

畢業專題編號

互動影音區

- A01 兒童電子書
- A02 Show 伊格
- A03 精靈之歌
- A04 XNA遊戲程式設計
- A05 TMDC(Top Model Dancing Club)
- A06 承諾 A Birthday Gift
- A07 心夙不正
- A08 影武之戰

數位內容區

- B01 電子書製作
- B02 個人與群組學習之社群網站
- B03 元素戰紀
- B04 New Life
- B05 火山歷險記
- B06 Amazing Adventures
- B07 The War of Chimera
- B08 創意玩生態
- B09 就醬學
- B10 卡努力Karuly
- B11 家(Family)
- B12 Teddy's Holiday
- B13 家園保衛戰

畢業專題編號

資訊應用區

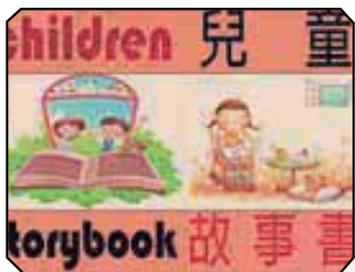
- C01 ERP個案導入-LY聯億電機行
- C02 ERP個案研究
- C03 校園二手書買賣網站-Just Love Second hand Book
- C04 浪犬回頭
- C05 網路霸凌
- C06 廚思廣藝
- C07 喜妹娜哇稻草藝品官方網站
- C08 有機米收產與銷售
- C09 結合Facebook的人力銀行網
- C10 自動化車牌與車型整合辨識系統
- C11 肚子痛的診斷與建議
- C12 股價數據之視覺化呈現
- C13 Joomla網站設計
- C14 租書系統
- C15 ChocoLove傳情網站
- C16 畢業專題查詢系統
- C17 大專籃球聯賽系統
- C18 居家醫療照護秘書
- C19 校園實景導覽
- C20 自行車車速顯示及燈號控制
- C21 居家環境監測系統
- C22 樂音編譜系統
- C23 語音行動家控系統
- C24 工程認證系統

畢業專題編號

C25	以CUDA平行稀疏矩陣轉置
C26	Mazes
C27	Weight Puzzles
C28	Cloud-PLBS
C29	科學小博士
C30	Augmaent Reality
C31	e起學習趣
C32	CUDA應用於地理資訊三維重構
C33	PC交易網

電腦系統與行動裝置區

D01	神筆飛舞
D02	沙鹿公明社區-公明念真情
D03	Lost Aliens
D04	Snake : Attack Of Chicken
D05	寶熊觀光工廠
D06	Words Castle War
D07	Nightmare Expel
D08	PROLLOON APP 開發
D09	台灣麻糬主題館APP
D10	愛不釋手-手語APP
D11	LED地球儀專題
D12	iFound 智能尋物機
D13	偵察車
D14	遙控飛行船
D15	Bingo Line
D16	迷果幻像-魔術APP
D17	剪紙藝術



A01-兒童電子書

指導老師:顏永森

組員名單:白立杰、白孟倫、郭俊樓
陳葶

成果摘要:

利用手機或平板就觀看專題特色:這次做電子書研究結合故事書與電子書的優點創造更多的商機，現今平板電腦與智慧型手機可以說是人手一台，兒童對電子產品更是有相當的興趣，直接從網路上訂購與下載也非常方便又不會讓小孩等太久而失去興趣，及瞭解其中如何運用電子書學習。

關鍵字: 電子書



A02-Show 伊格

指導老師:胡育誠

組員名單:陳熾伊、賴郁臻、林佳蕙
黃蕙頻

專題網址 :<http://www.cs.pu.edu.tw/~s9971020/kingdomstory/>

成果摘要:

現在電腦普及，兒童可以在家裡就可以學習，而圖畫是最親近他們的語言，為了讓他們可以在快樂中學習，又能認識外面的世界，我們選擇了「伊索寓言」與「格林童話」。網站中有故事區、遊戲區、塗鴉區、單字區、留言板及下載區。而在我們動畫裡面的人物、背景、以及聲音都是由我們組員自行繪製及配音。

關鍵字: 兒童繪本



A03-精靈之歌

指導老師:吳賦哲

組員名單:劉冠廷、高勝億、詹哲睿

成果摘要:

此遊戲是以精靈作為主要角色，遊戲劇情主要是在敘述一個精靈種族原本是森林過著安詳的生活，結果因為人類的貪欲為了一己之利而綁架了主角的家人，而主角為了要救出自己的家人分別對心懷不軌的人類發起反攻的號角，主角一路上也遇到擁有剛正、正義的一群夥伴的幫助，最後救出了妹妹。

關鍵字：精靈之歌



A04- XNA遊戲程式設計

指導老師:蔡奇偉

組員名單:蕭佳豪、蔡逸賢、何秉修
林子傑、朱錫琳、謝宗典

專題網址 :<http://www.cs.pu.edu.tw/~s9971020/kingdomstory/>

成果摘要:

