

Untitled Dungeon Game

作者:11303009A 鄭明庭

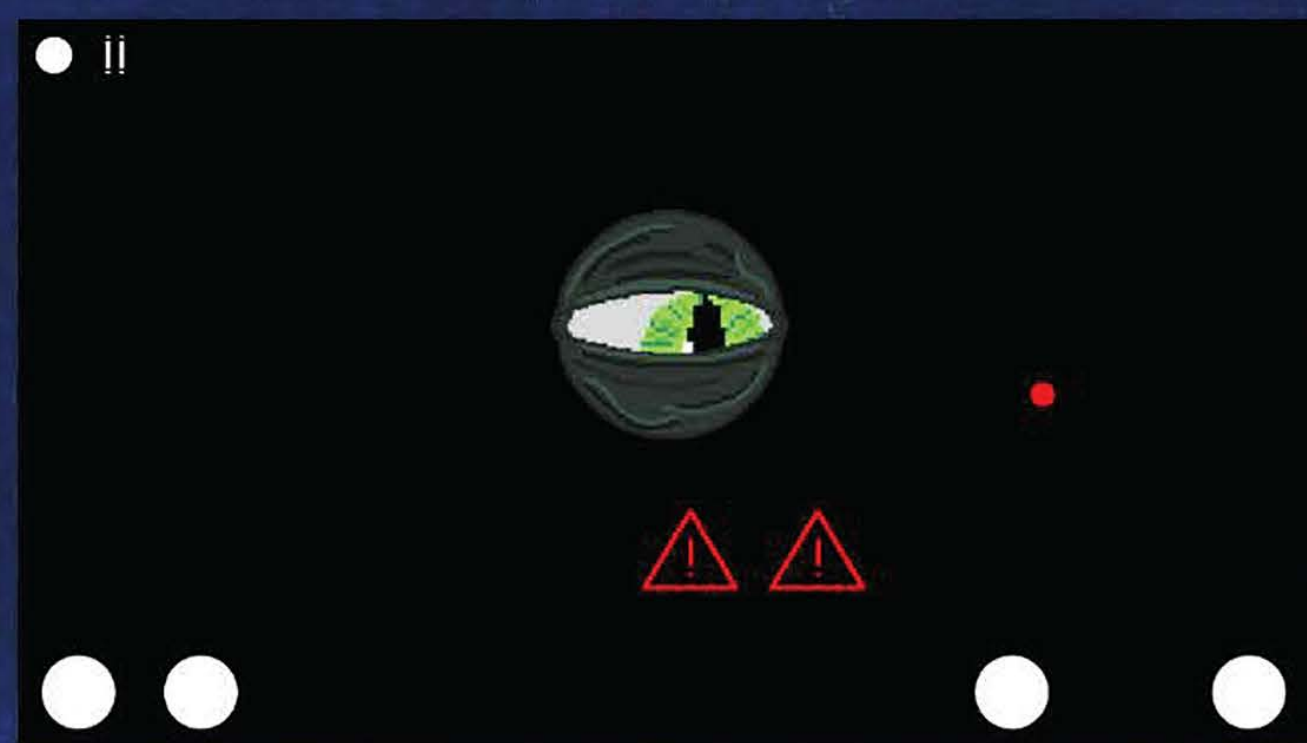
指導老師:許士彥老師

遊戲介面



遊戲目標:
躲避攻擊
擊敗BOSS

隨著BOSS血量降低
攻擊的招式也會變多



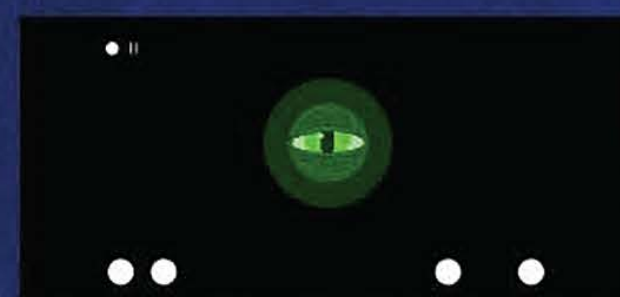
追蹤定點光束



火焰陷阱



防護罩



特殊招式(血量低於一階段，二階段時觸發)



智慧科技學院

113學年度計算機概論演習課程成果展

專題： 點餐系統

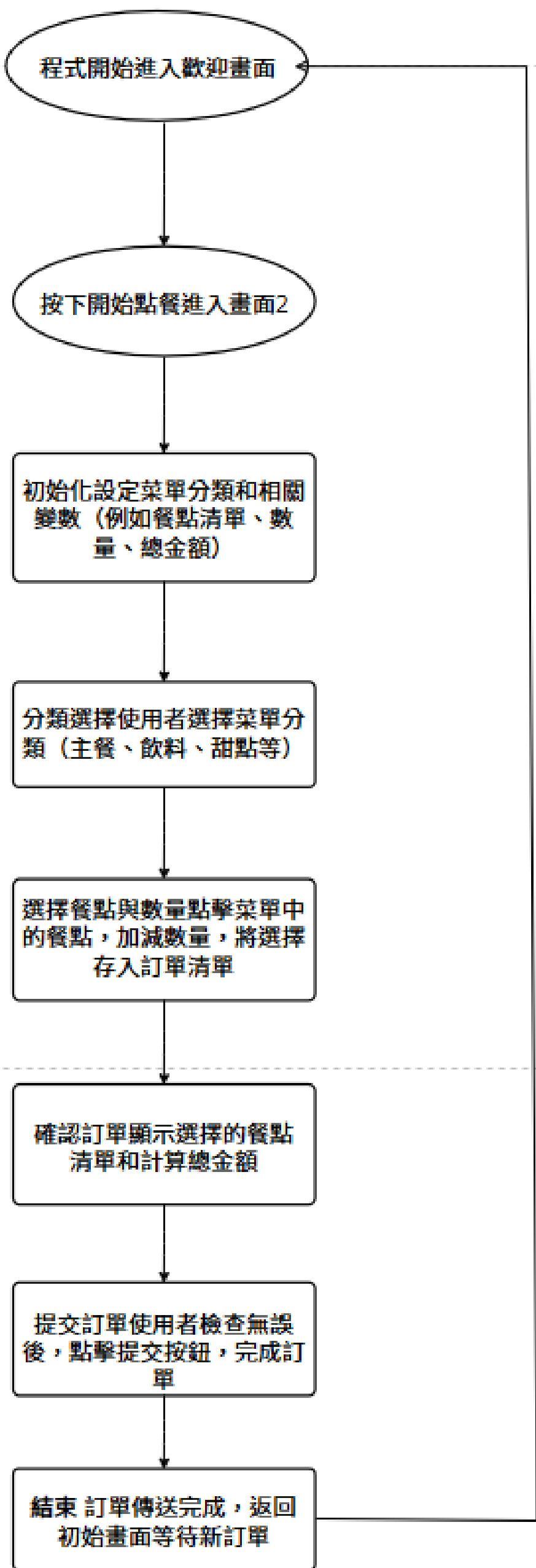
小組成員：電機系 11301081A 陳佳聲； 11301121A 枋明璋

指導老師： 李青旻

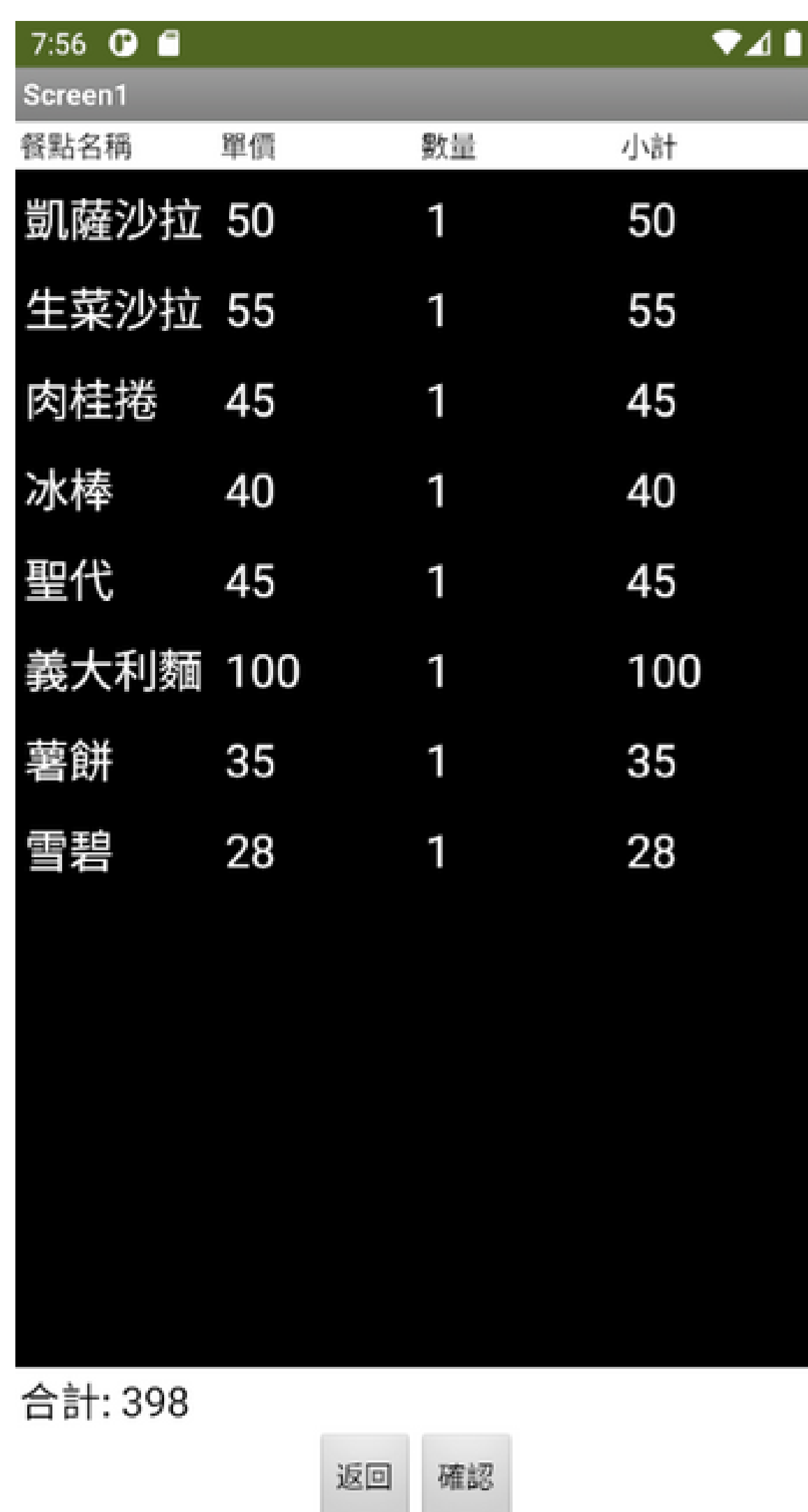
摘要 — 這個專題是設計一個簡單又實用的點餐系統應用程式，主要目的是讓餐廳的點餐流程變得更方便、更快速，還能減少因人工操作帶來的錯誤。透過這個系統，顧客可以輕鬆瀏覽菜單，選擇自己喜歡的餐點，然後直接完成點餐操作。不管是分類瀏覽、加減菜品數量，還是確認訂單和總金額，整個流程都很直觀。這個應用程式特別適合用在各種餐廳、速食店甚至是小型攤位，不僅提升顧客的點餐體驗，也能幫助餐廳員工更有效率地處理訂單。

