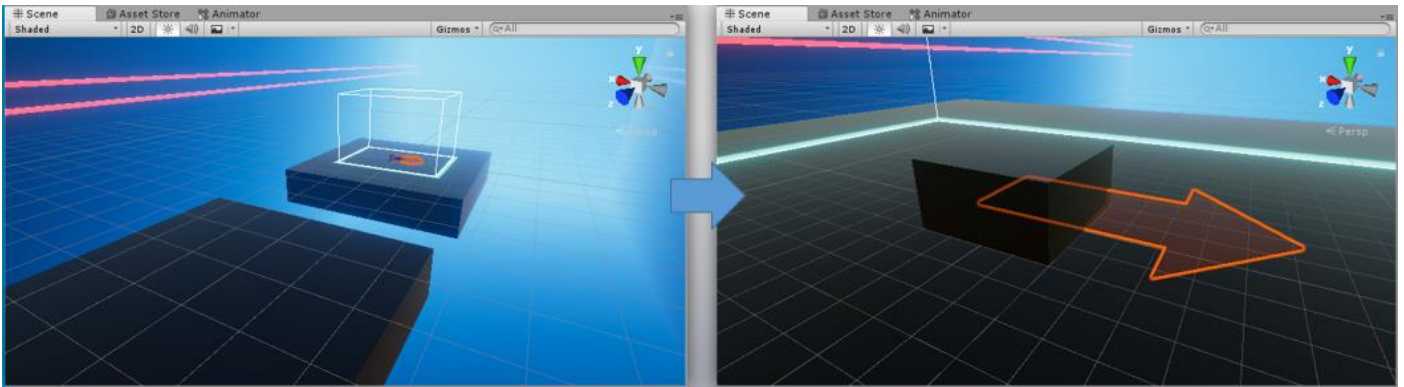


VR音感互動手眼耳協調教學模組



編寫方塊產生器 C#程式

SOEASY
首翹國際股份有限公司
SO-EASY INTERNATIONAL CO., LTD

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Spawner : MonoBehaviour
6 {
7     // 宣告要產生的方塊陣列 cubes (預設有紅、藍二種方塊隨機產生)
8     public GameObject[] cubes;
9     // 宣告產生方塊時的位置點陣列 points (預設有四個位置點隨機產生方塊)
10    public Transform[] points;
11    // 宣告節拍的時間差浮點數 beat (提供產生方塊的時間參考, 當方塊移至玩家面前時, 也才能依照節奏打擊)
12    public float beat;
13    // 私有計時器 timer
14    private float timer;
15
16    // Update is called once per frame 每一幀執行一次工作:
17    void Update()
18    {
19        // 如果在計時器所累計的時間, 大於節拍時間的一瞬間 (也剛好是節拍時間): 就執行以下的工作, 隨機產生一個方塊
20        if (timer > beat)
```

編寫程式後要存檔!

1. 可立即使用執行檔作程式互動展示
2. 有三個不同難易度可以立即體驗的展示程式
3. 可於編輯工具中自行修改「光劍武器」: 尺寸、位置、貼圖外觀
4. 可於編輯工具中自行修改「反應方塊」: 尺寸、出生位置、顏色
5. 可於編輯工具中自行更換音樂
6. 可於編輯工具中自行修改音樂節拍, 反應方塊將依據音樂節拍產生出來。
7. 可於編輯工具中編輯遊戲時結束時間。
8. 含專案檔、中文範例說明開發手冊電子檔、展示程式
9. 專人到校指導使用操作教學