

致理技術學院

商務科技管理系

專題成果報告

智慧型手機益智遊戲-老鼠吃起司

指導老師：陳文雄 老師

學生：李思賢(19833208)

潘 寧(19833240)

郭合修(19833242)

劉玠湄(19833254)

中華民國 101 年 12 月

目 錄

授權書	I
致 謝	II
摘 要	III
目 錄	IV
表目錄	VI
圖目錄	VII
第一章 緒論	1
第一節 研究動機	1
第二節 研究目的	2
第三節 研究流程	2
第二章 文獻探討	3
第一節 行動電話發展	3
第二節 手機遊戲的定義	5
第三節 手機遊戲起源與發展	5
第四節 手機遊戲下載平台	7
第五節 APP Store	8
第六節 Android 的 Play 商店	10
第七節 Adobe Illustrator	11
第八節 Adobe Flash	12

第三章 研究方法	13
第一節 研究流程架構	13
第二節 問卷設計	14
第三節 遊戲架構	15
第四節 遊戲軟體設計	16
第五節 程式碼撰寫	19
第六節 遊戲過程分析	24
第四章 資料分析	27
第一節 問卷調查分析	27
第二節 遊戲產業分析	29
第五章 結論	34
參考文獻	36

圖目錄

圖 1-1	研究流程圖.....	2
圖 3-1	遊戲架構圖.....	15
圖 3-2	鉛筆繪出的老鼠手稿.....	16
圖 3-3	手繪鉛筆廚房手稿.....	16
圖 3-4	廚房電腦圖片初稿.....	17
圖 3-5	廚房圖片上色.....	17
圖 3-6	程式碼(影格 1).....	19
圖 3-7	程式碼(影格 2).....	20
圖 3-8	程式碼(影格 320).....	21
圖 3-9	程式碼(影格 361).....	22
圖 3-10	程式碼(影格 450).....	22
圖 3-11	程式碼(影格 481).....	23
圖 3-12	起始畫面.....	24
圖 3-13	遊戲進行中(1).....	24
圖 3-14	遊戲進行中(2).....	25
圖 3-15	遊戲進行中(3).....	25
圖 3-16	遊戲失敗.....	26
圖 3-17	遊戲成功.....	26
圖 4-1	PEST 分析圖.....	33

表 目 錄

表 3-1 研究流程架構表.....	13
表 3-2 問卷設計內容.....	14
表 4-1 基本資料分析彙整表.....	27
表 4-2 個人喜好、習慣性、特質資料分析彙整表.....	28
表 4-3 重點支持的技術/產品說明.....	30