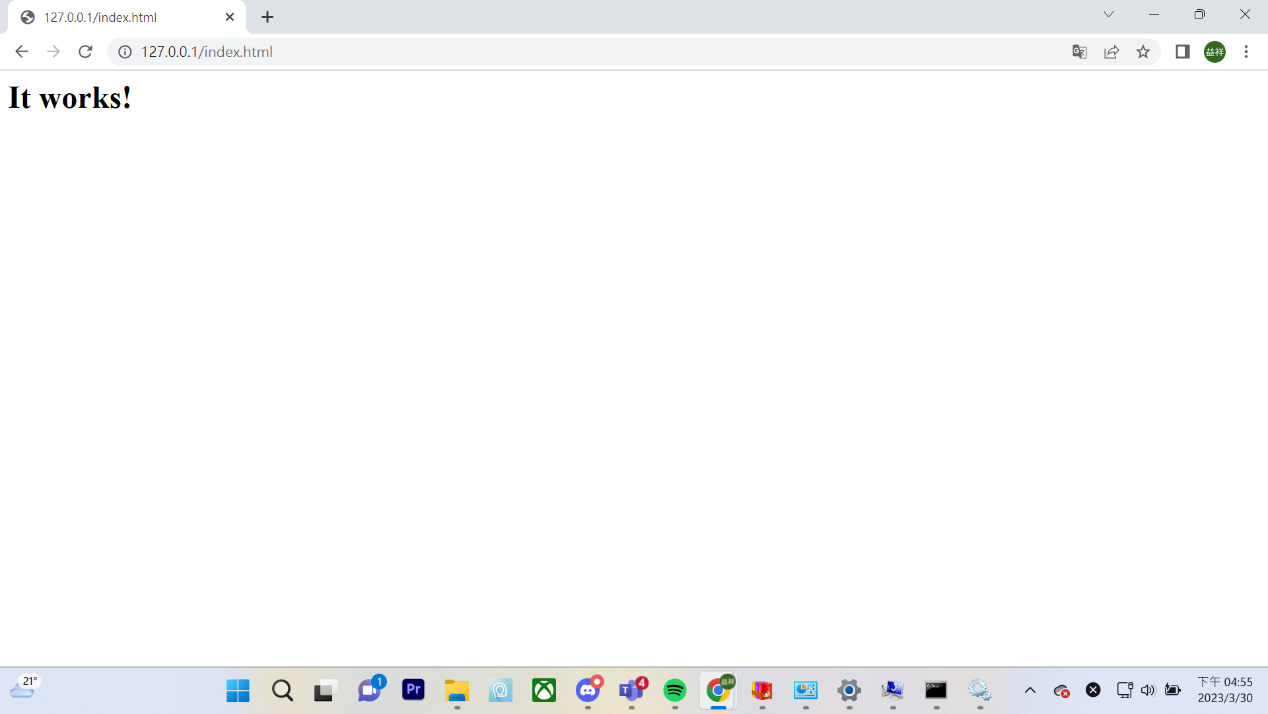
一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 電腦 的圖片

自動產生的描述一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 電腦 的圖片

自動產生的描述一張含有 文字 的圖片

自動產生的描述

測試是否安裝成功



Week1結論

GitHub Pages簡單易用的靜態網頁託管平台，而Apache Web Server則是一個通用的Web伺服器，較GitHub不同的在於除了靜態網頁還有動態的部分。 使用者可以根據自己的需求和技術選擇。

Week2 Week3

題目: 實作win開發(功能:使用bolt操控player)並在mac發布ios web app的測試報告

下載Bolt套件import到Unity

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 螢幕 的圖片

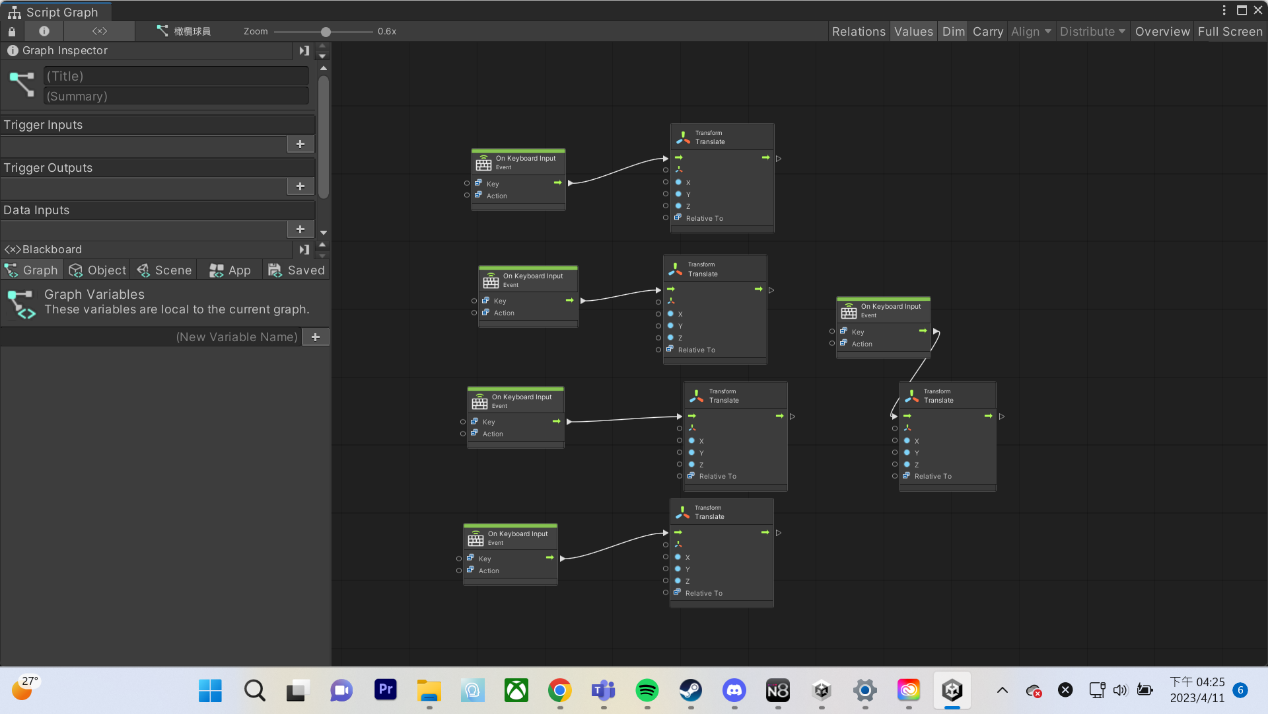
自動產生的描述

新增Player

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 螢幕 的圖片

自動產生的描述

編輯Bolt



結論:

我們開發了一個使用 Bolt 套件的 Unity 應用程序，使用Bolt的編輯器去控制Player，讓整個過程變得很簡單方便，能夠控制Player的前進 後退 往上往下甚至是變換角度。

經過這次使用經驗，我們發現Bolt這個套件能讓新手很快上手製作一個簡單的遊戲。