
誌謝

能完成這篇畢業論文，首先要感謝我的指導教授袁賢銘博士，沒有您的開明自由的作風與支持，想要在國內提出並完成這個與遊戲產業相關的分散式系統實作論文著實是一件不容易的事情，並讓我在求學的過程中能夠順利將研究成果投稿並獲選刊登在心目中理想的期刊上。其次要感謝曾憲雄教授、陳俊穎教授以及吳毅成教授，舉凡論文結構、技術深度與表達等層次，均給予我許多的指導，使得我可以讓論文變得更周延。在此也要特別感謝校外口試委員：台灣大學王勝德教授、海洋大學梁德容教授、台北大學張玉山教授、中央大學范國清教授，百忙之中給予我的寶貴建議。

從整個論文的蘊釀及研究過程之中，我也要特別感謝我一些在業界的朋友，其中特別是雷爵資訊鄭明輝，從大學時代認識至今，我們不只是一同在電腦玩家雜誌社合作過遊戲產業相關的文字著作，更介紹了幾位具有技術專業的同事與我交流，使得我的論文能更貼近業界實用的產品。

而在整個論文的實作方面，更要感謝曾經與我一同在交大資科分散式系統實驗室奮鬥過的學弟妹們，其中李宣鋒、陸振恩、蘇科旭在核心的實作與測試之中都盡了不少心力，而同一計畫之中，葉倫武、宋牧奇、彭品勻、范志歆等人，這段期間大家能夠同心協力互相切搓，也讓整個計畫的產出更為豐碩。

除了與本論文相關的核心人員之外，在實驗室之中，博班學長張玉山、梁凱智、許瑞愷、焦信達、葉秉哲給了我許多的指導，而博士班學弟邱繼弘、吳瑞祥、鄭明俊、彭念劬、高子漢也都貢獻了不少寶貴的意見，使得我求學與研究過程之中能夠更上一層。而在此也要感謝其他合作過相關計畫的學弟妹：洪傳寶、黃郁芳、沈上謙、柯憲昌，沒有你們的努力及支援做為我的後盾，本實驗室最大的經費支柱來源卓越計畫也無法在每年的檢查點都能夠順利過關，謝謝你們以及在本實驗室奉獻過心力的每個人。在此也感謝資科系辦的楊秀琴小姐、俞美珠小姐、陳小翠小姐，在求學過程中以及計畫執行上的所有協助。

而我親愛的父母、兄姐，在我求學過程中不論是精神上或是經濟上的無條件的鼎力支持，讓我無以回報，沒有你們我也不可能在沒有後顧之憂的狀況下完成學業，在此也將這篇論文獻給你們。

在交大求學的過程中，需要感謝的人太多，也願所有的有緣人能夠在各自的領域上發揮所長，為國家及社會盡一份心力。也希望，對此論文有興趣的學者，本篇論文能夠提供得上個人微薄的幫助，讓相關研究可以對國內的數位內容產業貢獻上心力。