

# 南臺科技大學 108 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	ZLD00Q01
課程中文名稱	基礎互動程式設計(A)
課程英文名稱	Introduction to Javascript
學分數	3.0
必選修	選修
開課班級	工學 X 學程三 商管 X 學程三人文 X 學程三設計 X 學程三
任課教師	陳光雄
上課教室(時間)	週五第 7 節(T0708) 週五第 8 節(T0708) 週五第 9 節(T0708)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	本課程的內容主要包含以下單元，首先為場景彼此間的互動包含場景切換、場景物件之保留及不同場景程式變數之保留。其次為人物與場景之互動，包含人物動作、動畫及物理特效等。接著為動態物體與靜態物體間的互動，包含碰撞、觸發、事件處理等。再來就是攝影機與人物及場景之互動，例如第一人稱或第三人稱如何平順地移動攝影機而不晃動、爆炸時攝影機如何進行合理的晃動、攝影機的切換及如何進行人物跟隨等。此外為聲音與人物及場景之互動，如何依據人物與音源的距離或攝影機與音源的距離來調整音量的淡入淡出，以及多重聲音頻道之整合等。最後為父物件與子物件的關聯及互動，包含兩者建立關聯的時機，以及脫離關聯的時機等
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標</p> <p>-----</p> <p>1.1. 了解場景切換技巧及物件與變數之保留方式 ，--，1 專業知識</p> <p>2.2. 學習人物與場景物件之互動 ，--，2 實務技能</p> <p>3.3. 學習動態物體與靜態物體間之互動 ，--，2 實務技能</p> <p>4.4. 學習攝影機與人物及場景之互動</p>

	<p>, --, 3 資訊能力</p> <p>5.5. 學習聲音與人物及場景之互動</p> <p>, --, 1 專業知識</p> <p>6.6. 學習父物件及子物間之互動, --, 1 專業知識</p>
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解場景切換技巧及物件與變數之保留方式</li> <li>2. 學習人物與場景物件之互動</li> <li>3. 學習動態物體與靜態物體間之互動</li> <li>4. 學習攝影機與人物及場景之互動</li> <li>5. 學習聲音與人物及場景之互動</li> <li>6. 學習父物件及子物間之互動</li> </ol>
英/日文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduction</li> <li>2. Fundamental programming logic and concepts</li> <li>3. HTML5 basic syntax</li> <li>4. CSS</li> <li>5. JavaScript introduction</li> <li>6. Variables and operators</li> <li>7. Process control</li> <li>8. Function use</li> <li>9. Objects</li> <li>10. HTML DOM</li> <li>11. Array</li> <li>12. Cloud service interface practice</li> </ol>
課程進度表	<p>週次      教學進度</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 介紹課程大綱 &amp; 新建一個專屬帳號 &lt;&lt;開學週&gt;&gt;</li> <li>2 Unity 3D 視窗介面及基本操作介紹</li> <li>3 基本物件建構，貼圖，打光，素材匯入、打包匯出，遊戲發佈</li> <li>4 透過鍵盤、滑鼠進行物體移動、旋轉、伸縮，及光線變化調整之 C# 基本程式控制</li> <li>5 剛體 (Rigidbody)、碰撞 (Collision)、觸發 (Trigger)、預製物件 (Prefab) 製作等介紹</li> <li>6 遊戲第一人稱視角及第三人稱視角之製作及切換</li> <li>7 遊戲物理移動 (一)</li> <li>8 遊戲物理移動 (二)</li> <li>9 期中考試 &lt;&lt;期中考週&gt;&gt;</li> <li>10 第一人稱無重力空中導航及含重力之地面跑酷操控</li> <li>11 場景物件製作及道具獲取</li> <li>12 場景切換及 UGUI 介面設計</li> </ol>

	13 反彈球遊戲製作（一） 14 反彈球遊戲製作（二） 15 上機考試 16 反彈球遊戲製作（三） 17 不同方向聲音來源之操控 18 期末考試 <<期末考週>>
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 1. 了解場景切換技巧及物件與變數之保留方式，實作演練，筆試 2. 學習人物與場景物件之互動，實作演練，實作 3. 學習動態物體與靜態物體間之互動，實作演練，筆試 4. 學習攝影機與人物及場景之互動，實作演練，實作 5. 學習聲音與人物及場景之互動，實作演練，作業 6. 學習父物件及子物間之互動，實作演練，作業
指定用書	書名：自編教材 作者： 書局： 年份： ISBN： 版本：
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	