

110 學年度第 2 學期中臺科技大學通識教育中心師資專長表

教師姓名	李桂春
課程名稱	雲端手機遊戲程式設計 (二)
學歷 (請填寫最高的二個)	李桂春： 國立中興大學 應用數學研究所博士 私立逢甲大學 機械工程研究所碩士
研究專長或與開課科目相關之學術論文、經歷	李桂春： 研究專長：程式設計、資料庫 研討會論文： 1. 李桂春、魏辰嶧、王國安，“九型人格分析 APP 之建置研究”，2019 第一屆創新教育與科技全國學術研討會暨創新教育與科技學會第一屆第二次年會，台中，彰化，2019/12/13
個人專長與開設課程之相關性	1. 碩、博士論文皆以數值分析法撰寫程式解決非線性聯立偏微分方程。 2. 業界 8 年資歷均於公司電腦部門開發系統軟體。 3. 近五年之研究計畫、產學計畫都與 App 密切結合。
備註：煩請老師針對您所申請之「博學涵養」課程，填寫相關之學、經歷及研究專長，以做為課程審核之依據。	

中臺科技大學課程介紹 (中英文)

附件 3

Course Syllabus

開課學期 Academic Year/Semester	110-2	部 別 Day/Night School	<input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部
系 科 Department	通識教育中心	學 制 Program	大學部
課程名稱 Course Title	中文：雲端手機遊戲程式設計(二) 英文：Cloud Mobile Games programming II	授 課 教 師 Instructor	李桂春
學 分 數 Credit Hour	2	授 課 時 間 Hour (s)	2
科目代碼		辦 公 地 點	8610A
開課代號		請 益 時 間	
課程描述 Course Description	中文	英文	
	<p>Uranus 是一款雲端跨平台行動開發工具，此工具可安裝於以下四大作業系統 Windows、MAC、Android 及 iOS，屬國人自行研發之中文化軟體，使用 Object Pascal 語言，簡單方便進入行動程式設計領域，非常適合本校學生學習。本研習之範例程式皆舉學生普遍熟悉之手機遊戲，主軸在於配合學生喜好及成就感之創新教學模式，能在教學上產生良好績效。首先以一系列精采範例引發興趣，再引導學生自訂題目、規劃腳本及尋找素材加工，接著完成手機遊戲之創作，最後將學生作品在期末時舉行成果展示。</p>	<p>Uranus is a cloud cross-platform mobile development tool. This tool can be installed on the following four operating systems: Windows, MAC, Android and iOS. It is a Chinese cultural software developed by the Taiwanese. It uses Object-Pascal language to easily and easily enter the field of mobile programming. Very suitable for our students to study. The example programs in this study are mobile games that are generally familiar to students. The main focus is on innovative teaching modes that match students' preferences and sense of achievement, which can produce good performance in teaching. First arouse interest with a series of splendid examples, then guide students to customize topics, plan scripts and search for material processing, then complete the creation of mobile games, and finally show the students' work at the end of the course.</p>	
課程目標 Course Objectives	中文	英文	
	<p>認知： 1.了解手機遊戲遊的素材與相關工具軟體操作 2.了解手機遊戲整合軟體之使用 3.了解手機遊戲電子書之製作流程 情意： 1.思索以手機遊戲電子書表達抽象之意念 技能： 1.軟體開發工具的使用 2.對軟體需求的確認與分析 3.能認識科學方法與科學精神的基本論述及主要內涵 4.能運用適當工具與方式表述資料，且表</p>	<p>Cognition： 1.Understand the material of mobile game and operation of software. 2.Understand the operation method of the mobile game integrated software. 3.Understand the Manufacture flow of mobile game creation. affection： 1.Think who to express the abstract thought by the mobile game creation. skill： 1.The use of software development tool. 2.Analyze and ascertain software requirements. 3.Can express oneself or others' opinions in a clear and effective manner, through oral or</p>	

述的內容論述與結構皆完整 5.能有創意的表述，並清楚傳達自己的想法	written presentation. 4.Can exercise multiple thinking methods to ponder on the cause and format of issues and explore their correlations. 5.Can make critical thinking based on logical principles.
--------------------------------------	--

評量標準
Assessment standards

<input type="checkbox"/> 期中考試 _____ %	<input checked="" type="checkbox"/> 期中報告 __20__ %	<input type="checkbox"/> 平時考 _____ %
<input type="checkbox"/> 期末未試 _____ %	<input checked="" type="checkbox"/> 期末報告 __40__ %	<input checked="" type="checkbox"/> 上課參與度 __20__ %
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 出席 _____20_____ %	<input type="checkbox"/> 口頭報告 _____ %	<input type="checkbox"/> 其它 _____ %