我們利用visual studio 2010+XNA4.0，製作出一款簡易且精美的大富翁益智遊戲，遊戲畫面參考手機版大富翁。程式我們分了3部分，繪圖區、滑鼠鍵盤輸入區、載入區，由我們各自分工完成。

關鍵字: visual studio 2010+XNA4.0



A05-TMDC(Top Model Dancing Club)

指導老師:許慈芳

組員名單:賴又璋、趙品淳、彭雯芊、
林台易、林伶臻

成果摘要:

我們的專題是使用kinect裝置來製作一個人體互動的跳舞遊戲。大多數的大學生都熱愛跳舞，而舞蹈有各式各樣的風格，我們設計一款舞蹈遊戲讓大家認知舞蹈的變化和風格，不僅可以減少壓力，也可以使不敢跳舞的人從中得到自信，也能達到健身的效果。關鍵字:知足、珍惜。

關鍵字: Kinect體感、3D



A06-承諾 A Birthday Gift

指導老師:王肇

組員名單:何宸紳、嚴子良、彭琨傑、
張理媛、周毓翔

成果摘要:

本片為男孩在小時候與班上的女孩許下承諾，但女孩中途因搬家轉學，來不及道別的男孩在數年後，依然沒有忘記約定，在就讀大學時實現了這份承諾。本作品的呈現為影片結合Kinect體感裝置播放，將男女主角的記憶抽離，放入記憶列車，讓觀看者可以用指定手勢點選影片進入主角的記憶網中。

關鍵字: 承諾A Birthday Gift



A07-心夙不正

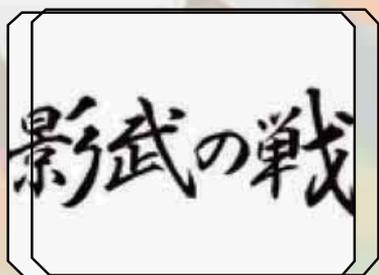
指導老師:蔡英德

組員名單:李宗翰、張詠勝、張涵業、
張政國、李政哲

成果摘要:

驚悚片在眾多影片類型中屬於滿熱門的路線，而在校園裡卻少顯看的到這類型的影片出現，我們把握這次的機會，打造與人不同的宣傳模式來宣傳我們的作品，除了利用網站去做網路的宣傳，我們還利用人型看板、酷卡、T-shirt...讓更多人知道我們的電影和工作團隊；電影的部分質。

關鍵字: 驚悚片



A08-影武之戰

指導老師:李思賢

組員名單:陳家昱、張智捷、林耕德、
林容澤

成果摘要:

瞬息萬變的科技，總是衝擊人的視野，利用新的全像投影技術並搭配著三個螢幕，製作一部無須3D眼鏡便能進行裸視欣賞的一部電影，跳脫傳統畫面使影片人物變的立體，並且能流暢地在金字塔中互動，不會因為是在螢幕以外的地方成像而變得平庸，透過這些巧思更能夠激發觀眾的觀賞慾望。

關鍵字: 影武之戰、全像投影



B01-電子書製作

指導老師:顏永森

組員名單:黃崧瑜、黃柏瑄、王奕為
林敬融

成果摘要:

我們所做的電子書總共統整八座國家公園，有圖文和影片供使用者閱覽，而我們使用目錄導覽做為跳頁的工具，相較於原本被動的adobe PDF檔，電子書更能讓使用者上手，對於台灣國家公園想要進行初步認識的朋友，是入門的最佳選擇。

關鍵字: 電子書



B02-個人與群組學習之社群網站

指導老師:謝孟諺

組員名單:鍾秉樺、吳嘉翰、林桀名

專題網址 :http://120.110.113.118/elgg_nick/

成果摘要:

本專題建立具學習性社群網站,使用者可建立一個或多個以填充或申論形式的考題，可將這項功能建立在只限個人使用或者建立在一個群組之中，且每個群組可以分配給不相同的題目，這樣的方式可以使群組成員之間做合作學習，搭配檔案上傳和線上聊天以及google 日曆的功能，群組成員可以在此平台上分享資源和討論以及規劃自己的行程表等等。

關鍵字: 社群網站、日曆、ELGG



B03-元素戰紀

指導老師:王岱伊

組員名單:朱翊甄、溫帛勳、林宜瑩
鄭廷萱、吳冠徵

專題網址：[http://120.110.115.159/amfphp/services/
cardgame/game/index.html](http://120.110.115.159/amfphp/services/cardgame/game/index.html)

成果摘要:

玩家只需以Facebook的帳號登入即可開始進入卡片收集、玩家對戰的化學世界。本遊戲融合了高中一年級化學課程的內容，玩家能夠從遊戲中學習到元素與化合物的種類及應用，並透過元素合成、分子量計算等操作學習到純物質合成的相關知識。本遊戲可幫助學生快樂輕鬆地在遊戲中學習化學。

關鍵字: 卡片對戰、線上遊戲、遊戲式學習、化學



B04-New Life

指導老師:彭宇薰

組員名單:黃彩瑄、林盈達、徐嘉言
蔡佳軒、顏茂凱

成果摘要:

這個作品將主要的核心目標放在環保議題。試著要讓作品將環保這個議題傳達給觀眾，但同時又不想同宣導影片一樣顯得枯燥乏味，參考了網路知名創作者蔡阿嘎影片的風格，使用無厘頭和誇張的表演方式所想要傳達的東西表現出來。片中也穿插了動畫，希望能傳達各種環保意識，並呼籲大眾須對公共議題有所關注。

關鍵字: 環保



B05-火山歷險記

指導老師:劉國有

組員名單:秦茵喬、林蓁、羅智亭
洪慶芬

成果摘要:

遊戲使用對象為學習數學四則運算國小學童，透過遊戲並以同儕互助的機制。以兩個小孩的歷險故事為背景，發展出關卡故事，需要連線的兩個玩家共同解題才能進行到遊戲的最後。在遊戲中同儕互助的機制運用在解題方面，讓兩位玩家中程度較好的一方能帶領另一方進行解題，藉此增加學習效果。關卡背景雖然是固定的但題目為隨機的數學題，增加遊戲的變數與豐富度。

關鍵字: 協同式遊戲；遊戲式學習



B06-Amazing Adventures

指導老師:蔡英德

組員名單:魏美雪、陳韻竹、吳智方
卓俊余

成果摘要:

本動畫敘述一位沒有自信的男孩覺得自己太胖，於是吃減肥藥減肥，沒想到藥一吃下，人立刻縮小，跑進去最後吞藥前緊盯的白板裡，展開一連串奇妙的旅程，最後醒來才發現原來一切都只是夢境。本作品利用磁鐵和白板筆以及真人的結合做成逐格動畫，動畫主軸是希望大家長大後，別因為現實所逼而不敢做夢，要像小時後擁有天馬行空的想法，保持著一顆赤子之心。

關鍵字: 動畫 Amazing Adventures



B07-The War of Chimera

指導老師:王岱伊

組員名單:鍾瑞文、孫培皓、鄒均毅
黃致凱

成果摘要:

一款3D動作冒險遊戲，以Unity引擎進行開發，使用ZBrush和3Dsmax，具有獨特風格的角色與逼真的遊戲場景。遊戲中，玩家扮演的是主角"雷格爾"，背負拯救混種動物的使命，穿越城外森林、沙漠、遺跡等...險地，對抗邪惡的機械怪物，可以在不同的關卡中，尋找不同的寶物與招式捲軸使主角成長茁壯，並使用不同的武器，搭配多樣的招式技能來打倒可怕的敵人。

關鍵字: 奇美拉、Unity、3D、動作冒險、雷格爾



B08- 創意玩生態

指導老師:楊孟蓓

組員名單:林柏翔、柯歡容、林靜瑩
何詩婷、林正雄

成果摘要:

我們使用圖形理論與台灣生態(包含：鞍馬山霧林、南湖圈谷、蓮華池闊葉林)結合在一起，讓玩家能在遊戲中接受正確圖形理論知識外，同時又可了解台灣生態。在遊戲中反覆的練習,能讓學習變得更輕鬆有趣。

關鍵字: 向量量化編碼法、編碼本、區塊平均值、線性預測、霍夫曼編碼



B09-就醫學

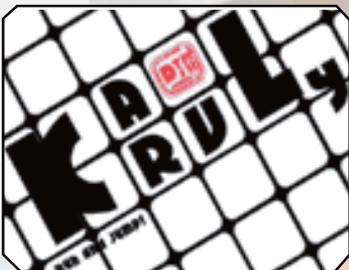
指導老師:徐力行、楊孟蓓

組員名單:陳俞臻、陳韻存、戴怡倩
胡語潔、許紫婷

成果摘要:

我們製作一個平板電腦的APP，可以讓使用者在遊戲中學習圖形理論的相關知識，為此我們設計三種學習的情境模式，將三種模式：遊戲、影片和桌遊整合在一起，希望能達到無所不在的學習情境。

關鍵字: 行動、學習、圖形理論、情境模式、無所不在的學習
境



B10-卡努力Karuly

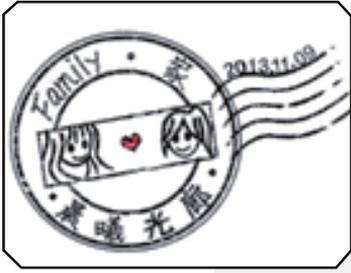
指導老師:許慈芳

組員名單:曹榮庭、張哲維、施煒軒
王致康、王浩

成果摘要:

為了改善缺乏運動之問題，藉由此款體感遊戲，使用者在遊戲中也能夠有運動的效果。為了加深作品的特色，作品也融入了跑酷的元素，使玩家能親身體驗跑酷的樂趣，作品不單只有遊戲，在遊戲中也設置了有趣的關卡並且教導年紀較小的孩子，了解多少運動量消耗多少卡洛里。透過Kinect接收動作訊號，3D建模等相關物件製作動作，接著將所需之零件傳送到Unity並呈現出來。