程式設計流程圖

執行畫面 1 → 4



執行畫面 5 → 8



程式執行影片





智慧科技學院

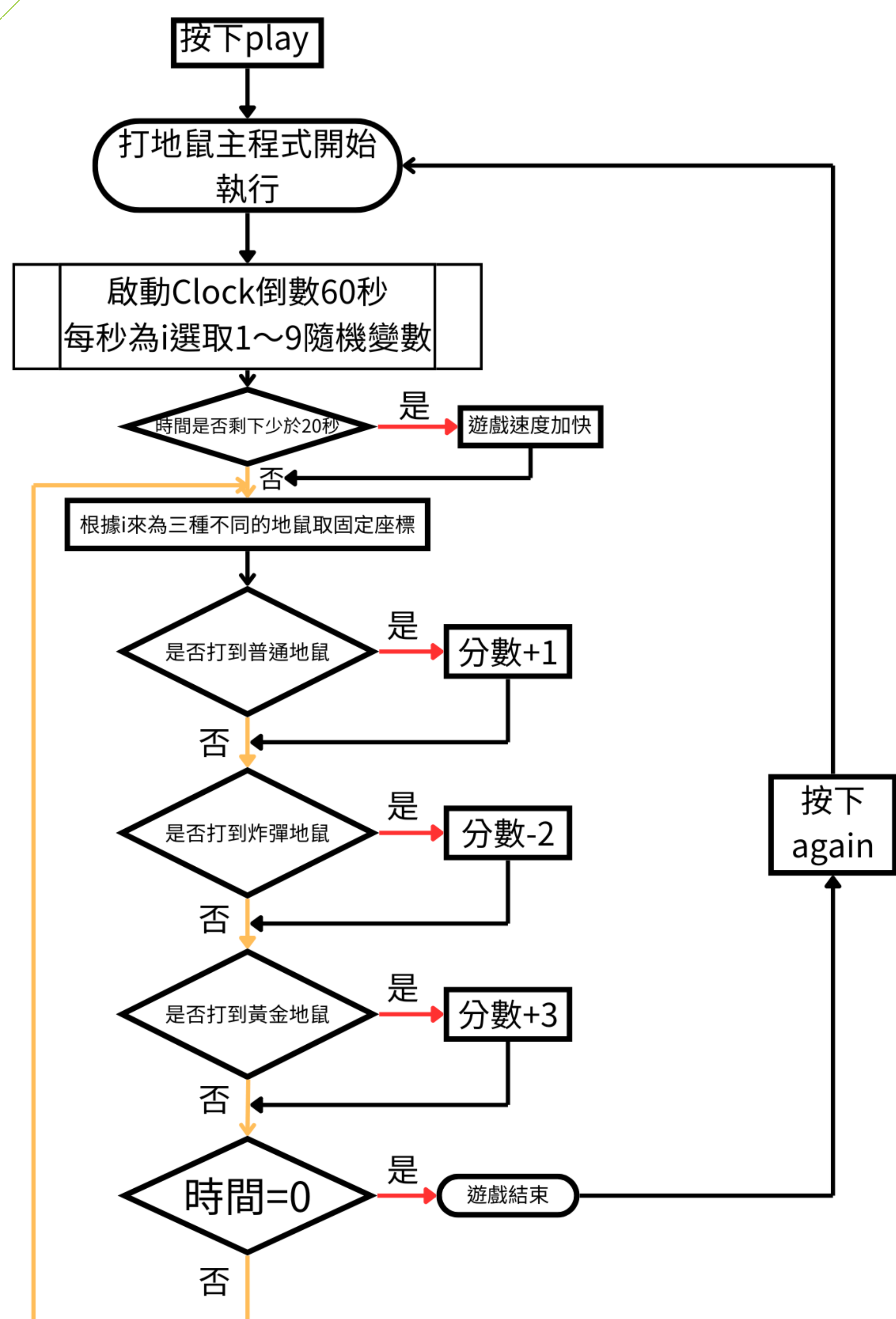
113學年度計算機概論演習課程成果展

專題：打地鼠

小組成員：電機一 11301022A 陳昱鳳； 電機一 11301014A 楊雅萍； 電子一 11302006A 李億漣

指導老師：李青旻

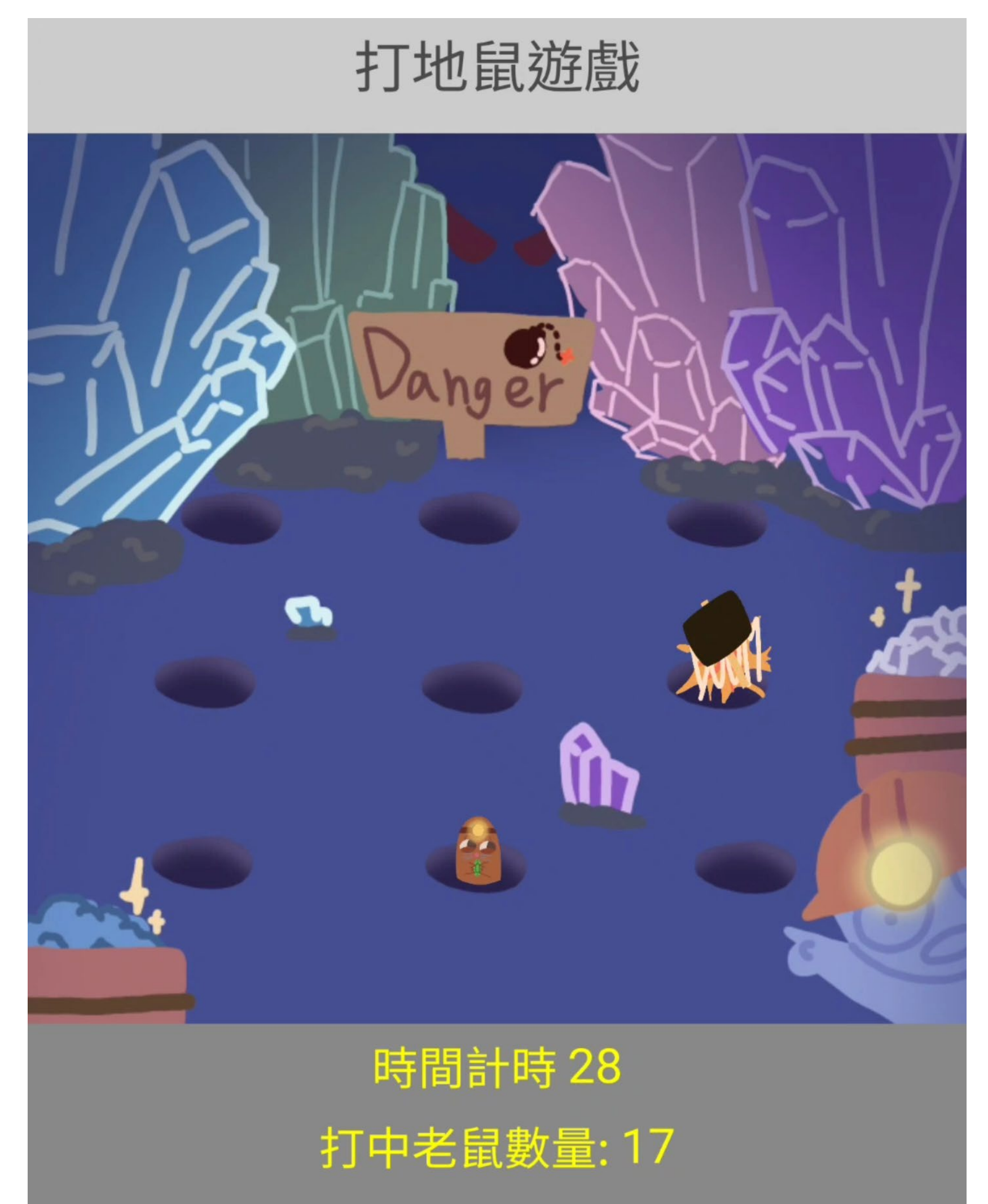
摘要：本專題設計一款簡單有趣的打地鼠遊戲，以打發時間為目的，適合任何人在閒暇時使用。專題之背景、角色等素材皆由小組成員設計自繪而成。遊戲中設計三種類型的地鼠：打中普通地鼠可獲得 1 分，金色地鼠可獲得 3 分，打中炸彈地鼠會扣除 1 分。遊戲的主要功能包括：玩家按下開始鍵後，遊戲進行 60 秒，進行到剩 20 秒時會出現金色地鼠，且所有角色移動速度和計時倒數速度都會加快，遊戲結束時，根據玩家的表現計算分數。遊戲設置 again 按鈕，玩家可以無限次數的遊玩，使玩家能持續享受遊戲樂趣。整體設計注重簡單操作與高互動性，適合任何年齡層的使用者，特別是在無聊時提供一個輕鬆解壓的遊戲體驗。



程式設計流程圖



執行畫面 1
(打地鼠程式能正確運行)



執行畫面2
(加進金色地鼠)



程式執行影片
QR code



執行畫面3
(加進炸彈地鼠)



