

# 致理科技大學

商務科技管理系  
實務專題報告



以 Unity 實作 RPG 小遊戲-致理世界  
Implement RPG games with Unity-  
Chihlee World

指導老師：林正平

學生：周君憶 (10933131)

連柏瑜 (10933160)

劉東旭 (10933228)

陳竑任 (10933239)

中華民國 112 年 11 月

# 致理科技大學

## 商務科技管理系 實務專題報告

以 Unity 實作 RPG 小遊戲-致理世界

學生：周君憶 (10933131)

連柏瑜 (10933160)

劉東旭 (10933228)

陳竑任 (10933239)

本成果報告書經審查及口試合格特此證明

指導老師 (親簽)：\_\_\_\_\_

中華民國 112 年 11 月

# CTM 實務專題研究授權書

本授權書所授權之實務專題研究為

\_\_\_\_\_ 共 \_\_\_\_\_ 人，

在致理科技大學商務科技管理系\_\_\_\_\_學年度第\_\_\_\_\_學期完成商管實務專題。

商管實務專題名稱：\_\_\_\_\_

同意 不同意 本組同學共 \_\_\_\_\_ 人，皆同意著作財產權之論文全文資料，授予教育部指定送繳之圖書館及本人畢業學校圖書館，為學術研究之目的以各種方法重製，或為上述目的在授權他人以各種方法重製，不限地域與時間，惟每人以一份為限。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，該組同學皆同意視同授權。

指導教授姓名(親筆正楷)：

專題生簽名(親筆正楷)：

學號：

專題生簽名(親筆正楷)：

學號：

專題生簽名(親筆正楷)：

學號：

專題生簽名(親筆正楷)：

學號：

專題生簽名(親筆正楷)：

學號：

中華民國 \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

# 誌 謝

首先在此感謝本校致理科技大學之商務科技管理系，舉辦本次專題發表活動，讓所有學生擁有一個大學四年，展現學習成果的機會。本專題的指導老師-林正平老師，在專題開始製作的初期，本組因找不到合適的主題方向，導致進度躊躇不前，多虧有林正平老師的不辭辛勞的指引，讓我們有明確的方向發展，在各方面給予我們很多建議，每次開會時都有所收獲，也使專題製作更加完整。在此也要感謝我們整體組員不分日夜的辛苦製作，過程中有過迷茫，不知道所作的選擇是否正確，所幸組員們團結的努力證明一切甘之如飴。從中獲取寶貴的學習經驗，未來也能加以利用。另外我還要感謝我的大學，致理科技大學提供了一個優秀的學術環境，豐富了我的學術知識和技能。校內的圖書館、研究室和資源中心為我的專題研究提供了寶貴的資源和支持。

# 摘要

專題目的：

新生校園導覽是大學生活中的一個重要部分，有助於新生更快地熟悉校園，建立社交關係，並提供關於校園資源和服務的重要信息。本組專題旨在設計和實施一個全面的新生校園導覽系統，以提供新生所需的信息和支持，使他們更快速融入大學生活。

方法或程序：

我們的專題團隊首先收集了校園內各種資源和服務的信息，包括學術建築物、宿舍、圖書館、運動場所等。然後，我們設計了一個多功能的導覽應用程序，該應用程序將在新生報到後提供給他們使用。該應用程序包含了校園地形、導覽路線、校園資訊等功能，以便新生能夠方便地查找所需信息，了解校園，並參加學術和社交活動。

主要結果及結論：

新生校園導覽應用程序在新生迎新活動中成功推出，獲得了廣泛的使用和好評。新生們稱讚該應用程序的用戶友好性和實用性，並表示它有助於他們更快地熟悉校園和建立社交關係。學校的學術機構和學生服務部門也參與了該專題，提供了有關校園資源和服務的準確信息，以確保應用程序的內容是最新和準確的。

關鍵詞：導覽應用程序、用戶友好性、準確

# 目 錄

授權書 .....	i
誌 謝 .....	ii
摘 要 .....	iii
目 錄 .....	iv
圖 目 錄 .....	v
表 目 錄 .....	vi
第一章 導論 .....	1
第一節 系統發展背景 .....	1
第二節 問題與動機 .....	2
第三節 目的 .....	4
第四節 系統範圍與架構 .....	5
第五節 建構方法與流程 .....	6
第六節 預期效益 .....	7
第二章 系統功能 .....	8
第三章 系統特色 .....	9
第四章 使用對象 .....	10
第五章 使用環境 .....	11
第六章 開發工具 .....	12
第七章 系統畫面 .....	14
第八章 結論與未來發展 .....	22
第一節 結論 .....	22
第二節 未來發展 .....	23
參考文獻 .....	24
附錄一 .....	25

# 圖 目 錄

圖 1 使用者操作流程圖.....	5
圖 2 建構流程圖.....	6
圖 3 遊戲地圖.....	8
圖 4 UNITY 圖.....	13
圖 5 遊戲起始畫面.....	14
圖 6 輸入玩家名稱畫面.....	15
圖 7 遊戲起始位置畫面.....	16
圖 8 重要地標:數位影像輸出中心畫面.....	17
圖 9 重要地標:全家畫面.....	18
圖 10 完成任務介紹畫面.....	19
圖 11 走錯目的地畫面.....	20
圖 12 遊戲結束畫面.....	21
圖 13 關卡流程圖.....	25

# 表 目 錄

表 1 使用效果.....	10
表 2 UNITY 版本比較 .....	12