

班級：

學號：

姓名：

107 學年第 2 學期 多媒體概論 課程學習單 # 5A

Unity 2D 太空射擊遊戲#1

學習目標：1. 瞭解如何匯入素材	2. 如何用程式控制飛機
------------------	--------------

3. 如何製作鋼體與碰撞	4. 如何發射子彈
--------------	-----------

Q1. Unity 有哪幾種版本？需選擇哪一種版本？

Q2. 匯入的素材應該是哪一種格式？

Q3. Sorting layer & Layer 的差異為何？

Q4. 寫出讓飛機往左移動的程式碼。

Q5. 說明 Start() & Update() 區塊的作用？移動的程式碼要寫在哪一個區塊？

Q6. 上網搜尋 Rigidbody 2D & Box Collider 2D 的作用與差異。並說明兩者的功能。

Q7. 寫出發射子彈的程式。(有兩個部分)