

110學年第2期-檢核表\_宜大學生

影片編號	影片名稱	檢核內容	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
01	基本功能介紹	能改檔案名稱																				
		能更改三個元件(程式、造型、音效)																				
		有背景																				
02	角色的移動-前進	能用方向、重複執行方式讓角色繞一圈																				
03	角色的移動-滑行	能用滑行方式讓角色繞一圈																				
04	角色的移動-XY座標	能用座標方式讓角色繞一圈																				
05	射擊遊戲-主角控制	能用上下左右鍵控制主角前進																				
06	射擊遊戲-配角控制	能使配角自動上下移動&移動速度不同																				
07	主角發射子彈技巧	能使主角受控制發射出子彈																				
08	配角發射子彈技巧	能使配角自動隨機發射子彈																				
09	分身的元件使用	能使用分身功能連續發射子彈																				
10	遊戲的計分-變數使用	能使用變數來加分或扣分																				
11	簡易的計數器-正數與倒數	能在遊戲中加入時間且作為遊戲的條件																				
12	遊戲的勝負-廣播的應用	能使用廣播功能來判斷遊戲輸贏																				
13	遊戲設計技巧-背景音樂與音效應	能製作背景音樂與遊戲音效																				
14	畫面切換(選單或關卡)	能將遊戲加上完整的選單或換關卡																				

學生完成該項檢核，請用1234標記。  
1234表哪一次上課完成

學校\_\_\_\_\_

班級\_\_\_\_\_

宜大上課教師\_\_\_\_\_

110學年第2期-檢核表

影片編號	影片名稱	檢核內容	
01	基本功能介紹	能改檔案名稱	
		能更改三個元件(程式、造型、音效)	
		有背景	
02	角色的移動-前進	能用方向、重複執行方式讓角色繞一圈	
03	角色的移動-滑行	能用滑行方式讓角色繞一圈	
04	角色的移動-XY座標	能用座標方式讓角色繞一圈	
05	射擊遊戲-主角控制	能用上下左右鍵控制主角前進	
06	射擊遊戲-配角控制	能使配角自動上下移動&移動速度不同	
07	主角發射子彈技巧	能使主角受控制發射出子彈	
08	配角發射子彈技巧	能使配角自動隨機發射子彈	
09	分身的元件使用	能使用分身功能連續發射子彈	
10	遊戲的計分-變數使用	能使用變數來加分或扣分	
11	簡易的計數器-正數與倒數	能在遊戲中加入時間且作為遊戲的條件	
12	遊戲的勝負-廣播的應用	能使用廣播功能來判斷遊戲輸贏	
13	遊戲設計技巧-背景音樂與音效應用	能製作背景音樂與遊戲音效	
14	畫面切換(選單或關卡)	能將遊戲加上完整的選單或換關卡	

影片編號	影片名稱	檢核內容	
01	基本功能介紹	能改檔案名稱	
		能更改三個元件(程式、造型、音效)	
		有背景	
02	角色的移動-前進	能用方向、重複執行方式讓角色繞一圈	
03	角色的移動-滑行	能用滑行方式讓角色繞一圈	
04	角色的移動-XY座標	能用座標方式讓角色繞一圈	
05	射擊遊戲-主角控制	能用上下左右鍵控制主角前進	
06	射擊遊戲-配角控制	能使配角自動上下移動&移動速度不同	
07	主角發射子彈技巧	能使主角受控制發射出子彈	
08	配角發射子彈技巧	能使配角自動隨機發射子彈	
09	分身的元件使用	能使用分身功能連續發射子彈	
10	遊戲的計分-變數使用	能使用變數來加分或扣分	
11	簡易的計數器-正數與倒數	能在遊戲中加入時間且作為遊戲的條件	
12	遊戲的勝負-廣播的應用	能使用廣播功能來判斷遊戲輸贏	
13	遊戲設計技巧-背景音樂與音效應用	能製作背景音樂與遊戲音效	
14	畫面切換(選單或關卡)	能將遊戲加上完整的選單或換關卡	





	1	2	3	4	5
時間	11.53	7.13	5.01	7.12	15.48
主題	基本功能介紹	角色的移動-前進	角色的移動- 滑行	角色的移動-XY座標	電流急急棒
檢核點	檔案名稱 三個元件 背景	角色繞圈圈	角色的移動技巧	利用座標讓貓咪繞一圈	角色的控制移動 背景設計 勝負判斷 滑鼠控制移動
		作業	作業-利用滑行實作		可自行設計地圖與難度

	11	12	13	14	15
時間	3.24	8.01	2.58	8.39	7.51
主題	計分系統	勝負判斷-廣播技巧	勝負判斷-不用廣播	時間系統	音樂設計
檢核點	如主題功能	如主題功能	如主題功能	如主題功能	如主題功能

射擊遊戲專題-開啟新專案

6	7	8	9	10
2.55	2.51	6.28	4.54	3.55
射擊遊戲-主角控制 如主題功能	射擊遊戲-配角控制 如主題功能	主角發射子彈技巧 如主題功能	配角發射子彈技巧 如主題功能	分身的元件使用 如主題功能



16	17	18	19	20	21
11.52	22.28	8.44	24.07	5.05	52.16
畫面切換 如主題功能	整合應用-防疫大作戰 開頭動畫製作 選單是否完成	整合應用-防疫大作戰 說明頁面是否完成	整合應用-防疫大作戰 選單背景切換	整合應用-防疫大作戰 選單按鈕動作設	整合應用-防疫大作戰 遊戲頁面實作 主角控制 配角控制 主角發射子彈 配角發射子彈 變數與計分是否正常 重新游戲按鈕是否正常 勝負判斷 時間計統是否完成 是否使用音效



19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29