



Unity Certified User Programmer

- 考試科目：Unity Programmer Certification(Unity 程式設計師認證)
- 考試大綱

一、除錯、問題解決和解釋 API 用途

1. 給定一個需要使用 API 中特定類的編寫程式碼任務，確定應使用的方法和/(or)屬性、參數或其他語法。
2. 給定一個調試日誌訊息的範例，創建產生該日誌訊息的程式碼。
3. 給定一段程式碼片段及其相關的錯誤訊息，確定哪些對象為 null。

創建程式碼

1. 指出何時以及如何初始化變數，包括但不限於適當使用所有變數修飾符和數據集合，如數組、列表和字典。
2. 給定一系列關鍵字和語法元素，建構一個可行的程式碼。
3. 給定一段程式碼片段及其預期結果的描述，識別控制或觸發狀態的適當函數，包括但不限於動畫控制器。
4. 在需要特定類型輸入的場景中，構建必要的輸入監聽器，包括但不限於鍵盤和觸控輸入。
5. 演示何時和/(or)如何使用 C#和 Unity 中的各種邏輯和流程控制運算符。
6. 根據場景，確定在 UI 元素回饋變更時應採取的適當操作。

二、評估程式碼

1. 在需要管理事件函數的場景中，確定應採取的適當行動，包括但不限於鍵盤和觸摸輸入。
2. 給定一段程式碼片段，由於變量的數據類型聲明錯誤而產生錯誤，識別該錯誤。
3. 給定一段程式碼片段，由於函數或變量的聲明或使用不當（如公有/私有不匹配）而產生錯誤，識別該錯誤，包括但不限於使用動畫事件。
4. 給定一段包含類定義的程式碼片段，區分該類是 ECS 類還是其他類型。

5. 給定一組程式碼片段，識別符合 Unity 命名標準的片段。

6. 給定一段程式碼片段 (或一組程式碼片段)，識別正確描述程式碼操作的注釋。

三、瀏覽界面

1. 描述各種 Unity IDE 窗口的目的、功能和特點。

2. 演示如何更改預設的腳本 IDE。

3. 給定包含以下內容的場景，創建一個功能狀態機器：

a. 一個有限的遊戲場景

b. 一組動畫片段

c. 一系列屬性設置

3. 在 Unity 動畫控制器中創建和編程函數狀態機器，包括但不限於使用動畫函數語法。

(實際內容以[原廠原文考試大綱](#)為主)