教科書 (書名、作者、出版社、備註)
Textbook (Title, Author, Publisher, Remarks)

書名 Title	作者 Author	出版社 Publisher	備註 Remarks
雲端行動程式設計	李桂春	智翔文化有限公司	ISBN: 978-986-9720-60-1

參考書目 (書名、作者、出版社、期刊、備註)
Reference Materials (Title, Author, Publisher/Journal, Remarks)

書名 Title	作者 Author	出版社/期刊 Publisher/Journal	備註 Remarks
扎根程式設計基礎範例	李桂春	智翔文化有限公司	ISBN: 978-986-9447-62-1

授課進度
Course Schedule

「科目主題」為整門課程之大單元名稱 (填寫約 4-6 項主題), 「授課進度」為每週上課之小單元名稱

週次 Week	科目主題 Course Subject (填寫 4-6 項主題)	教學方式 Teaching Method	授課進度 Course Schedule
1	進階設計	上課、實機操作	沙盒音樂播放
2	進階設計	上課、實機操作	進階動畫
3	進階設計	上課、實機操作	射擊角度
4	內建資源	上課、實機操作	動作感應器
5	動態元件	上課、實機操作	動態產生元件
6	動態元件	上課、實機操作	動態元件事件
7	動態元件	上課、實機操作	動態元件排列
8	作品設計與應用	報告	作品檢視與修正
9	作品設計與應用	報告	期中作品評分
10	特殊類別	上課、實機操作	TExchange 類別
11	網路應用	上課、實機操作	對等式網路
12	網路應用	上課、實機操作	網路文字傳輸
13	網路應用	上課、實機操作	網路圖片傳輸
14	網路應用	上課、實機操作	主從式架構
15	作品設計與應用	上課、實機操作	作品檢視與修正
16	作品設計與應用	上課、實機操作	作品檢視與修正

17	作品設計與應用	報告	期末作品評分			
18	作品設計與應用	報告	期末成果發表			
「科目主題」為整門課程之大單元名稱（填寫約 4-6 項主題），「授課進度」為每週上課之小單元名稱						
一般能力指標 General Learning Outcomes						
一般能力 一、人文與思維 1、能瞭解人文、社會科學的基本概念與理論。 2、能基於人文、社會學的基礎認識，將此知識解釋人文社會的現象，並舉例說明。 3、能在生活中運用人文、社會學的知識，思辨、分析、批判探討人類與社會現象。 4、能覺知人文涵養教育所引發的心靈感動，欣賞、體悟多元文化與人文內涵之美。 二、內省與關懷 1、能進行內觀反省，了解自己的優、缺點，並據此作出適當的行為。 2、能藉由內觀反省，了解周遭人的感受，對群己、環境主動表現出關懷。 3、能對群己、環境的關懷產生價值感，成為態度。 4、能具有持久且一致主動關懷環境、群己，推己及人的品格。 三、創意與表達 1、能有效運用口頭語言、書面文書清楚表達自己的想法和他人的意見。 2、能運用適當工具與方式表述資料，且表述的內容論述與結構皆完整。 3、能有創意性的表述，並清楚傳達自己的想法。 4、表述的內容具有獨創見解，並與接收者可以進行有效的溝通與論辯。 四、科學與邏輯 1、能認識科學方法與科學精神的基本論述及主要內涵。 2、能運用多種思考方法，思索事物變化的因果和形式，探討事物間邏輯性關聯。 3、能依據邏輯推理原則，進行批判性思考。 4、能運用邏輯推理、批判性思辨能力，運用於生活與工作之中。						
科目主題對應一般能力/專業能力之涵蓋率（填寫說明） Coverage Rate of the Course Subject Correspond to the Ordinary Ability and Professional Ability						
「科目主題/單元」之能力百分比計算方法依據上方一般能力指標說明，依符合項次累積總百分比，每一科目主題(列)能力上限為 100%。						
科目主題 (Course Subject) (填寫 4-6 項主題)		一般能力% (每項合計 100%) General				
		1 人文與思維	2 內省與關懷	3 創意與表達	4 科學與邏輯	合計
中文：進階設計 英文：Advanced design				50	50	100%
中文：內建資源 英文：Built-in resources				50	50	100%
中文：動態元件 英文：Dynamic source				50	50	100%
中文：作品設計與應用 英文：Work design and application				50	50	100%

中文：特殊類別 英文：Special category			50	50	100%
中文：網路應用 英文：Web application			50	50	100%