關鍵字: 卡努力、karuly、體感、unity、kinet



B11-家

指導老師:彭宇薰

組員名單:陳如萱、王晟祐、張斯桓
何晏瑋、陳建綱

成果摘要:

「媽，我好想妳。」火車和鐵軌的磨擦聲襯托出她有的寧靜她曾經失敗過，曾經墮落過，她重回自我，用生命寫故事她背起了行李，忘掉令人厭惡的一切，她的勇氣只來自於簡單的地方「家」。

關鍵字: 家、Family



B12-Teddy' s Holiday

指導老師:劉國有

組員名單:劉獻文、劉哲宏、賴煒程
林家平

成果摘要:

Teddy' s Holiday 是一款3D多人連線的休閒遊戲，使用的是Unity遊戲引擎。「各大組織為爭奪已有上百年歷史的Teddy徽章，不惜砸下重金聘請各路高手幫忙，根據情報顯示，目前有大量徽章散落在“雲起村”、“Color Village”等地。高手們紛紛出動，究竟誰能在限時內搜集完全，得到獎勵呢？」

關鍵字: Teddy



B13-家園保衛戰

指導老師:吳賦哲

組員名單:吳元懷、劉致孝、王鈞立
陳柏元

專題網址：<http://www.cs.pu.edu.tw/~s9973321/ProtectHomeland/>

成果摘要：

遊戲主要使用3Ds MAX製作角色模型，用Unity遊戲引擎製作遊戲，在遊戲中我們以兩隻動物和狼人為主角，為了不讓從小生長到大的家園不受到破壞，一起展開了家園保衛戰。遊戲的特色有多種不同的劇情走向又分為好幾個支點，讓玩家可以體驗不同的結局，每次選擇都會不一樣有可能回到原始情況，也具有時效性和結合時事，相信能讓玩家體驗自己主導自己想要的劇情，享受這遊戲的樂趣。

關鍵字: 家園保衛戰



C1-ERP個案導入- LY聯億電機行

指導老師:陳武林

組員名單:陳政隆、廖翊翔、蔡慶瑜
李承恩

專題網址 : 120.110.111.99/sap/login.aspx

成果摘要:

針對ERP個案提出情境模擬，解決個案所面臨的問題及改善其流程，並且導入SAP系統，從紙上作業進入電腦化作業。

關鍵字：SAP、ERP



C2-ERP個案研究

指導老師:陳武林

組員名單:林家寬 羅紹齊 莊文龍
程思翰

成果摘要:

透過SAP系統設計ERP規畫流程，探討如何將資源做更完善的規劃與處理，使整體進行的更順暢，最終以低成本獲得最大的利益和績效。

♥Just love
Second-
hand book♥

C3-校園二手書買賣網站 -Just Love Second -hand Book

指導老師:陳武林

組員名單:黃功督、林子閔、賴彥豪
顏肇延

成果摘要:

使用VWD(Microsoft Visual Web Developer Express)來架設校園二手書網站，網站提供校園二手書的買賣，使用者可藉由此網站來販賣或購買自己所需要的書籍，因為現在大學教科書價格都偏高，對於弱勢學生來說買教科書是種負擔，所以希望藉由這個網站，一方面幫助弱勢學生省下大筆教科書費，也讓賣書的學生賺取些許零用錢。

關鍵字：Just Love Second-hand Book



C4-浪犬回頭

指導老師:顏永森

組員名單:賴彥豪、黃功督、顏肇延、
林子閔

專題網址 :<http://dogcat.ihost.tw/index.php>

成果摘要:

架設流浪動物資訊的網站，方便全台各地的善心民眾在網路上進行相關認養活動，活動範圍包括認養、助養、領養相關交流等等，以及宣導流浪動物的保育知識，並且增加民眾對待流浪狗的正確觀念。

關鍵字: 流浪狗、流浪貓



C5-網路霸凌

指導老師:顏永森

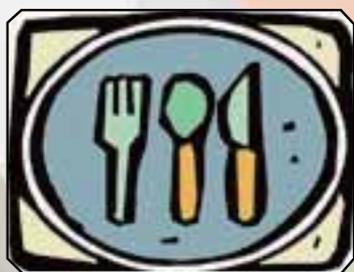
組員名單:曾譯民、張庭瑜、吳東霖、
李盈融

專題網址 <http://s9971118.ihost.tw>

成果摘要:

網路霸凌是用難以入目或令人尷尬的影像張貼，威脅恐嚇、人身攻擊、等等的攻擊，加上網路世界容易一傳十、十傳百的特性，然而遭受霸凌的青少年有可能對人際關係產生不滿、自我排斥、甚至出現身體及精神上的健康警訊。而我們為了宣導網路霸凌在當今網路世界的嚴重性，我們決定也以網路的力量，並提供網頁讓被霸凌者，有管道可以說出自己的處境遭遇，或者是後續的處理辦法...等。

關鍵字：SAP、ERP



C6-廚思廣藝

指導老師:陳武林

組員名單:賴恭賢、林育佑、黃友濤

專題網址 :www.cs.pu.edu.tw/~s9971105/kitchen

成果摘要:

