

國立台灣科技大學 114學年 第2學期 課程大綱

Spring 2026 NTUST Course Outline

授課教師：戴文凱

Instructor: Tai, Wen-Kai

課程名稱：網頁遊戲引擎原理
與實作

Course Title : Principles and Practice of
Web Game Engine Programming

2026/6/22

<p>課程代號： AI5166701 Course Code 學分數： 3 Credits</p>	<p>必選修：選修/半學年 Required/Elective: Elective/Half Yr. 先修課程： Prerequisites</p>
<p>節次教室： W2(LB-001) W3(LB-001) W4(LB-001) Time/Location</p>	
<p>專業核心能力： Core Professional Competencies</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 具備實驗設計與驗證能力 ■ 能發掘並解決問題 ■ 具備活用技術應用於產業之能力 ■ 具備跨領域整合與團隊協調能力 ■ 具備組織與溝通表達之能力 ■ 自我充實與終身學習 	
<p>課程網址： Course Website</p>	
<p>課程宗旨： Course Objectives</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 瞭解互動式網頁電腦遊戲引擎的原理、架構與程式設計方法。 ■ 結合理論與實務的學習智能，掌握開發遊戲的關鍵精要。 ■ 了解遊戲產業與業界遊戲開發、小組討論與管理模式。 ■ 掌握尋找、使用、參與學習資源之方法。 	
<p>課程大綱： Outline of Lectures</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 網頁遊戲引擎使用及物件介紹。 ■ 描述語言Typescript的互動：物件抓取及控制、事件監聽及發送。 ■ 遊戲框架：遊戲基礎腳本、共用腳本(地bar、音效、提示訊息) ■ 開發實務：狀態機、表演處理、動畫Skeleton的操作、非同步處理。 ■ 案例遊戲實作。 	
<p>授課方式： Method of Instruction</p> <p>講授 Lecture：%</p> <p>分組討論 Group discussion：%</p> <p>案例研討 Case study：%</p> <p>操做練習 Practical exercises：%</p> <p>講授 Lecture：%</p>	
<p>教科書： Textbooks</p>	
<p>參考書目： References</p>	
<p>修課須知： Notice</p>	
<p>評量方式： Grading</p>	

備註說明：
Notes