



# 致理科技大學

## 資訊管理系專題報告

### 釣魚遊戲 APP Fish Game Application

專題生：

(10810305) 薛雅丰  
(10810319) 許育誠  
(10810343) 周劭樺  
(10810355) 李定翰  
(10810356) 朱致融

指導教授：劉勇麟老師

中華民國 112 年 06 月

# 目錄

摘要 .....	i
ABSTRACT .....	ii
誌謝 .....	iii
目錄 .....	iv
圖表目錄 .....	v
第壹章 緒論 .....	1
第一節 研究背景 .....	1
第二節 研究動機 .....	1
第三節 研究目的 .....	2
第貳章 文獻回顧與探討 .....	3
一、海洋生態的保護 .....	3
二、釣魚 .....	3
三、遊戲化學習 .....	3
四、Unity 遊戲引擎 .....	4
第參章 研究內容與方法 .....	5
第一節 研究流程 .....	5
第二節 SWOT 分析 .....	6
第肆章 實驗結果與設計 .....	7
第一節 開發工具 .....	7
一. 使用程式語言 C# .....	7
二. 使用引擎 Unity .....	7
三. 使用編輯器 VSCODE .....	7
四. 測試工具 Bluestack .....	7
第二節 系統介紹 .....	8
一. 遊戲功能 .....	8
二. 遊戲流程 .....	8
三. 成果介紹 .....	8
第伍章 結論與未來展望 .....	9
第一節 結論 .....	9
第二節 未來展望 .....	9
參考資料與文獻 .....	10
附錄 .....	11
畢業專題 系統操作手冊 .....	11

## 圖表目錄

圖 1-1.電玩遊戲趨勢調查.....	2
圖 2-1 手機遊戲神廟逃亡(Temple Run).....	4
圖 2-2 手機遊戲地鐵跑酷(Subway Surfers).....	4
圖 3-1 流程圖.....	5
表 3-1 SWOT 分析表.....	6
圖 4-1 Unity 遊戲引擎.....	7
圖 4-2 遊戲下載 QR CODE.....	8

