

班級：

學號：

姓名：

109 學年第 2 學期 行動裝置軟體應用 課程學習單 #3

C#語言

學習目標：1. 瞭解 C# 2. 變數與陣列 3. Method&class 4. Vector Class

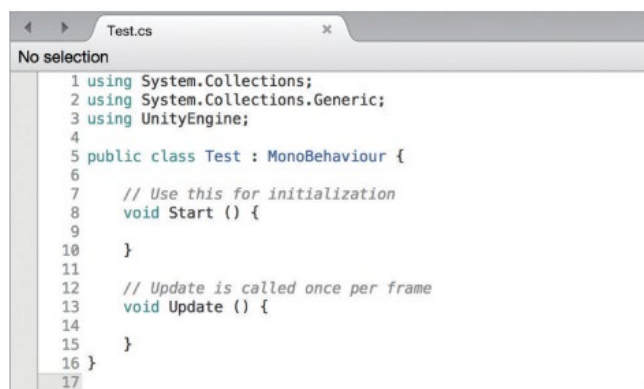
Q1. Unity 可以用哪兩種程式語言？課程中主要使用哪一種程式語言？

Q2. Unity 可以用哪三種整合開發環境？

Q3. C#的註解、程式結束各用甚麼符號？

Q4. Time.deltaTime 的作用？

Q5. [程式流程] 繪製以下的程式執行流程？(畫在右邊)



```
Test.cs
No selection
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Test : MonoBehaviour {
6
7     // Use this for initialization
8     void Start () {
9
10    }
11
12    // Update is called once per frame
13    void Update () {
14
15    }
16 }
17
```

Q6. [輸出] 可以用甚麼指令把結果顯示出來？寫出顯示 Hello, world 的指令碼？

Q7. [變數] Unity 中，如果數字是浮點數，後面要加上甚麼符號？

Q8. [運算符號] 寫出運算符號，等於與不等於的符號。

Q9. [陣列] 寫出定義六個整數的陣列(名稱 point)。陣列從哪一個數值開始？

Q10. Unity 錯誤訊息: !Assets/xxxxx.cs(5:12)…… 指的是甚麼意思？