113學年度計算機概論演習課程成果展

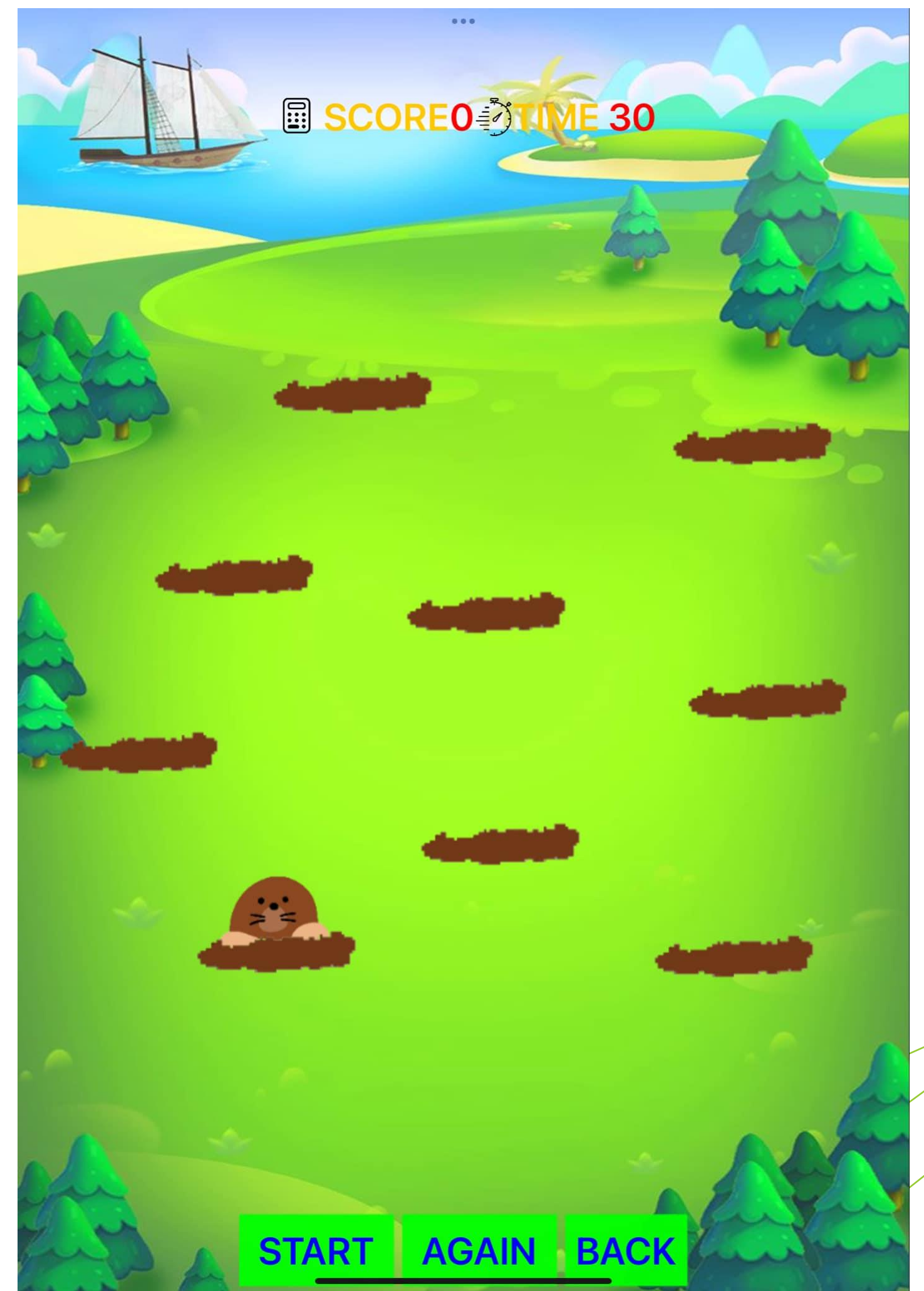
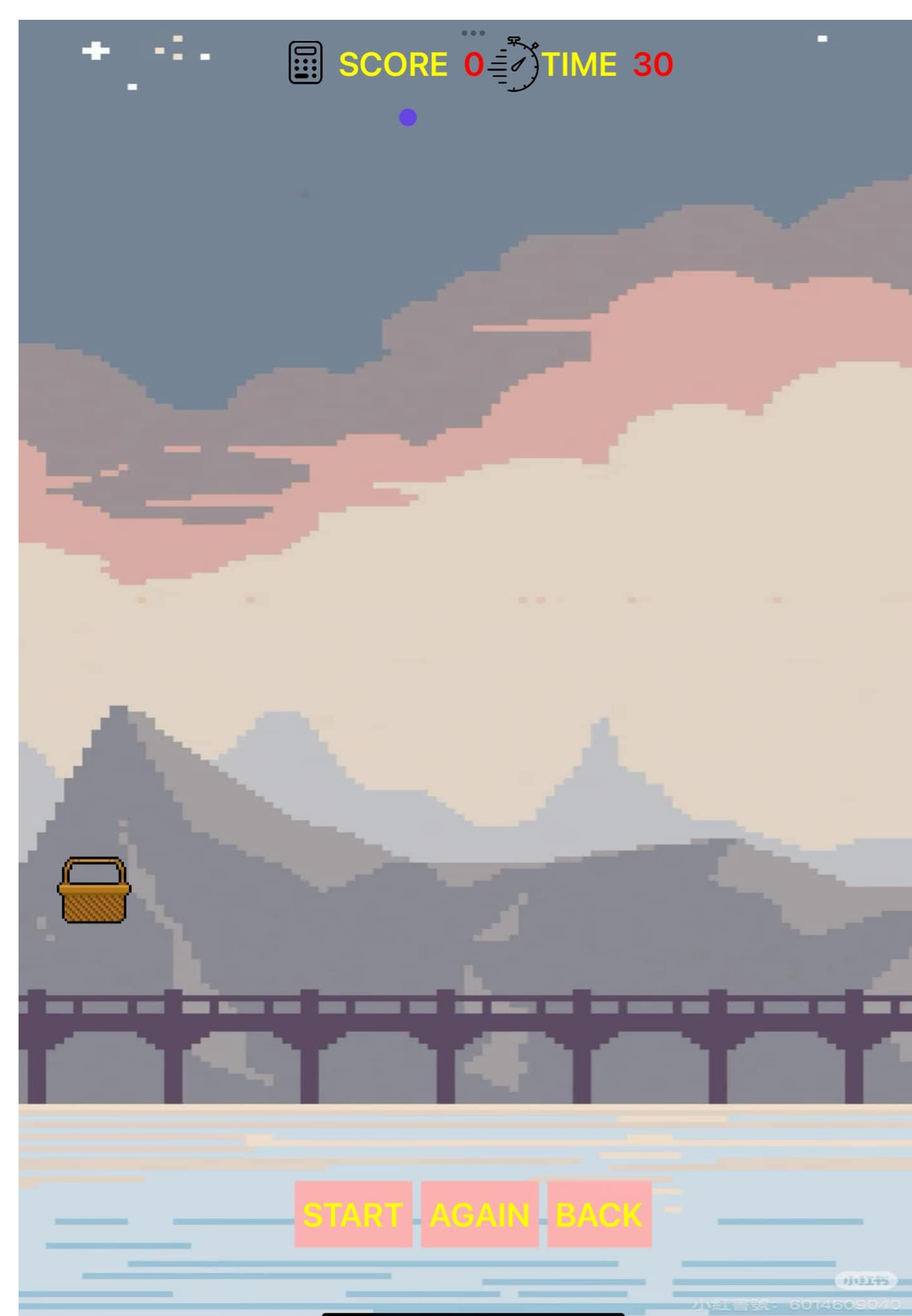
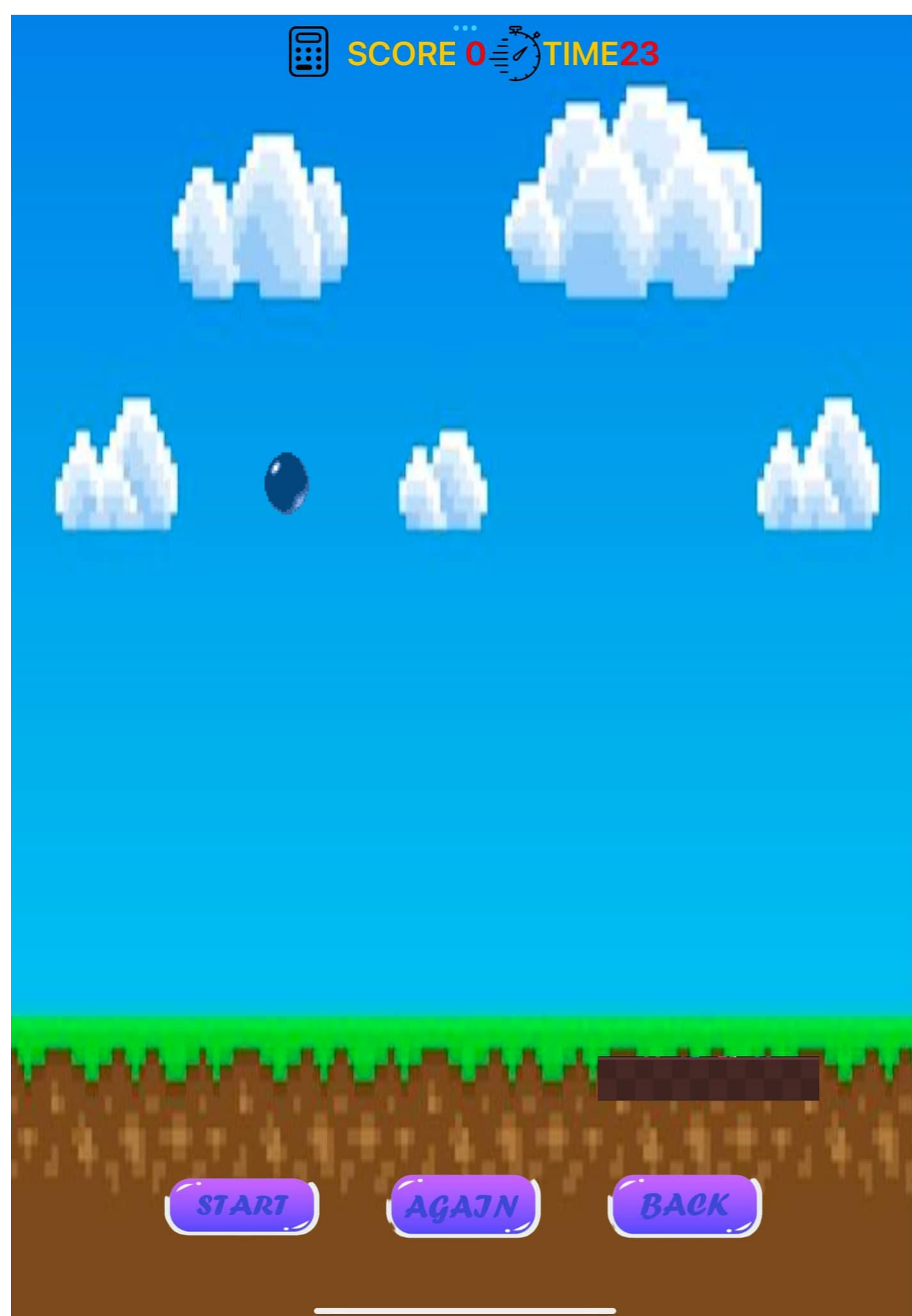
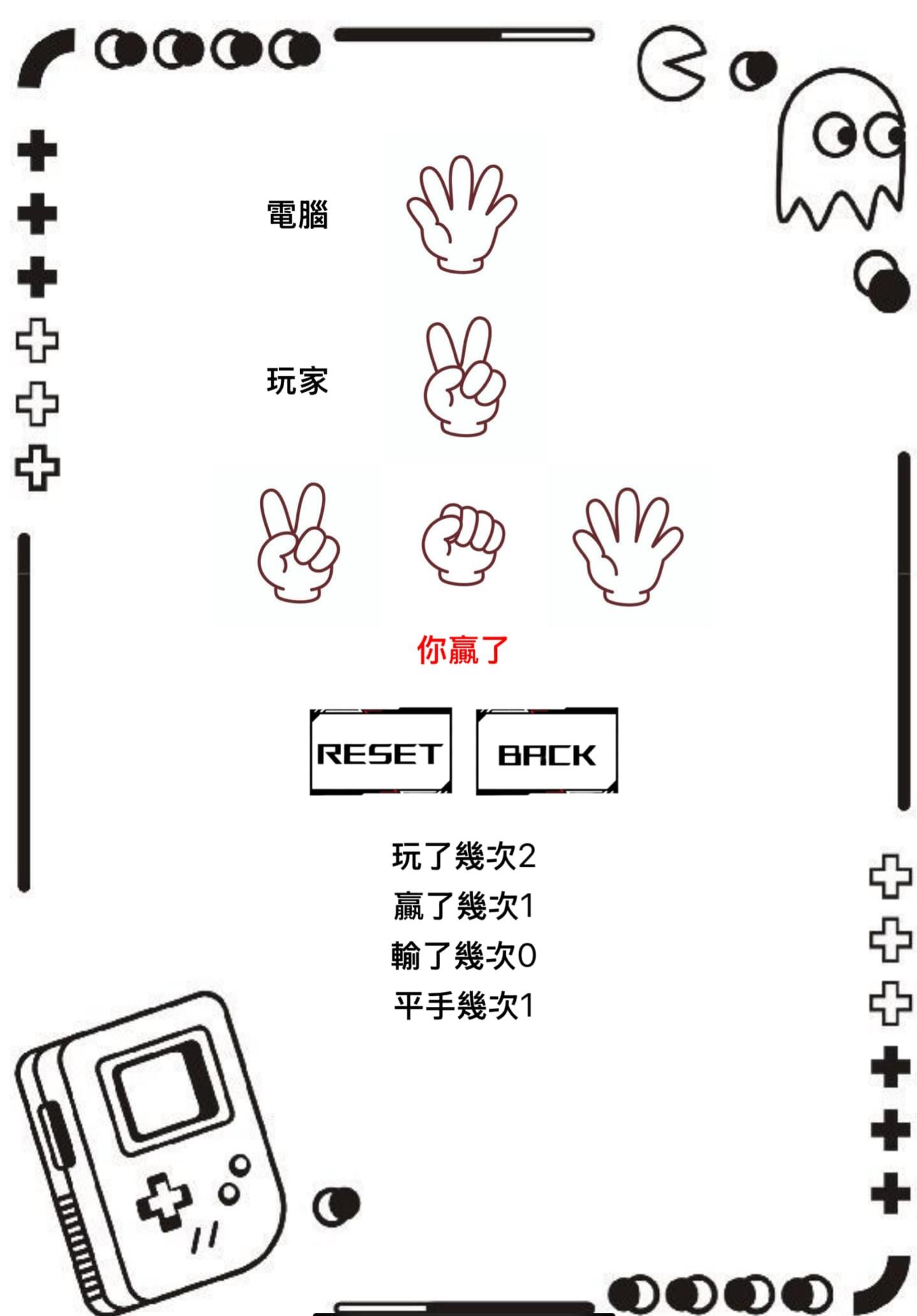
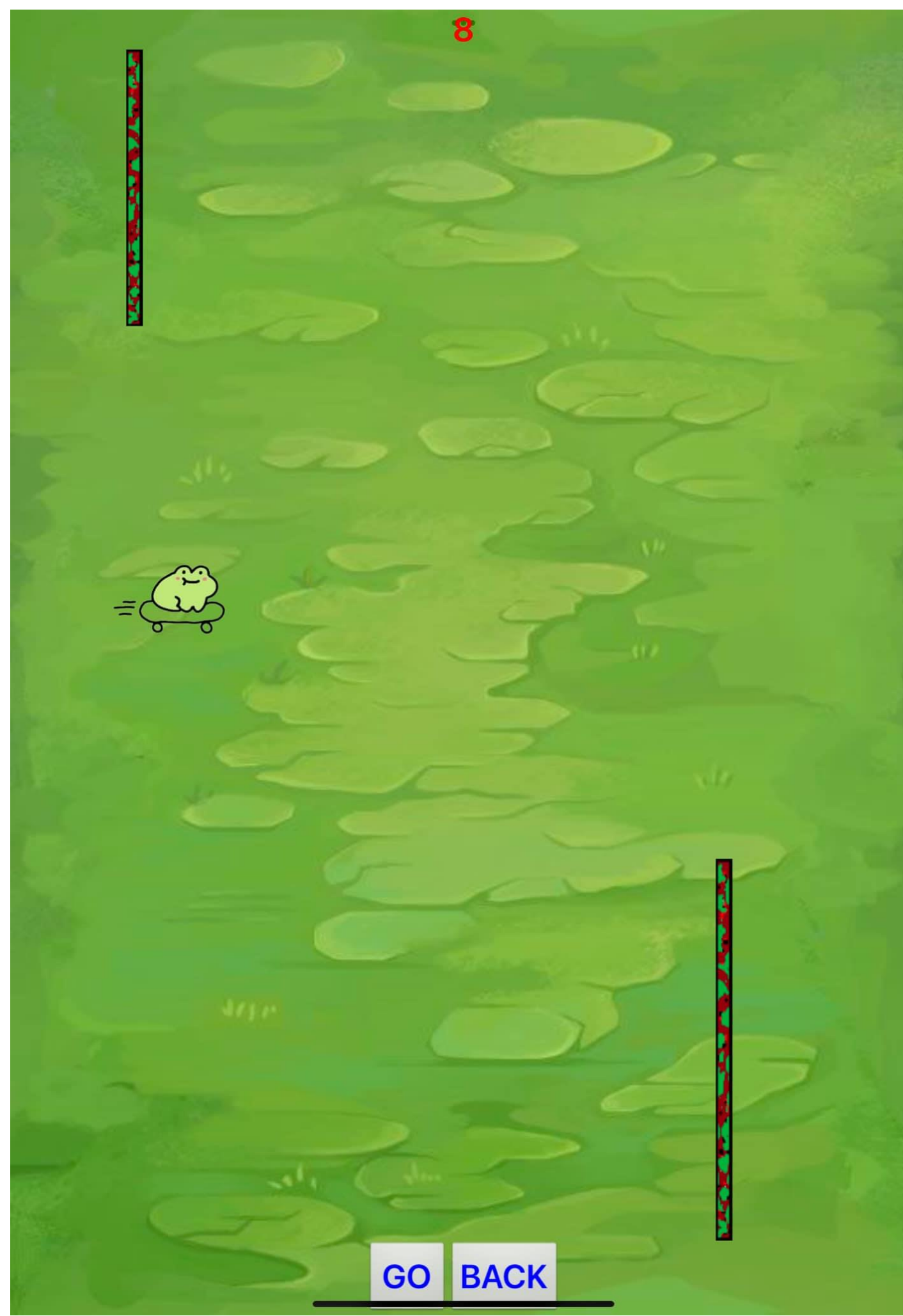
作品名稱: GAME BOX