近年因應時代變遷，智慧型電子產品以及行動裝置漸漸融入大眾生活，人們利用這些工具查閱資料的情況也越來越普及，我們的專題是為了讓使用者隨時隨地的閱讀自身感興趣的食譜，不需要花太多的時間及體力去翻閱實體書籍，增進行前準備的便利性。

關鍵字: 廚思



C07-喜妹娜哇稻草藝品官方網站

指導老師:陳澄慧

組員名單:蔡佑栩、曾建樺、陳柏維
王盈凱

成果摘要:

本網站提供稻草藝品文化的相關資訊與地方上交通資訊，利用相簿的方式將活動照片收入，也提供公司方便宣傳的網站，建立預約系統讓會員可以透過簡單的填寫就能完成行程預約，提升工作效率，可讓公司立即知道明確資訊，提供商品簡介讓遊客觀賞並提供洽詢服務。

關鍵字：喜妹娜哇、稻草藝品



C08-有機米產收與銷售

指導老師:陳澄慧

組員名單:黃榮堃、莊明倫、蔡政賢
蔡宗祐

成果摘要:

和嘉義縣太保農會合作，知道早期的社會資訊不發達，在保留一些資料需要花費大量的人力資源和時間，所以我們利用 S A P 這套系統替他們建立了一些他們農會所需求的系統，這樣能讓他們操作起來更方便更有效率。



C09-結合Facebook的人力銀行網

指導老師:楊子青

組員名單:張雱棋、方韋勝、蘇育琪
汪晨暘

專題網址 :<http://apps.facebook.com/467037533361768/>

成果摘要:

我們在Facebook上開發獨一無二的人力銀行網，讓人力銀行網更貼近使用者生活，同時也讓企業更了解應徵者。網站允許使用者利用Facebook帳號登入，並提供Facebook功能按鍵，例如：按讚或分享等功能，這些工具都能達到資訊傳達的功效，並加速職缺的擴展，提供求才者多面向徵才，除了可以幫助求職者有效率地得到工作機會之外，亦可協助企業完成招募流程。

關鍵字：Facebook、人力銀行、招募、社群。



C10-自動化車牌與車型整合辨識系統

指導老師:周文光、羅峻旗

組員名單:林榮亮、薛浩元、洪登賓

成果摘要:

透過車籍資料庫確認該車牌登記之車款，並利用自動MMR系統認出該車之廠牌與型號再與車籍資料庫所登載之紀錄比對，若不符合即為A,B車或問題車輛，可以有效打擊犯罪防堵汽車竊盜問題。本研究整合車牌定位、車牌辨識與車型比對一氣呵成，若能在有效提升辨識正確率，相信對打擊犯罪很有助益。

關鍵字: 車牌定位、車牌辨識、車型辨識、ASIFT、win32api



C11- 肚子痛的診斷與建議

指導老師:溫嘉憲

組員名單:蔣念庭、蕭傑仁、白增姿

專題網址 : <http://120.110.112.14:99/abdominal/index.aspx>

成果摘要:

以ASP.NET開發出可迅速診斷肚子痛的專家系統。系統會根據內建的診斷決策規則向使用者問診，並依使用者的回答迅速而正確地歸納出肚子痛的病因及可能症狀，同時提供就醫的門、急診科別，讓使用者能夠做出適當的處理。本專題也利用html5語法將系統包裝成app版本，讓使用者萬一在外出時遇到肚子痛的問題，可以即時地做出應對處理。

關鍵字： 肚子痛、診斷規則、app



C12- 股價數據之視覺化呈現

指導老師:王耀德

組員名單:陳仰萱、黃國泰、劉凱文
朱孝廣

成果摘要:

LOGO取自四個單字首，Flat、Line、Axis、Graphic，以股票折線與軸線構成平面的圖形，便是精髓所在。疊圖功能是我們的一大特色，能直接比對不同股票的走勢來了解到底該不該投資此公司，且無限制一次比對的數量，可以方便快速的了解趨勢。《F.L.A.G 股市疊圖分析網》是個人化股市整合平台，主要是協助投資人方便分析台灣股市的走勢狀況，來獲取最大利益的投資。

關鍵字: 股票、投資、成交量、技術分析



C13-Joomla網站設計

指導老師:葉介山
組員名單:張亦宗

專題網址 :<http://www.narolyn.idv.tw/photo/>

成果摘要:

這是一個利用Joomla架站套件製作設計的一個台灣旅遊照片分享網站，收集親自上傳或著是網友們上傳自己曾造訪過台灣各地所拍攝的照片。或許您會在這裡不經意的瞄到哪一張照片覺得很漂亮很喜歡而親自去找尋一趟台灣的美喔！

關鍵字：網路相簿、旅遊、攝影、Joomla



C14-租書系統

指導老師:蘇炳煌
組員名單:雲浩銘、張曉惠、林家緯、
李昂叡

成果摘要:

我們的系統多了許多功能給租書店使用者使用，利用資料庫的連結可顯示出會員所有借書的相關資料，還有書籍是否借出的狀態；最大的特色是能讓使用者透過圖表清楚的分析客戶需求、利潤....等，而且能透過詳細排行榜來分析客人的喜好與需求，這樣能更加的妥善管理，也能發揮最大的效益。

關鍵字: 租書系統、排行榜



C15-ChocoLove傳情網站

指導老師:蘇炳煌

組員名單:謝佳蒨、鄭文惠、劉千郁、
吳昱昕

專題網址 : 120.110.112.119/ChocoLove/

成果摘要:

ChocoLove傳情網站與Kalisa手製生巧克力合作，此網站為所有網路使用者皆可使用，須進行會員註冊，頁面選單以英文為主，在Home(首頁)以「動態圖片小故事」導覽使用者使用本系統，除了傳情系統，另外增設了「互動式小遊戲」。有「google行事曆介面」，使用者不必擔心遺漏傳情進度，也提供「留言板」，讓使用者以e-mail的方式與管理者意見交流互動。

關鍵字：ChocoLove、傳情網站、手製生巧克力



C16-畢業專題查詢系統

指導老師:林家禎

組員名單:許水巖、李嘉峻、王俊麟

專題網址 : <http://120.110.112.152/index.aspx>

成果摘要:

介面分為兩大部分，老師和學生專區，學生專區為方便大四學生找尋尚未分組的同學，提出分組申請，歷屆作品簡報做為參考，個人及全體留言板方便討論、提出問題，老師專區為方便各題老師管理旗下組別，每次開會時間、進度報告，專題申請審核，歷屆作品簡報，公開及私訊留言板作為溝通的橋樑。

關鍵字：畢業專題查詢系統。



C17-大專籃球聯賽系統

指導老師:王逸民

組員名單:葉子瑜、洪鼎淵、林書綾

成果摘要:

我們系統的特色，主要是讓使用者輸入幾項資料就能自動排出所有的賽程，而且我們根據不同隊數，所排出的賽制表會不一樣，還有我們可以線上輸入比數，隨時更新近況，另外我們也做了籃球的歷史、常識和小測驗，能幫助大家更認識籃球，還有我們很多圖片和背景都是手工繪製，讓畫面看起來更豐富和獨特。

關鍵字：籃球、賽制編排



C18-居家醫療照護秘書

指導老師:顧宜錚

組員名單:蔡亞霖、陳建何、林宸奕
徐偉豪

成果摘要:

本專題以Android平台開發居家醫療照護秘書APP，並以使用者為中心的角度來思考與設計，系統特色包括下列四點：第一，提供即時掛號服務，第二，提供健康小常識以充實使用者的知識，第三，提供就診路線規劃服務，第四，提供生理數據記錄與用藥提醒，以達到居家醫療照護秘書之功能。

關鍵字: 醫療系統、貼身秘書、APP



C19-校園實景導覽

指導老師:翁永昌

組員名單:林俊宇、陳冠龍、梁峻偉

成果摘要:

提供校園導覽網站，網站上將提供兩種方式來認識靜宜校園，第一種是由Ar drone四軸直升機所拍攝的空拍畫面，讓大家可以看見靜宜大學不同的樣貌，第二種則是使用IPCamera的即時傳送影像，透過這兩種方式，相信連尚未踏進校園的新生，也能因為影片的幫助下進一步了解靜宜校園。

關鍵字：校園導覽



C20-自行車車速顯示及燈號控制

指導老師:翁永昌

組員名單:謝世凱、黃子芳、蔡子揚

林承達

成果摘要:

在腳踏車前叉及輪框裝置霍爾感應器與磁鐵，用於計算速度，並顯示在前方LCD面板上，讓駕駛人可以掌握行車速度。在腳踏車剎車把手上裝置微動開關來接收煞車狀態，並且使用搖頭開關，藉由藍芽模組即時傳送訊號，使車體後方的警示燈及方向燈做變化，以達到警示後方來車的效果。關鍵字: 股票、投資、成交量、技術分析

關鍵字：霍爾感測器、藍芽模組、微動開關、Arduino



C21-居家環境監測系統

指導老師:翁永昌

組員名單:林佳靜、吳承恩、邱馨怡、
蕭明暉

成果摘要:

利用Arduino開發版及感測器來實作居家環境監測系統。本系統可以監測室內的溫溼度以及有害氣體(如一氧化碳、乙烷等...)，當氣體外洩濃度超過標準時，系統會透過警示燈及蜂鳴器警告室內的人，並自動開啟窗戶與風扇使空氣流通。另外，當室內溫濕度不正常時，系統將自動開啟風扇。使用者可以透過遠端設備的瀏覽器隨時監看家裡的溫濕度和有害氣體濃度。

關鍵字：氣體感測、溫濕度感測、居家監控



C22-樂音編譜系統

指導老師:羅峻旗

組員名單:秦伯璋、楊志强

成果摘要:

為了即使沒有專業音樂素養的普通人，也能輕鬆藉由本軟體將樂曲轉換為鋼琴樂譜，而不需要等待少數有音樂才能、且願意釋出手動編寫成品的人的譜面，本專題提供一個這樣的樂音編譜工具，不但能讓使用者節省時間，而且可依照自己的喜好製作樂譜。

關鍵字: 編譜、樂音辨識、語音處理



C23-語音行動家控系統

指導老師:羅峻旗

組員名單:黃上銘、涂哲紘、吳承學

成果摘要:

在這科技發達的年代，你是否有思考過使用語音操控一些家電？本專題的目標就是以除了手動操控外，能以語音做到開關家中電器等功能，期望達到語音家控的功能，創造時代的新風潮。

關鍵字：語音控制、智慧家控、無線感測網路



C24-工程認證系統

指導老師:翁添雄

組員名單:郭辰安、陳湘軍

專題網址 :<http://120.110.114.27/APP2>

成果摘要:

因為工程認證需要保存大量的紙本資料，耗費紙張、光碟來保存，所以希望通過電子化，達到簡便上傳、瀏覽和無紙化以及節省儲藏空間等等目的，讓保留資料人員和維護資料人員減輕負擔。功能具有清爽的介面，簡單明瞭的選項，需登入才可以查閱及修改資料，資料內容可得到保護，還具有查詢功能，可使工程認證委員輕鬆快速使用關鍵字找到需要的相關資料。

關鍵字: 工程認證系統、無紙化



C25-以CUDA平行稀疏矩陣轉置

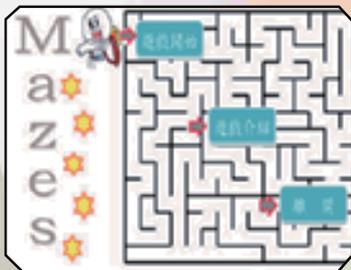
指導老師:翁添雄

組員名單:董人豪、吳俊穎

成果摘要:

矩陣轉置是線性代數的基本運算，許多工程及科學的運算，都可透過稀疏矩陣來儲存並運算而獲得解答。本專題提出稀疏矩陣轉置的循序演算法在cpu上執行，並以CUDA設計平行其演算法，主要提升在GPU上的執行效能。

關鍵字：CUDA、稀疏矩陣、轉置、平行



C26-Mazes

指導老師:徐力行

組員名單:粘順富、陳泳村、廖容廷

成果摘要:

找到一條道路從起點左下角到終點右上角，水平或垂直可以移動兩格或三格，而斜走只能移動兩格，你可以飛過黑色框框但只能落在白色框框裡。在遊戲進行期間所移動的所有次數，以及遊戲進行時間將記錄在畫面中供玩家參考或有利於互相競賽。

關鍵字: Mazes



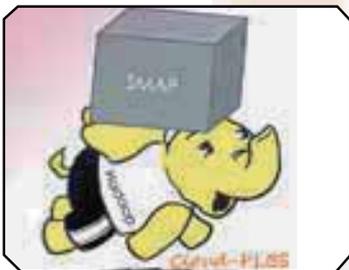
C27-Weight Puzzles

指導老師:徐力行
組員名單:張敬琮、鄧晏宗、周士涵
羅偉傑

成果摘要:

weight puzzles 是一款可幫助學習的益智遊戲藉由遊戲讓玩家了解槓桿的原理，也有豐富的關卡讓玩家可以學習各種種類的解法，其中還會依照玩家能力為他配置所需的關卡，是款適合各年齡的趣味遊戲。

關鍵字： 益智



C28-Cloud-PLBS

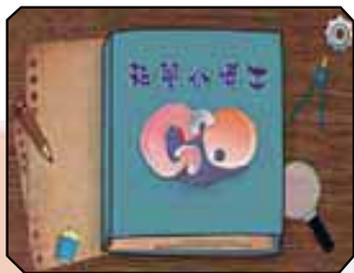
指導老師:洪哲倫
組員名單:劉佳雯、張育慈

專題網址 :<http://bioinfo.cs.pu.edu.tw/cloud-PLBS/index2.html>

成果摘要:

Cloud-PLBS為結合Hadoop分散式運算架構和蛋白質結構配體結合位(ligand-binding site)比較工具SMAP於雲端計算平台上提供服務。Hadoop以Map/Reduce與HDFS架構來提供大量資料分散式運算環境，而SMAP則是一個高效率 and 強大的演算法，可以推測出蛋白質的外觀輪廓。結合這兩種技術，將可以提供高效率與高可用性的雲端生物資訊服務。

關鍵字: Cloud-PLBS、Hadoop、SMAP



C29-科學小博士

指導老師:劉國有

組員名單:林穎孜、林谷芸、花梓銜
李螢柳、魏孜容

成果摘要:

專題利用智慧型行動裝置的各項感測器，盡量讓遊戲結合自然科學的知識概念，並可讓孩童隨時隨地進行學習。我們從國小的自然科學實驗中，挑出六個可以結合行動裝置傳感器的科學實驗，期望透過遊戲的設計讓孩童在進行中能習得相關的科學知識與概念，除增加許多趣味性外，並藉此提高孩童的學習意願。

