

資工系實務專題研究計畫成果報告

提摩打水球

專題編號：101-CSIE-S024

執行期限：100 年 1 學期至 101 年 1 學期

指導教授：劉建宏

專題參與人員：97590317 陳韋廷

一、摘要

本計畫的目的是藉由 Android 開放手機平台作業系統，主要是 Java、SQLite、SurfaceView 來做出一款簡單卻又不乏味的 Android 遊戲，程式碼部分是使用 Java 語言來編譯，而 SQLite 則是用來儲存遊戲的種種資料(UserName、UserScore…等等)，最後再搭配 SurfaceView 來美化，讓介面更加人性化同時也可以大幅增加顧客對遊戲的好感來提升推廣性。。

關鍵詞：提摩、Android、game

二、緣由與目的

就非常迷戀 3C 產品，從一開始的電視、電腦到現在智慧型手機，對於電腦和手機我可是情有獨鍾，所以我都會非常關注這方面的消息，每每只要是出了甚麼新的產品，朋友或親戚們總是會找我聊聊，但是電腦軟體的設計實在是筆大工程，就算是小工具也都已經多到不知如何選擇了，在這樣的情況下，寫智慧型手機程式反而變成了一種趨勢，因為智慧型手機是近幾年才大幅崛起的火紅 3C 產品，所以在現在這個手機廠商如火如荼的展開戰爭的年代，大量的程式撰寫員也成了我在這份興趣裡的老師們了！

雖然這次的專題作品只是單機的版本，但是如果在加上連線對戰了話會更加吸

引使用者，在 Andorid Market 這塊大餅下，若是能偶然寫出一款大賣小遊戲那還真的是各位在我學習上給予我指導的老師們的功勞。

三、使用工具與技術

◇ **工具：**

➤ **硬體：**

Android Phone

➤ **軟體：**

Eclipse、Android SDK

、Java 2 Platform ,Enterprise

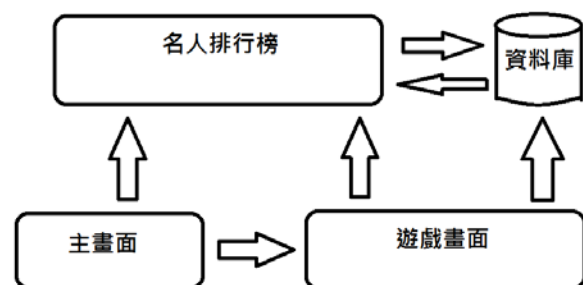
Edition (J2EE)

◇ **技術：**

Eclipse 環境架設、SQLite

SurfaceView、Java 程式撰寫

四、進行方式



五、參考文獻

- [1] App Inventor
<http://www.appinventorbeta.com/about/>
- [2] Java JDK 安裝與 Java 原始碼編譯教學
<http://tfeng.org/?p=4449>
- [3] TextBook :
Android SDK 開發範例大全
- [4] TextBook :
前進 Android Markat!