指導老師: 程凱

小組成員: 資管一 吳宴芳

作品介紹: 作品靈感來自我們日常使用的手機，首頁設計六款遊戲圖標，遊玩者只需點擊任意圖標，即可進入對應的遊戲介面並開始遊玩。其中有三款遊戲為上課的教學實作，而我加入了一些新的想法。

截圖:



智慧科技學院

113學年度計算機概論演習課程成果展

SENRYO

指導老師:許士彥老師

組員:113010026 鄒柏聖

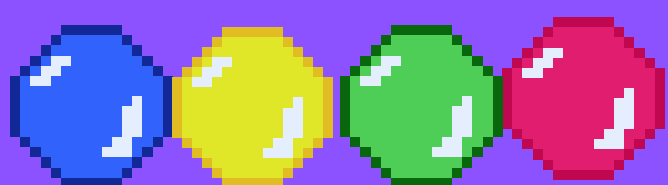
玩法介紹:

這是一款四人同樂的棋盤形桌遊，各自在7x7的棋盤上佔領格子，遊戲總共有7局，四個人各行動完一次算一局結束，每人在每次的行動回合內各有基本各有三次行動機會，七局結束後結算玩家各自的排名。

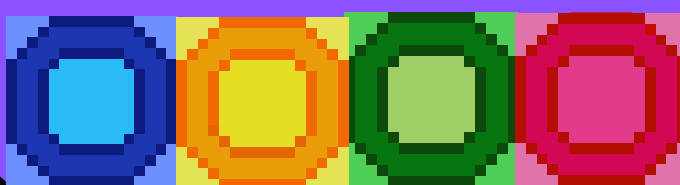
遊戲分成兩個階段，各個階段佔領棋盤格子的方法有所不同，在第一階段玩家只能互相搶奪尚未佔領的空地佔領，而在所有空地都被佔領的情況下，第二階段便會開啟，這時玩家們便能藉由佔領他人格子擴張自己領地，同時使對手失去領地，領先的玩家往往會成為眾矢之的，這使遊戲有了各種策略。

遊戲中有木桶道具，玩家棋子碰到木桶便能夠隨機觸發各種特殊效果，讓玩家永遠不知道下一秒會發生什麼事，增加了遊戲的不確定性和趣味性。

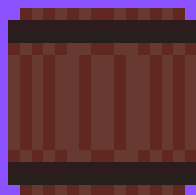
玩家棋子



已佔領地盤

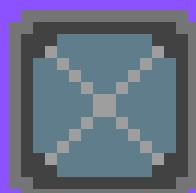


道具效果



- 增加一步
- 互相調換位置
- 生成障礙
- 隨機佔領格子

障礙



主頁面



遊戲初始頁面



狀態欄

遊戲棋盤

操縱按鈕
階段、事件

第二階段



結算





智慧科技學院

113學年度計算機概論演習課程成果展

專題：我行我素紅綠燈

小組成員：電機系 11301058A 胡逸楷

11301054A 李鎧佑

11301042A 蔡咏桀

指導老師：李青旻

摘要：我們受到路上紅綠燈的啟發，決定在現有基礎上進行改良，設計出與以往不同的交通號誌燈。此設計旨在解決行人在過馬路時常遇到的兩大問題：一是秒數不足，導致無法安全通過；二是在偏遠或人煙稀少地區，秒數過長造成不必要的等待。我們的解決方案是採用可自訂秒數的方式。行人可以根據需求自行輸入所需的秒數，並按下確認鍵啟動倒數，從而順利通過馬路。如果輸入的秒數不合適（過短或過長），則可以按下重置鍵重新設定。例如，在跨年等人潮眾多的情況下，輸入較長的秒數，讓行人能更安全地通行。這樣的設計不僅提升了行人的安全性，也提高了號誌燈的靈活性與實用性。

