



地點：線上

首先是針對 VS 在程式碼撰寫時，幫助提升工作效率的特殊功能和快捷鍵，讓學生們更加認識此軟體的特別與重要性。C#語法則是針對「前置處理器指示詞」的撰寫方式、使用時機和存在意義作深入的教導。在 Unity 功能中則是介紹了「協程」以及「可程式物件」兩個常被使用但較難被理解的功能，從功能背後電腦運作的邏輯到實際的編寫模式，讓學生瞭解使用的方法及程式的運作邏輯。在設計模式的部分則是帶學生們認識狀態模式及單例模式，藉由不同的角度解讀程式碼的存在，並使用較為高階的語法去製作有限狀態機，取代繁瑣的判斷式，簡化程式使其更加容易閱讀。最後講師分享在業界中分工的現況和檔案損失的相關風險，帶領學生了解遊戲產業中多位工程師共同進行開發所會遇到的版本衝突問題，並介紹了使用 Git Hub、Bit Bucket 等網站進行版本控制的解決方法及運行邏輯。

