



Unity 下的 MVC 框架

時間：2020-05-23
地點：商管大樓 B512

經過了上次的物件導向課程內容，學生們已經理解了程式的撰寫架構，銜接上這次的 MVC 的設計模式，遊戲設計架構明確分出了模型、視圖、控制器三大部分的相互關係，並以一個自製的遊戲 prototype 來加以解釋 MVC 框架的詳細運作方式，同時用這個實例再次加強了物件導向的使用相關概念以及遊戲正確的製作思考流程，整體收束到一個概念來說明遊戲程式就是各司其職，只要有這一項的概念，在使用上能多加注意，之後就是多寫多看來勉勵學生能慢慢地吸收之前課堂所給出的內容。