程式設計流程圖

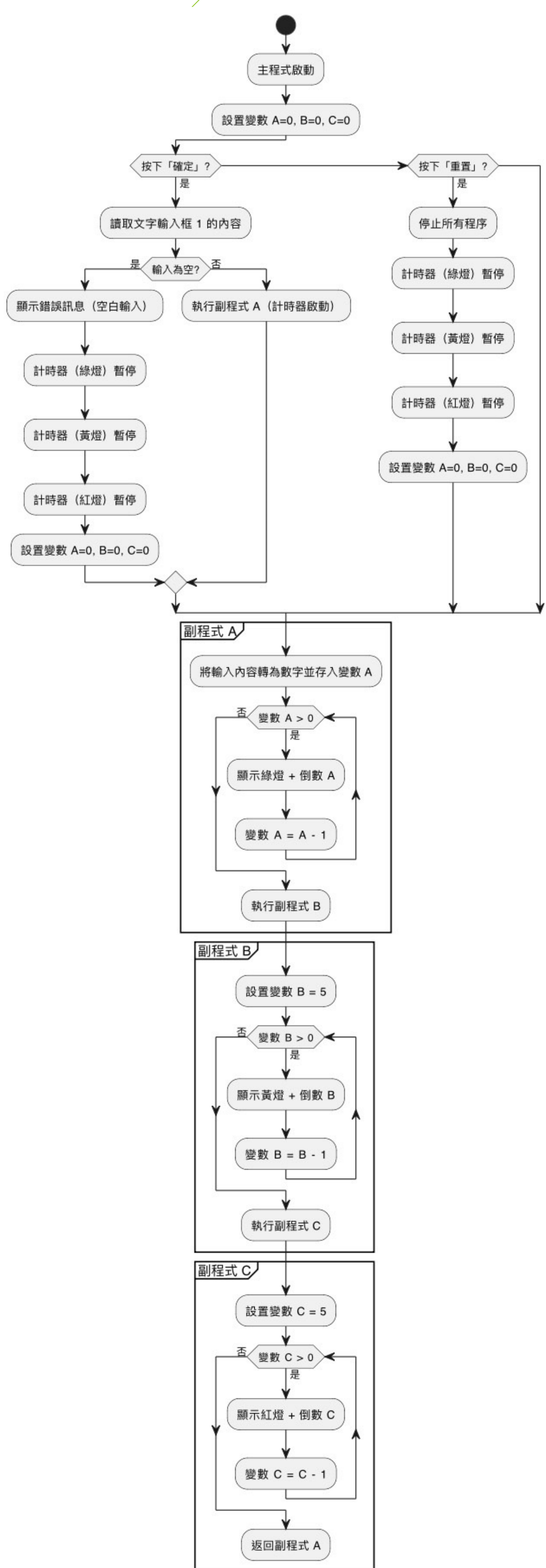


圖1. 專題的程式設計

初始執行畫面

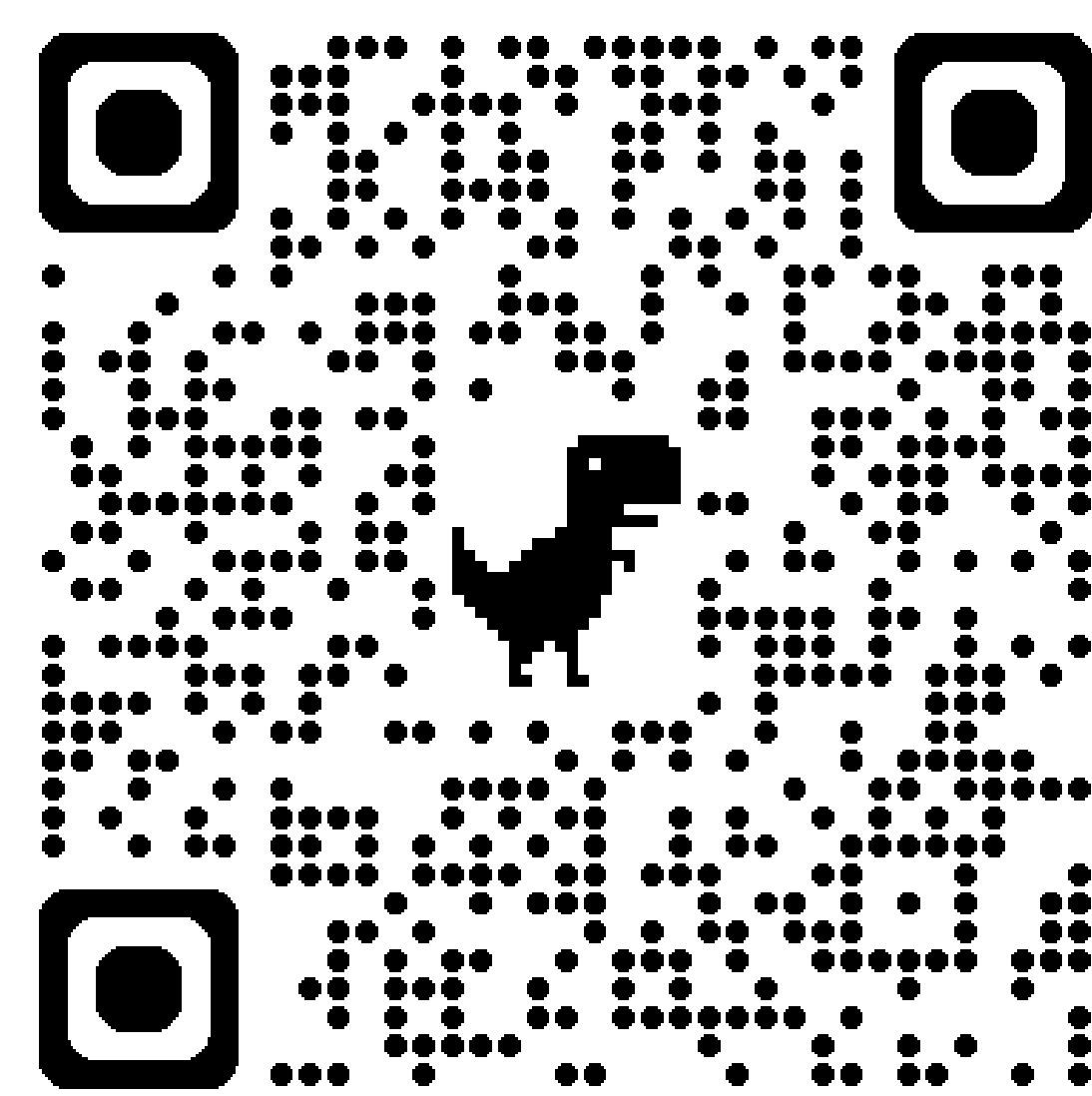


圖2. 初始畫面

點擊重置的執行畫面



圖4. 重製備點擊-執行畫面



程式執行影片
QR code

點擊確認執行畫面



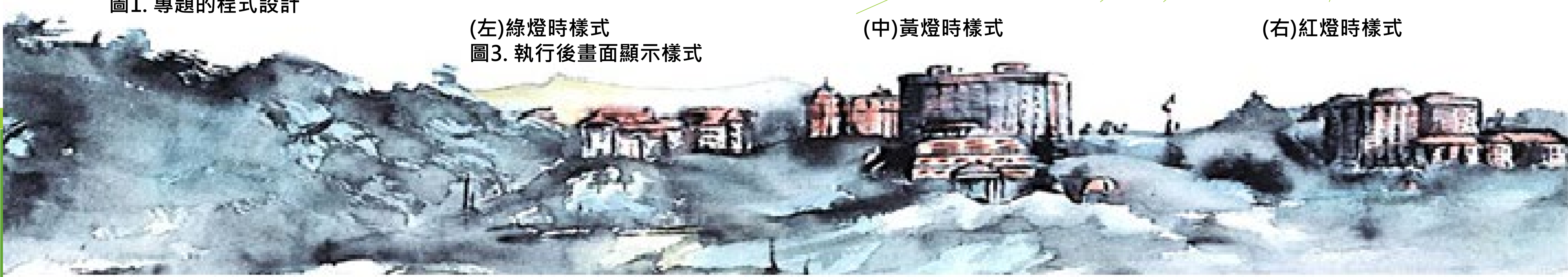
(左)綠燈時樣式
圖3. 執行後畫面顯示樣式



(中)黃燈時樣式



(右)紅燈時樣式





智慧科技學院

113學年度計算機概論演習課程成果展

專題：全能鬧鐘

小組成員：電機一 11301030A 劉祐瑄；11301029A 李宥穎

電子一 11302002A 呂汶澄

指導老師：李青旻

摘要

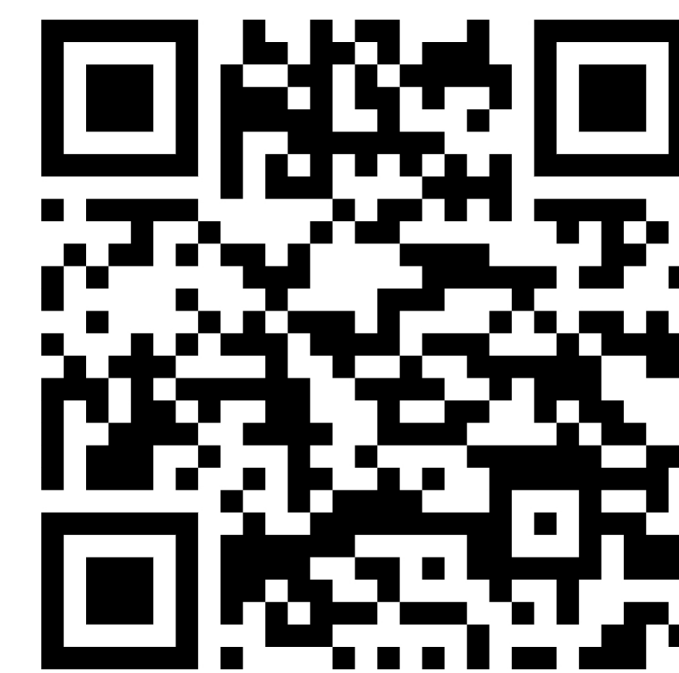
目的：想要提升鬧鐘的實用性，讓使用者不須再另外載其他App占軟體空間

用途：

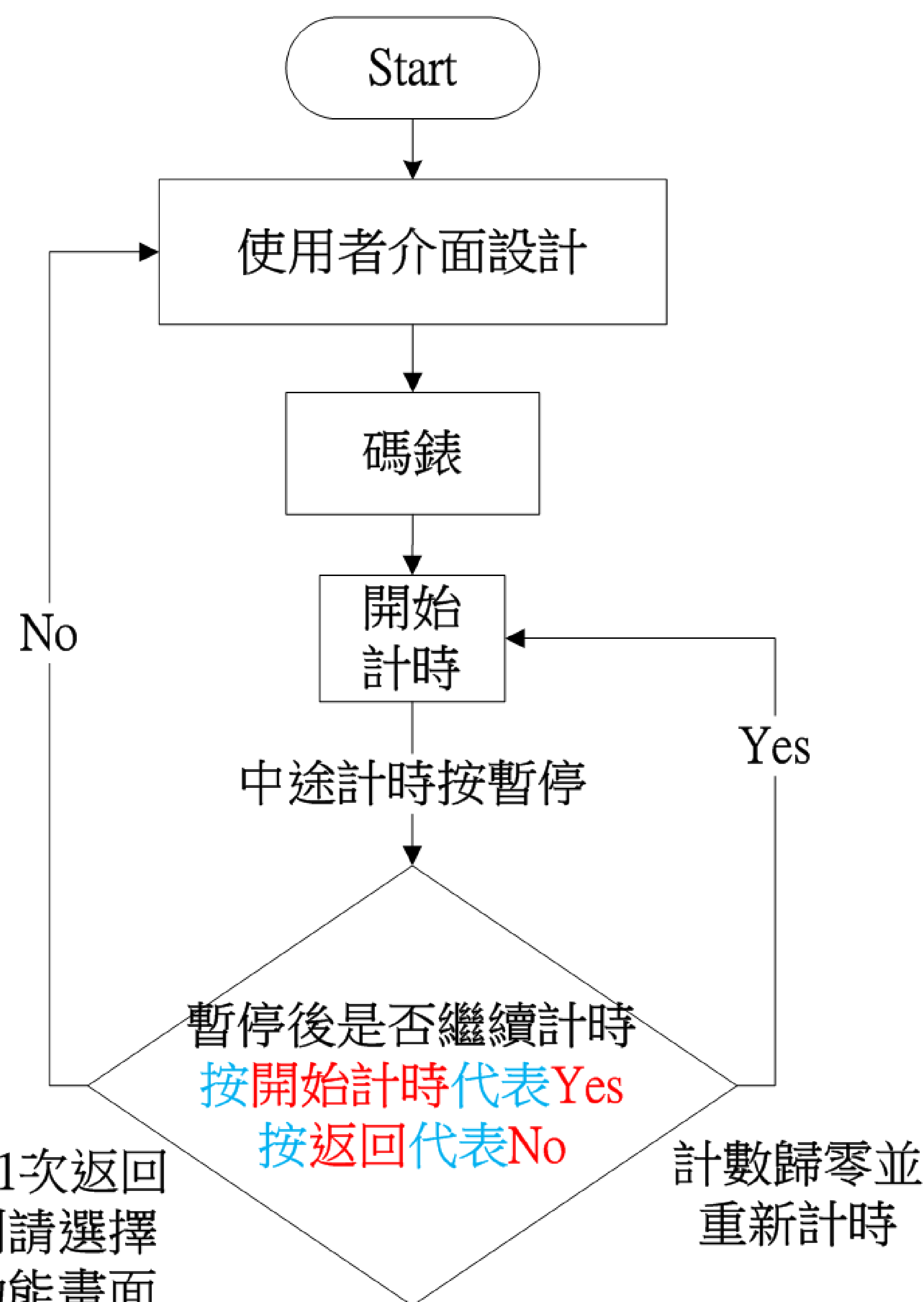
- 可利用全能鬧鐘 App，完成個人化設定且多元功能，例如：碼表、計時倒數器、鬧鐘定時等主功能
- 具有時間彈性的設定，例如：鬧鐘和倒數計時器可選擇限定的天、時、分、秒，並且可利用多元的鬧鈴聲來指定響聲



