

## 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	開發修補系統
編號	107938L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲編程及維護的數碼媒體科技從業員。遊戲修補系統 ( patch system ) 為現正使用的程式提供定期更新、修正及改善。這個能力單元關注這種遊戲修補系統的開發，以及所有與其相關的任務及工作。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 有關遊戲編程及相關修補系統的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 掌握基本的編程知識、概念及技巧</li> <li>● 熟知一系列已開發的遊戲程式及用家所使用的遊戲程式</li> <li>● 熟悉適用於遊戲的編程技巧</li> <li>● 掌握遊戲編程的常用語言</li> <li>● 熟悉遊戲程式修補系統的性質及要求</li> <li>● 充分了解公司對遊戲修補系統的具體要求及指引</li> <li>● 具備洞識問題及建議解決方案的能力</li> <li>● 認識建構及維護遊戲程式修補系統的機制及工具</li> </ul> <p>2. 為遊戲程式開發修補系統</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 向管理層或遊戲開發團隊徵求有關開發遊戲修補系統的指示及要求</li> <li>● 取得開發修補系統所需的硬件 ( 如有需要 )、軟件工具及其他資源</li> <li>● 按要求為公司設計修補系統，並考慮包括但不限於以下各項： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 檢視玩家的反饋後，評估是否需要製作修補程式</li> <li>○ 評估製作修補程式所需的人力及資源</li> <li>○ 發佈修補程式的時間及頻率</li> <li>○ 其他考慮因素，例如檔案大小及下載速度</li> </ul> </li> <li>● 為各種檢查工作開發工具，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 檢查源文件中的檔案</li> <li>○ 更新 ( 包括增加、修改及刪除 ) 源文件中的檔案</li> <li>○ 客戶端版本檢查</li> </ul> </li> <li>● 為其他修補程式處理的事項開發工具，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 製作修補程式</li> <li>○ 改變程式包</li> <li>○ 控制修補程式的發佈</li> <li>○ 部署修補程式</li> </ul> </li> <li>● 執行基於 HTTP ( 超文本傳輸規約，hypertext transfer protocol ) 或 FTP ( 檔案傳送規約，file transfer protocol ) 的程序，用作下載及施用修補程式</li> <li>● 對公司開發修補系統的過程進行準確而詳細的紀錄，以便向管理層匯報並供隨後審核時使用</li> </ul>

## 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

	<p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"><li>經常根據新要求及報告/觀察到的問題開發遊戲修補系統</li><li>在遊戲修補系統開發過程中，經常把向遊戲玩家提供的服務視為最優先處理的事項</li></ul>
評核指引	<p>此能力單元的綜合成效要求為：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>在限定的預算及所需的時間內為公司開發遊戲修補系統</li><li>為已推出的遊戲程式開發修補系統以提供優質支援</li></ul>
備註	