



遊戲實務雜談

時間：2021-05-01

地點：傳播館 Q209

在課堂上，業師的課程分為兩個階段。第一個階段當中，業師藉由自身經歷，為學生們講述關於遊戲開發與市場的需求關係，帶領學生們以不同的視角去思考遊戲開發的方向。以業界的成本與獲利角度，去分析市場以及評估自身的能力，也給予學生們培養自身能力的方向建議。

第二階段當中，講師教導程式設計當中的重要項目「資料結構」，講述包括堆疊(Stack)、佇列(Queue)、串列(List)、連結串列(Linked List)等等不同的資料結構形式以及運用方向，並針對此次課程開設作業，於下一次課程驗收。



組員聆聽課程