

致理科技大學圖書館



234837

# 致理科技大學

## 資訊管理系 實務專題報告

### 手機遊戲 APP-繪道物語

指導老師：陳文雄 老師

學生： 曾宥維(10110118)

許博皓(10110110)

陳怡雯(10110116)

李致衡(10110131)

張哲豪(10110143)

中華民國 104 年 11 月



# 目 錄

摘要 .....	1
目 錄 .....	2
表目錄 .....	4
圖目錄 .....	5
第一章、序論 .....	6
第 1 節、研究背景 .....	6
第 2 節、研究動機 .....	8
第 3 節、研究目的 .....	8
第 4 節、研究範圍 .....	8
第 5 節、操作性定義 .....	9
第 6 節、章節結構 .....	9
第二章、文獻探討 .....	11
第 1 節、智慧型手機 .....	11
第 2 節、IOS 系統 .....	18
第 3 節、Google Play 商店 .....	22
第 4 節、RPG 遊戲的定義 .....	23
第 5 節、相關研究應用探討 .....	24
第 6 節、系統規劃書 .....	27
第三章、研究方法 .....	63
第 1 節、研究流程 .....	63
第 2 節、問卷調查結果 .....	64
第 3 節、SWOT 分析 .....	69
第四章、系統規劃與設計 .....	71
第 1 節、系統功能 .....	71
第 2 節、系統特色 .....	71
第 3 節、使用對象 .....	71
第 4 節、使用環境 .....	71
第 5 節、開發工具 .....	71
第 6 節、系統平台架構 .....	72
第 7 節、系統畫面 .....	72
第五章、結論與未來發展 .....	73
第一節、預研究效期益 .....	73
第二節、預期研究限制 .....	74
第六章、分工執掌與進度表 .....	75
第 1 節、分工執掌 .....	75
第 2 節、進度表 .....	75

第七章、參考文獻.....	77
附錄一、問卷.....	78
附錄二、評審初評意見回覆表.....	79
附錄三、評審複評意見回覆表.....	81
附錄四、會議記錄.....	85



## 表目錄

表 1、資策會對於智慧型手機之定義 .....	12
表 2、淡江大學黃顯閔對於智慧型手機之定義 .....	13
表 3、Android 版本歷史發展 .....	16
表 4、IOS 版本歷史發展 .....	18
表 5、研究之 SWOT 分析表 .....	69



# 圖目錄

圖 1、2013 電玩大調查，各類遊戲平台比例比較圖 .....	6
圖 2、台灣消費者最期待在地運用結合店家消費 .....	7
圖 3、Android 收購歷史 .....	16
圖 4、龍族拼圖 .....	24
圖 5、鎖鏈戰記 .....	25
圖 6、Magic Touch.....	26
圖 7、您平時有玩遊戲嗎?.....	64
圖 8、您使用的平台為何?.....	64
圖 9、您平均每天花多少時間在遊戲上?.....	64
圖 10、您喜愛的遊戲類型:(可複選).....	65
圖 11、您喜愛的遊戲風格.....	65
圖 12、您最喜歡的遊戲畫面.....	66
圖 13、您重視遊戲中那些部分?(可複選).....	66
圖 14、您曾經在遊戲中消費過?.....	66
圖 15、您平均一個月大約花多少?.....	67
圖 16、您目前的職業:.....	67
圖 17、您的性別: .....	67
圖 18、您的年齡: .....	68