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

2026/11/3

課程代號：CS5166701 Course Code 學分數：3 Credits	必選修：選修/半學年 Required/Electve: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	■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	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。
課程大綱： Outline of Lectures	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。
授課方式： Method of Instruction	講授 Lecture：% 分組討論 Group discussion：% 案例研討 Case study：% 操做練習 Practical exercises：% 講授 Lecture：%
教科書： Textbooks	
參考書目： References	
修課須知： Notice	
評量方式： Grading	

備註說明：
Notes