

朝陽科技大學
111學年度第2學期教學大綱

| | | | |
|------|------|------|--------------|
| 當期課號 | 7430 | 中文科名 | 多人線上遊戲程式設計 |
| 授課教師 | 吳信成 | 開課單位 | 資訊管理系 |
| 學分數 | 3 | 修課時數 | 3 |
| | | 開課班級 | 日間部碩士班2年級 A班 |
| 修習別 | 專業選修 | | |
| 類別 | 一般課程 | | |

本課程培養學生下列知識：

本課程目標如下: 1.知識：從遊戲常用語言教起，至DirectX、Script 等多人線上遊戲程式設計實務等專業科目。 2.技能：同學們可學到遊戲管理知識、工具應用、圖學理論及專業遊戲程式設計等技能。 3.態度：課程結合 GDC, SIGGRAPH及3D圖學，將理論與遊戲專案結合，奠定工作應用基礎。 4.其他：以培養網路遊戲程式開發人才為目標。

- 1.學生能瞭解多人線上遊戲程式設計實務。
- 2.學生能瞭解遊戲管理知識、工具應用。
- 3.學生能將理論與遊戲專案結合。
- 4.學生能瞭解網路遊戲程式的開發。

1. Knowledge: From the game used to teach , to professional subjects of DirectX, Script multiplayer online game programming practices. 2.Skills: Students can learn skills of the game management knowledge, tools applications, graphics theory and professional game programming. 3.Attitude: Course combines theory and game projects of GDC, SIGGRAPH and 3D graphics, and laying the foundation of work applications. 4. Other: To train the talents of network game development is the objective.

每週授課主題

- 第01週：課程介紹、建立遊戲模式
- 第02週：多□連線流程說明與介□建□
- 第03週：連線流程藍圖控制
- 第04週：設定玩家控制器
- 第05週：遊戲機制與UMG設計
- 第06週：遊戲房間介面設置
- 第07週：搜尋房間與取得房間資訊
- 第08週：更新房間人數
- 第09週：期中考
- 第10週：設置遊戲大廳
- 第11週：新增角色介面
- 第12週：建立玩家皮膚
- 第13週：□□控制器與地圖設計
- 第14週：互動物件設定與藍圖控制
- 第15週：任務控制與回饋設定
- 第16週：完成遊戲邏輯設定
- 第17週：執行測試與發佈遊戲
- 第18週：期末考

成績及評量方式

期末考：30%
期中考：30%
平時作業與課程參與度：40%

證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

主要教材

- 1.遊戲核心技術全攻略：多人線上遊戲的企劃與實作中嶋謙互博碩文化97898643421122017/06/02初版(教科書)
- 2.<https://www.youtube.com/user/isonwu>(自製教材)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

- 1.遊戲程式設計

2. 虛擬實境

教師資料

教師網頁：<https://isonwu.mystrikingly.com/>

E-Mail：ison.wu@gmail.com

Office Hour：

星期二,第5~6節,地點:T2-1024;

星期三,第5~6節,地點:T2-1024;

分機:4846、4846

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。