

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

名稱	編寫手稿程式
編號	107936L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與編寫手稿程式 (script) 的數碼媒體科技從業員。手稿程式是由另一個程式而不是直接由電腦處理器執行的一系列指令，廣泛用於處理遊戲中非玩家角色 (non-player character · NPC) 的行為、任務及項目等。這個能力單元關注與開發手稿程式模組相關的事項，而開發過程需基於遊戲的設計文件，且使用特定的編程引擎，以及遵循公司的編碼標準。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 編寫手稿程式的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 明白公司對遊戲開發的理念及指引 ● 掌握基本的編程知識、概念及技巧 ● 充分了解由遊戲開發團隊準備的遊戲規格要求 ● 熟悉編寫手稿程式常用的語言引擎，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ LUA ○ Python ○ C++ ○ BASIC ● 熟悉手稿程式編程引擎的基本功能，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 變量聲明 (variable declaration) ○ 流程控制 ○ 數學運算 ○ 字串處理 ○ 子程式 (subroutine) /函數 (function) 呼叫 <p>2. 編寫手稿程式</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 充分探究上述手稿程式的優點，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 易於理解 ○ 易於維護 ○ 易於修改 ○ 資源消耗低 ● 計劃手稿程式語言設施在遊戲應用程式中的使用情況，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 使用變量聲明來產生動態文字，例如在對話框中顯示名稱 ○ 使用初始化函數來定義遊戲元素，例如： <ul style="list-style-type: none"> ■ 玩家的狀態及屬性 ■ 玩家的位置及面向方向 ■ 非玩家角色的細節及位置 ■ 活躍點 (active spot) 及物品位置 ○ 使用字串函數來複製、連接及轉換字串等 ○ 使用流程控制功能來執行與非玩家角色對話、事件進程及戰鬥事件等

資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

「營運管理」職能範疇

	<ul style="list-style-type: none">○ 使用函數呼叫來存取不同的手稿程式檔案● 基於如以下的考慮，判斷使用現有而非自行開發的手稿程式的優點及缺點：<ul style="list-style-type: none">○ 現有手稿程式經過良好的測試○ 可能會有程式庫的支援○ 但對遊戲設計師來說，它們可能會較複雜● 根據上述理解及考慮，進行手稿程式的編寫，例如：<ul style="list-style-type: none">○ 為各種非玩家角色行為開發手稿程式○ 為戰鬥的人工智能開發手稿程式○ 為圖形用戶界面 (graphical user interface , GUI) 開發手稿程式○ 利用手稿程式工具處理手稿程式數據，例如：<ul style="list-style-type: none">▪ 以三維坐標定位▪ 顏色值▪ 移動的數據● 以疊代形式進行以下的編程階段，直至完成特定的手稿程式模組：<ul style="list-style-type: none">○ 編碼○ 測試○ 除錯 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none">● 經常全力以赴，以有效率的方式開發手稿程式模組● 不考慮個人偏好，經常根據公司及/或國際標準來開發手稿程式模組
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none">● 在限定的預算內按時完成遊戲手稿程式編寫的工作● 根據指定的程式文件及規格來開發手稿程式模組
備註	