

班級：

學號：

姓名：

109 學年第 2 學期 行動裝置軟體應用 課程學習單 #2  
遊戲製作基礎

學習目標：1. 瞭解 C# 2. 變數與陣列 3. Method&class 4. Vector Class

- Q1. 要怎麼把遊戲素材(包含自己的圖片) 加入專案中?
- Q2. 圖片在 UNITY 裡面稱為甚麼?
- Q3. 如何在 UNITY 中設定畫面大小?
- Q4. 上網搜尋，以你目前的手機，要在你手機執行的話要設定多大尺寸?  
( 例如:1280\*1024)
- Q5. 2D 遊戲中，通常將攝影機設為 Z 軸多少? 若低於多少則看不見畫面?
- Q6. 寫出如何偵測滑鼠按下的指令?
- Q7. 寫出控制輪盤轉動的程式? `Transform.Rotate( ? );`
- Q8. Z 軸轉動，引數為正的時候是 (順/逆)時鐘旋轉?
- Q9. 寫出讓輪盤緩慢減速的程式碼。
- Q10. 如何在 Windows 中測試 iOS 的遊戲。(要裝哪兩套工具)

[ 課堂活動 ] 完成輪盤遊戲

1. 修改你自己的背景顏色。
2. 修改程式，讓輪盤改為順時針旋轉。
3. 修改程式參數，讓輪盤比較慢才停止轉動。
4. 匯入自己的輪盤圖案，設計一個輪盤抽籤的遊戲。
5. 輸出到你的手機中測試。
6. 把遊戲畫面截圖上傳至 FB 社團。