

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

課程代號：CS5166701 Course Code 學分數：3 Credits	必選修：選修/半學年 Required/Elective: Elective/Half Yr. 先修課程： Prerequisites
節次教室：W2(LB-001) W3(LB-001) W4(LB-001) Time/Location	
專業核心能力： Core Professional Competencies	
<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 	
課程網址： Course Website	
課程宗旨： Course Objectives	<p>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。</p> <p>結合理論與實務的學習智能，掌握開發遊戲的關鍵精要。</p> <p>了解遊戲產業與業界遊戲開發、小組討論與管理模式。</p> <p>掌握尋找、使用、參與學習資源之方法。</p>
課程大綱： Outline of Lectures	<p>網頁遊戲引擎使用及物件介紹。</p> <p>描述語言Typescript的互動：物件抓取及控制、事件監聽及發送。</p> <p>遊戲框架：遊戲基礎腳本、共用腳本(地bar、音效、提示訊息)</p> <p>開發實務：狀態機、表演處理、動畫Skeleton的操作、非同步處理。</p> <p>案例遊戲實作。</p>
授課方式： Method of Instruction	<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>
教科書： Textbooks	
參考書目： References	
修課須知： Notice	
評量方式： Grading	

備註說明：
Notes