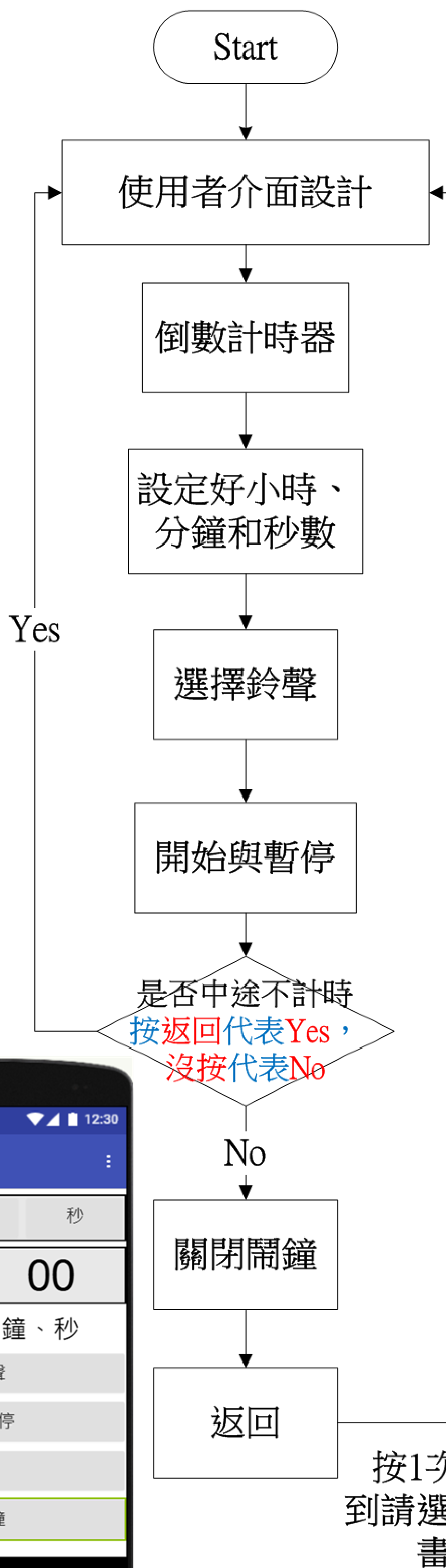
執行影片 QR code



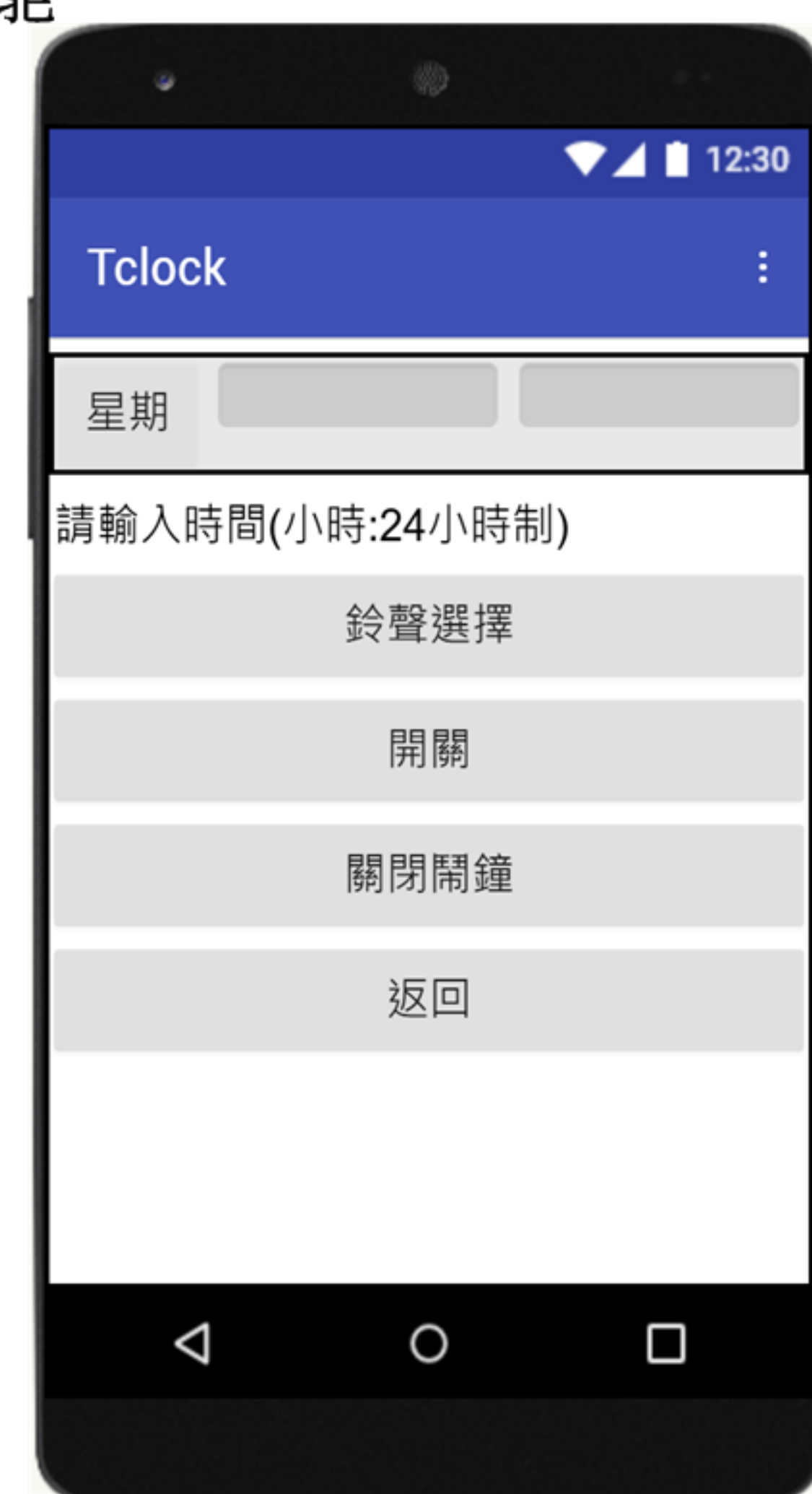
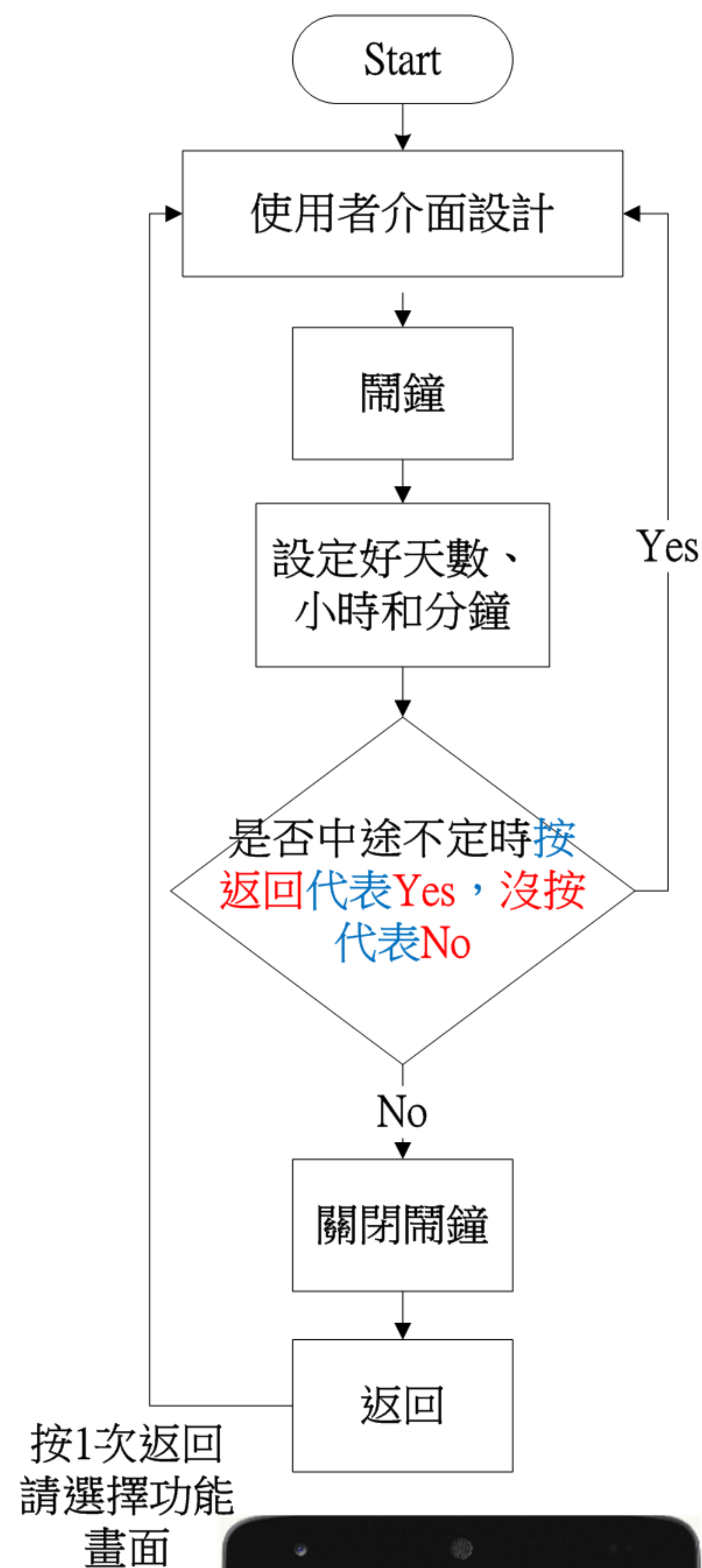
功能 1(碼表)方塊架構圖和執行畫面



