

# 南台科技大學 102 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	物件導向程式設計
課程編碼	K0D10101
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂一甲 四技多樂一乙
開課教師	陳光雄
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	二 1 2 3 教室 T0708
必選修	選修
課程概述	本課程透過 Action Script 3.0 程式語言，讓學生理解物件導向的設計模式。課程中描述單純與複雜資料類型之差異，教導類別的設計概念、事件應用、資料處理、影音控制、外部資料存取、遊戲模式設計等全方位之練習。
課程目標	透過本課程學生可瞭解 Flash 中的動畫設計、物件導向設計、多媒體影音功能設計、人機介面製作、外部資料溝通之各種功能和機制，最後透過事先規劃之遊戲之基本技巧範例設計，培養同學製作大型遊戲專案之能力。
課程大綱	<p>. ActionScript 基本撰寫規則</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 影格概念</li> <li>(2) 圖層概念</li> <li>(3) 內部配置及外部類別產生概念</li> <li>(4) 內部程式及外部程式概念</li> <li>(5) 獨立物件及子物件概念</li> <li>(6) 類別物件(元件庫)及實體物件概念</li> </ol> <p>2. ActionScript 基本語法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 變數、資料類型、運算子</li> <li>(2) 函式、事件、流程控制</li> <li>(3) 陣列</li> </ol> <p>3. 物件導向與類別概念應用範例</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 轉盤物件繼承範例</li> <li>(2) 剪刀、石頭、布遊戲範例</li> <li>(3) 物件顯示層次切換範例、物件飽和度之極限概念範例</li> </ol> <p>4. 多媒體應用範例</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 不同聲音頻道、大小切換及調整範例</li> <li>(2) 影片配置、配樂、字幕顯示整合範例</li> <li>(3) 影格事件與 Timer 類別之應用 --- 傳統小時鐘(含數字時鐘、指針時鐘)之製作。</li> <li>(4) 物件伸縮、透明度變換設計範例</li> <li>(5) 網站連結範例</li> </ol>

	<p>5. 基礎遊戲設計應用範例 --- 打地鼠遊戲</p> <p>6. 專案遊戲基本設計技巧</p> <p>(1) 角色操作</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過鍵盤</li> <li>2. 透過鍵盤</li> <li>3. 透過鍵盤及滑鼠之整合設</li> </ol> <p>(2) 道具獲取</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 道具隨機出現</li> <li>2. 道具定點隨機出現</li> <li>3. 道具說明回</li> </ol> <p>(3) 主角攻擊</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 近身攻擊</li> <li>2. 遠程攻擊</li> <li>3. 集氣攻擊</li> <li>4. 頭頂腳踩攻擊</li> </ol> <p>(4) 場景變換</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 傳送點及出生點設計</li> <li>2. 透過遮色片之山洞設計</li> <li>3. 子物件及獨立物件之位置跟隨判別</li> <li>4. 大地圖之捲</li> </ol>
英文大綱	
教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	
先修科目	
教學資源	
注意事項	
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	