

台北機廠

專題編號：104-CSIE-S012

執行期限：103 年第 1 學期至 104 年第 1 學期

指導教授：劉傳銘

專題參與人員：101590319 莊 容
101590329 陳政皓

一、摘要

市面上的導覽 App(例如玉山導覽 app、旅遊新森活、故宮常設展 app 等等)，其形態多半採用文字或死板板的電腦語音解說，導致使用者使用起來感到無趣乏味，下載意願減低。因此，本專題特別與文發系和合作，以 Android 為平台開發一款名為台北機廠的 App，並採用獨特的遊玩互動方式讓使用者更深入的了解台北機廠的歷史，周邊等等。

此外，有別於一般導覽 app 採用之圖片搭配解說的模式，我們還搭配了 Adobe Photoshop 做了一些影像處理的動作，使其神韻更為復古，帶領使用者走進回憶裡。

除了台北機廠導覽外，本專題也結合了 Google Map 展示出附近的商家景點，完成了在地化服務的應用。

關鍵詞：Android Adobe Photoshop Unity

二、緣由與目的

近期關於台北機廠是否保留的議題越演越烈，文化局與台鐵的紛爭也越來越多，但台灣卻很少人知道有關台北機廠的歷史緣由，只知道最近這個地方有可能被保留或有可能被拆除。我們想要讓更多人能了解台北機廠的故事，因此特地與文發系合作，共同開發一款藉由遊戲來認識台北機廠的 APP，希望人們在關注這個議題的同時，也能更了解台北機廠。

三、使用技術與方法

(一)、Android SDK

開發 Android 手機應用程式所需的相關 Android APIs (又稱為 Framework APIs 或 Android SDK APIs) 與核心工具軟體。

(二)、Unity 2d

為本專題主要使用之工具，Unity 是一個基於 C++ 的遊戲引擎。使用 C# JavaScript (UnityScript) 或較少使用的 Boo 編寫程式。您的程式，而不是 Unity 引擎程式會在 Mono 上或 Microsoft.NET Framework 上執行，這是即時 (JIT) 編譯的 (iOS 除外，因為它不允許使用 JIT 代碼，並且它是由 Mono 使用預先編譯將其編譯到平台代碼)。

(三)、MonoDevelop

為 Unity 之編譯器，使用 MonoDevelop 進行調整程式碼主要語言為 C#。

(四)、Photoshop

是一個由 Adobe 開發和發行的影像處理軟體。

主要為圖片修改，用來呈現使用者介面。

四、研究報告內容

這次以遊戲來認識台北機廠，有別以往的文字單純介紹，更能吸引更多年輕人一同參與。

從 Unity 出發，透過之前所學，結合具人文，知識，趣味性的 App。

不僅僅是文字方面的知識，也可透過益智遊戲，趣味的了解台北機廠



參考文獻

[1] Unity Tutorial

<http://unity3d.com/>

[2] C# 程式設計手冊

<https://msdn.microsoft.com/zh-tw/library/67ef8sbd.aspx>

[3] 廖文良，Unity 3D 遊戲設計實戰
2015 碁峯資訊