功能 2 (倒數計時器)方塊架構圖和執行畫面



功能3 (鬧鐘)方塊架構圖和執行畫面





智慧科技學院

113學年度計算機概論演習課程成果展

專題：冷氣電費計算器

小組成員：半導體學程 11313015A 郭金堃； 11313035A 林瑞成

指導老師：李青旻

摘要 — 冷氣電費計算器是一種專門用來估算空調運行過程中所產生的電費的工具。用戶可以點擊熱銷冷氣機的型號、填入使用時間、電費的價格等相關參數，計算出使用冷氣所需的電費支出。這款計算器不僅可以幫助用戶了解空調運行的成本，還能幫助節省能源和費用，更能讓消費者選擇最環保的冷氣，盡量避免污染環境。

成果執行畫面

每月冷氣電費計算器	每月冷氣電費計算器	每月冷氣電費計算器
請輸入以下資料後送出	請輸入以下資料後送出	請輸入以下資料後送出
冷氣型號: TECO MA28IH-HL2 / MS28IH-HL2	冷氣型號: Panasonic國際牌 CW-R22LCA2	冷氣型號: SANLUX SAC-V28HR3 / SAE-V2..
0.44207	0.47009	0.44944
每日使用時數(H): 8	每日使用時數(H): 8	每日使用時數(H): 8
每度電費(NT): 3	每度電費(NT): 3	每度電費(NT): 3
計算電器每月需繳電費	計算電器每月需繳電費	計算電器每月需繳電費
(每次皆以30天做計算)	(每次皆以30天做計算)	(每次皆以30天做計算)
318.2904	338.4648	323.5968
重新計算	重新計算	重新計算

程式設計流程圖

程式執行影片

初始化五個變數名為五個熱銷冷氣

把網路上取得的冷氣每小時耗電的數值計算出來

使用者輸入使用時數及每度電費

按下計算電費可以得知每月冷氣支出

按下重新計算將會把所有資料清空



113學年度計算機概論演習課程成果展

作品名稱:環保大作戰

指導老師:張恩誌教授

小組成員:陳慧穎、廖御惠、洪懿琦

摘要：

《環保大作戰》是一款結合知識與趣味的垃圾分類遊戲，旨在提升玩家的環保意識，學習正確分類，並將遊戲知識應用於日常生活中，共同守護地球。

截圖：

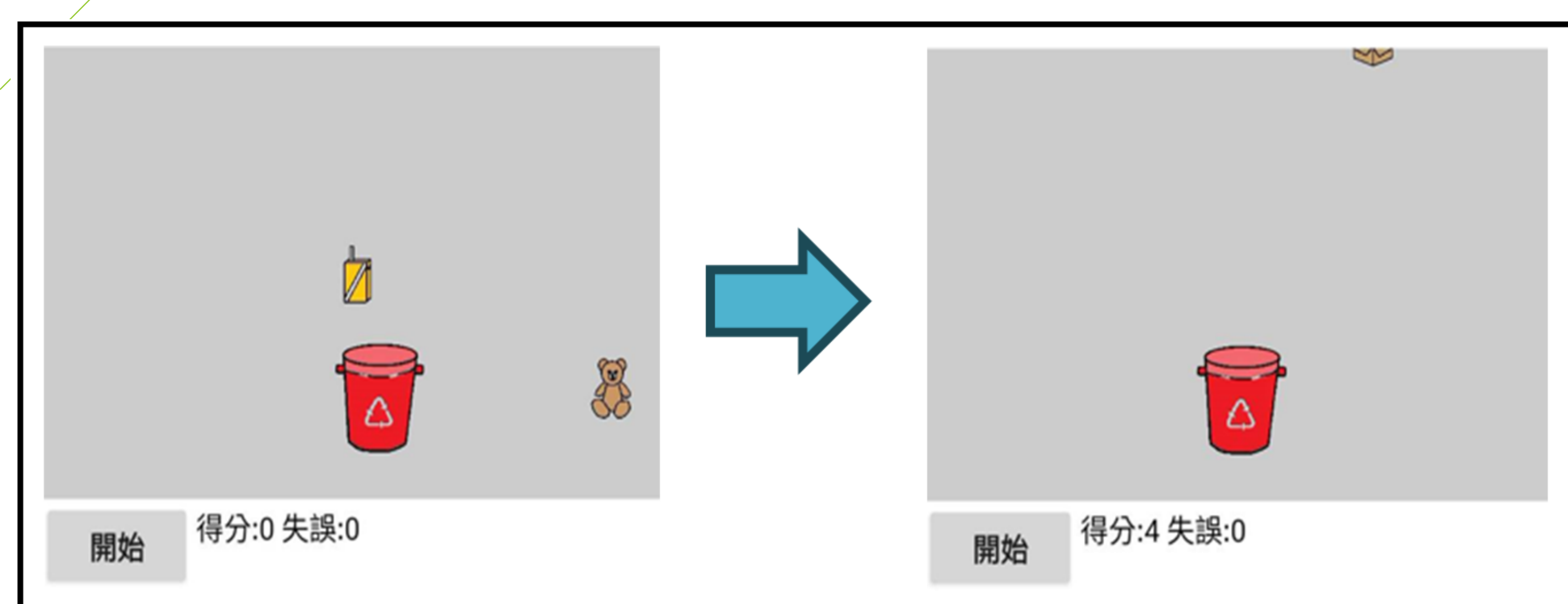


圖1:接到回收物(鋁箔包)+3分、
沒接垃圾(絨毛熊)+1分

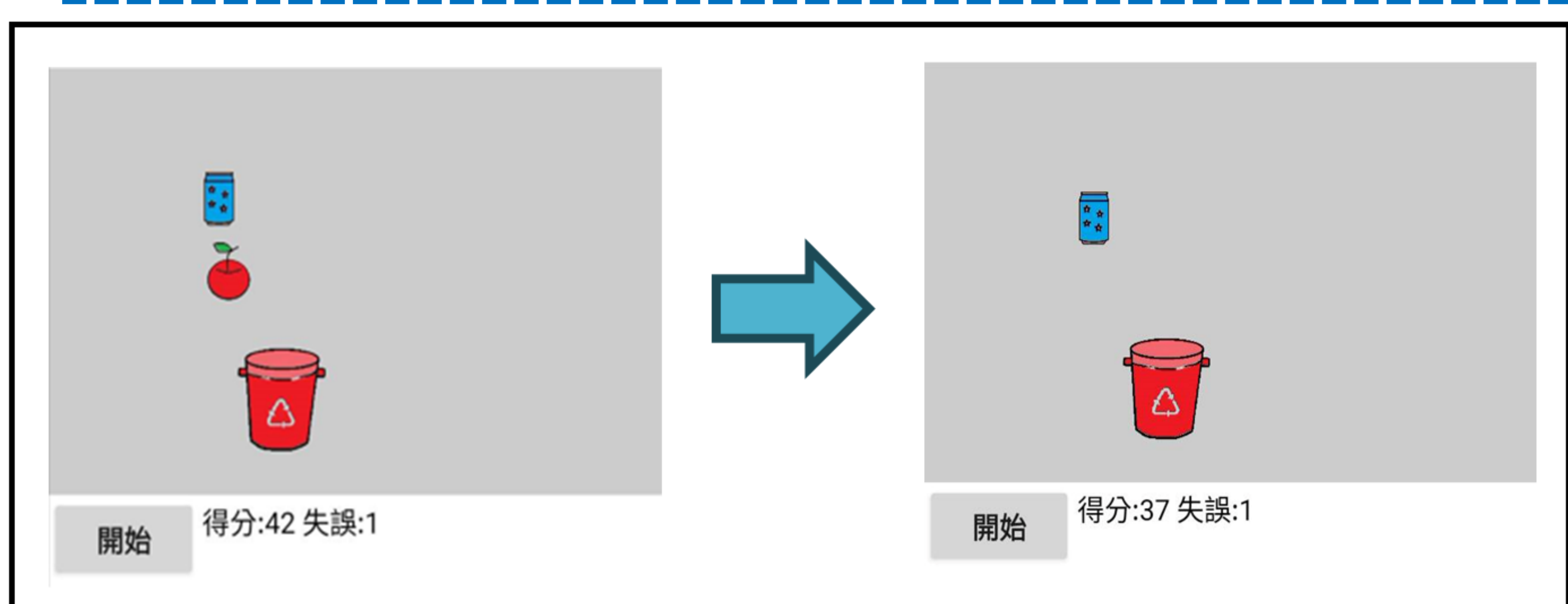


圖2:接到垃圾(蘋果)-5分

結論：

透過《環保大作戰》，玩家能以輕鬆有趣的方式實踐垃圾分類，從遊戲中啟發現實行動，為環境保護盡一份力。

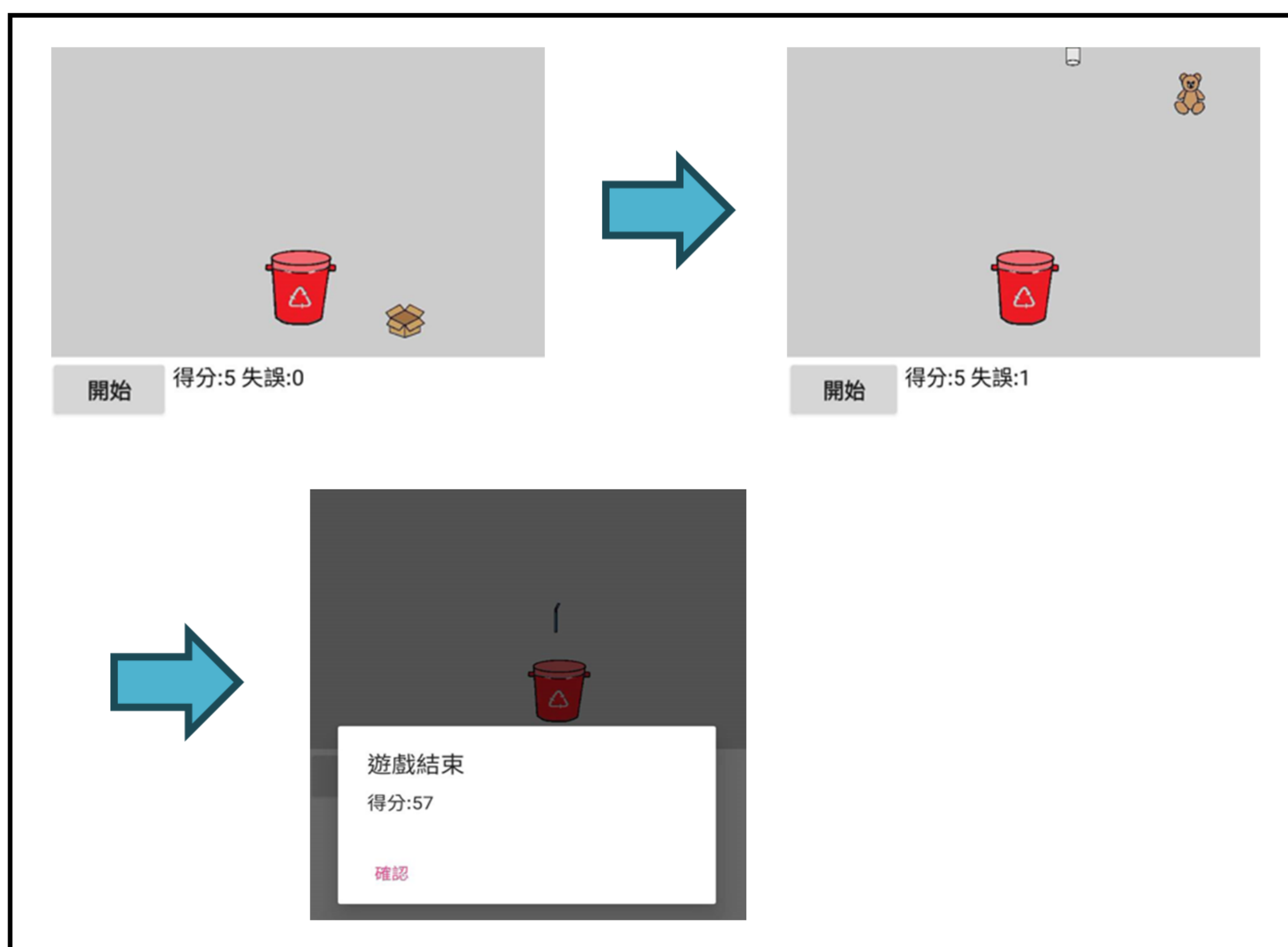


圖3:沒接到回收物(紙箱)，失誤一次、不扣分，失誤三次結束遊戲

智慧科技學院

113學年度計算機概論演習課程成果展

指導老師: 程凱

小組成員: 劉柏言

作品名稱: AI Constructor

用App Inventor做
App inventor !?

