

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