114-1 期末專題成果

看看學長姐做了什麼——這學期你也做得到

Unity + Meta Quest MR

精選一：MR 排球訓練系統（第 1 組）



類型：MR 運動訓練

- Passthrough 空間中練習排球擊球，含動作與計分回饋。
- 技術：Passthrough、控制器/手部互動、遊戲化訓練。
- GitHub：a97077/MR-Volleyball-Training-System

精選二：神明祭拜互動（第 3 組）



類型：MR 文化 / 儀式互動

- 選神明（媽祖 / 關聖帝君），完成祭拜儀式。
- 互動：取香 → 點火 → 拜拜 → 插香。
- GitHub：WeiJhe-Lin/vrclass-final

精選三：Spectral Siege 鬼影迷城（第 4 組）



類型：MR 塔防遊戲

- 桌面變戰場：怪物在真實桌面生成、往塔前進，玩家用雷射槍擊殺。
- 技術：水平面偵測、敵人 NavMesh 導航、射擊計分。
- **與期中「抓鬼塔防」概念相通！**

精選四：Pacman 3D（第 5 組）



類型：MR / 3D 遊戲

- 經典小精靈立體化：空間中吃豆、躲鬼。
- 技術：3D 場景與角色、遊戲邏輯、空間互動。
- 交付：APK / GitHub / 影片 / 宣傳圖。

全部作品一覽

組別	作品	類型
第1組	MR 排球訓練系統	MR 運動訓練
第2組	Unity 結合平衡車	VR×體感硬體
第3組	神明祭拜互動	MR 文化/儀式
第4組	Spectral Siege 鬼影迷城	MR 塔防
第5組	Pacman 3D	MR/3D 遊戲

這學期，換你做

期末專題：3–4 人一組、題目自訂，整合至少一項 AI 功能。

- 從本週起用 GitHub Copilot 協作，加速把想法變成可玩的 MR 應用。
- **你的作品，明年就是學弟妹的範例。**