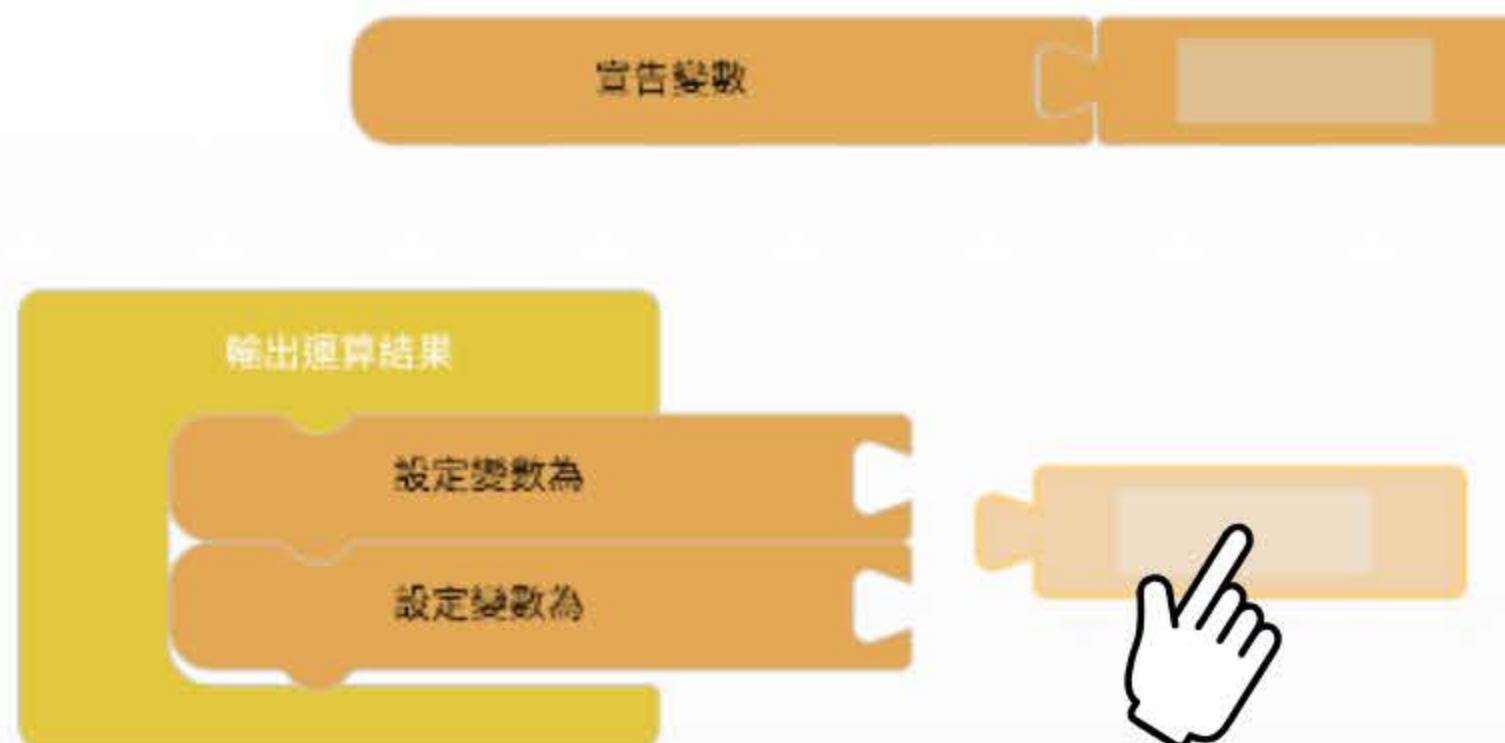
無限嵌套?

JavaScript超過300行!?

介紹:

這個作品是用App Inventor 2
和網頁技術HTML、CSS、
JavaScript共同開發，在App
Iventor2上執行網頁並互動。

在作品中可以自由拖動介
面上的積木，也可以和其
它積木堆疊，另外有提供
增減積木的功能，能根據
自己的想法做組合。



這邊也提供作品中製作的網站:

https://bowen12274bot.github.io/AI_Constructor_htmlData/



智慧科技學院

113學年度計算機概論演習課程成果展

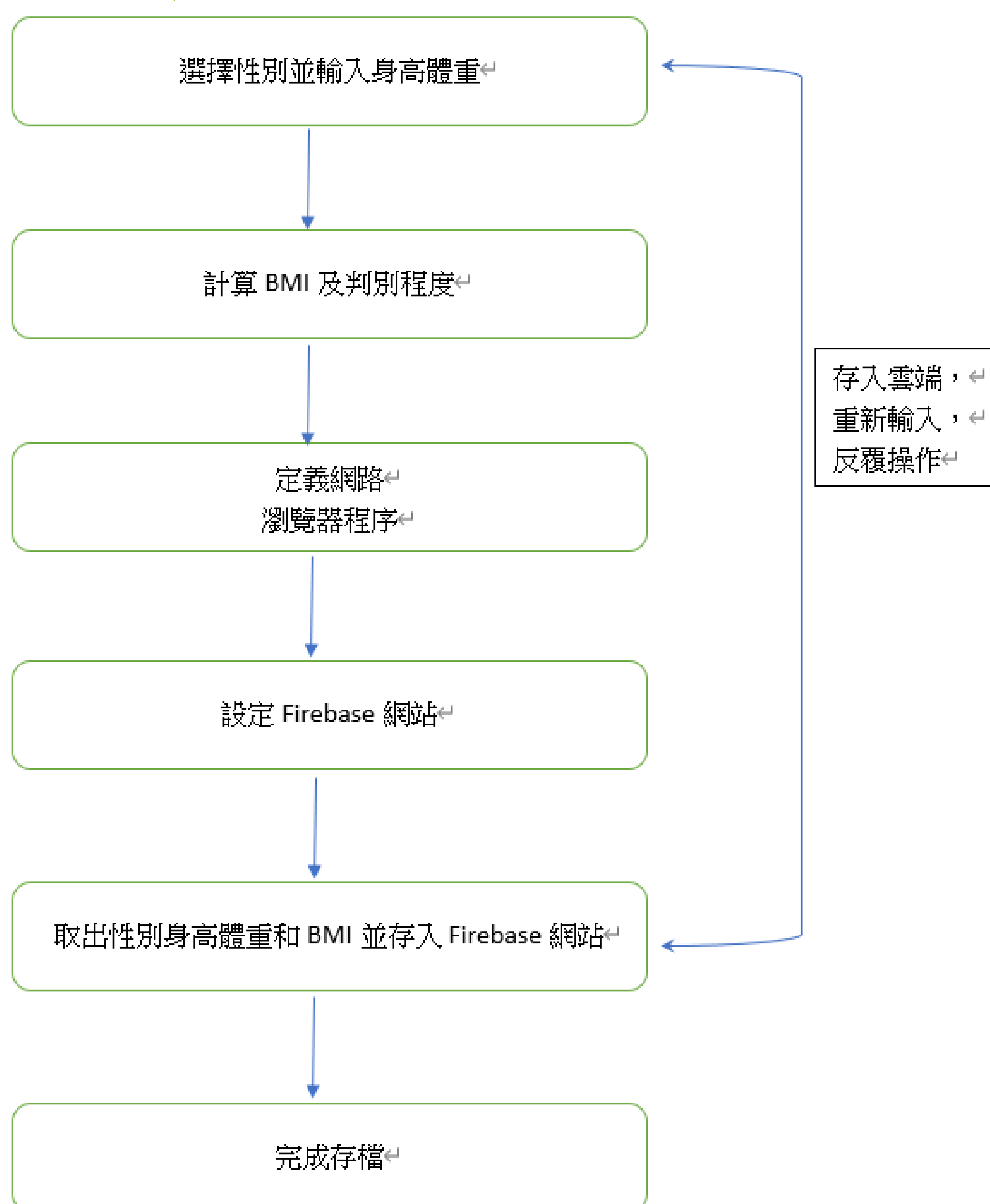
專題：BMI雲端紀錄表

小組成員：電機系 11301037A 陳柏光；11301013A 林柏余

指導老師：李青旻

摘要 — 這個BMI紀錄與計算專題主要目的是協助使用者紀錄每次的身高、體重及換算成的BMI值，判斷是否達到理想範圍，藉此檢視身體健康狀況，降低生病風險。螢幕一提供核心功能，使用者可選擇性別並輸入身高和體重，點選「計算BMI」按鈕後，數據會自動存入螢幕三的Firestore雲端，方便隨時查詢與追蹤。螢幕二則提供BMI標準體重對照表，幫助使用者了解自身健康狀態，並設有返回螢幕一畫面的按鈕，讓操作更方便。此外，若發現輸入錯誤，螢幕一還有「刪除資料」按鈕，讓使用者輕鬆修正資料。此應用特別適合想減重、增重或健身的群體，能夠有效維持理想體態並紀錄健康變化，提供目標導向的健康管理工具，幫助使用者達成理想體態和健康目標。

程式設計流程圖



成果畫面

20:24 4G LTE 47%

性別 ☒ 男性 ☐ 女性

請輸入身高(cm) 183

請輸入體重(kg) 70

計算BMI

BMI= 20.9

標準體重對照表

正常範圍

Firestore查詢

刪除身高體重

20:25 4G LTE 47%

標準體重對照表

體重過輕: BMI < 18.5

正常範圍: 18.5 ≤ BMI < 24

體重過重: 24 ≤ BMI < 27

回主畫面

20:25 4G LTE 47%

Firestore網路BMI查詢

查詢日期 20241228_2..

回主畫面

男生

183

70

20.9

72.1

20.9

程式執行影片





智慧科技學院

113學年度計算機概論演習課程成果展

宇宙的奧秘-八大行星

指導老師：程凱

小組成員：張峻銘

作品介紹：從炙熱的水星到冰冷的海王星，我們的太陽系充滿了無數的奧秘和驚奇。你知道嗎？木星上的風暴比地球大數倍，而天王星竟然是側著旋轉的！每顆行星都有自己的故事和秘密，就讓你聽我娓娓道來。

截圖：