關鍵字: 科學小博士



C30-Augment Reality

指導老師:孔方明

組員名單:狄薩多、周聖傑

成果摘要:

這是一個非常便利的美食介紹APP軟體，它只要透過手機掃瞄滑過去(如:掃描菜單)，便會出現相關製作美食影片及詳細報導，讓消費者更能易懂每一道美食的由來及特色！更融入我們的生活中。

關鍵字：資訊應用、美食



C31- e起學習趣

指導老師:王岱伊

組員名單:王鈺涵、葛長天

專題網址 :<http://120.110.115.157:8080/wba/index.php>

成果摘要:

本系統旨在提升小組影片學習時的學習成效。學習者在觀看影片教材時能進行個人註記，進入小組模式後可共同編輯分類註記、整合圖片與文字的註記以完成小組筆記。活動間系統提供線上即時討論功能，提升合作學習的成效。除了學習者，本系統亦提供老師、管理者進行學習監看，可適時加入各小組的討論並給予意見。管理者則負責管理會員及課程資料。

關鍵字: 影片學習、數位學習、合作學習



C32-CUDA應用於地理資訊三維重構

指導老師:蘇炳煌

組員名單:張恒慈

成果摘要:

本題目結合了二維影像三維重構技術、hadoop分散式架構、CUDA平行運算，讓使用者能夠把大量的高精度二維影像，透過服務快速地重建出三維的模型來。這些技術的發展，未來將能為自然災害發生時的土石崩塌現象，提供一種更快速地估算模型程序，進而避免二次災害的發生。

關鍵字：二維影像三維重構技術、CUDA平行運算、hadoop分散式架構



C33-PC交易網

指導老師:林家禎

組員名單:鄭鴻毅、賴嘉緯、黎信良
鄭盛峰

專題網址 :<http://120.110.112.156:1337/>

成果摘要:

此次的專題專門為了新手組裝電腦的需求而開發，同時也兼具了電腦二手零件的販售功能，我們希望使用者在使用上可以方便且明瞭的抓住電腦選購的重點，同時使用者可以藉由網站了解到目前電腦產品的最新新聞。本網站同整網路上的電腦配備資料並加以改良，讓使用者可以放心的選擇電腦配組資料，也可以藉由此網站與他人討論個人意見。歡迎您使用我們的平台，希望您用的安心、開心。

關鍵字：PC、PC交易網



D01-神筆飛舞

指導老師:楊子青

組員名單:陳彥伶、蕭祺靜、曹凱郁

成果摘要:

而此繪圖APP則以環保概念為主，透過平板或手機進行繪畫，減少傳統以紙張作畫所造成的浪費。此外，可將所繪製的圖儲存成圖片並直接設置成桌布，或者將圖檔分享至facebook等社群，若欲進一步分享自己的作品並欣賞他人的作品，則可將檔案傳至網路上共同的空間，使所有作品一覽無遺。

關鍵字：繪圖 畫筆



D02-沙鹿公明社區-公明念 真情

指導老師:楊子青

組員名單:張承凱、吳政軒、張哲韶

專題網址：<http://59.125.4.21/gongming/>

成果摘要:

藉由這個網站希望能讓大家更了解在地文化。專題使用了Html5製作網站介面，會自動偵測使用者的瀏覽環境，若您使用行動裝置來瀏覽，會依規格轉換成您的需求。網站內我們也提供APK小遊戲提供使用者下載，我們提供線上平台來讓使用者輸入G-mail來下載他。我們藉由Asp.net做了後台，來供管理者進行網站維護。

關鍵字: 沙鹿公明社區



D03-Lost Aliens

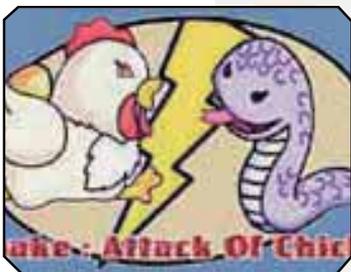
指導老師:簡永仁

組員名單:王永慶、江政龍、王瑞賢
李偉誠、林伯翰

成果摘要:

表面上可愛的外星人和她的玩寵物們迫降在不明星球的島嶼上！為了回收四散於島上的重要物件，玩家必須幫助外星人(主要是她的寵物們)對抗島上異變的怪物！遊戲環境為2D橫軸，玩法類型則是結合了進攻概念的塔防遊戲。玩家必須有策略地控制出兵資源、運用寵物特性來推進戰線，成功保護己方基地並擊毀敵方基地便達成勝利。

關鍵字：Android、App、遊戲、塔防



D04-Snake : Attack Of Chicken

指導老師:簡永仁

組員名單:邱荏、黃睦軒、鍾秉昇、
楊詠任

成果摘要:

本系統是建立在Android 4.2.2平台上的APP遊戲，以老遊戲「貪食蛇」加以改良。因此，我們將「貪食蛇」設為對手，創造「抱走雞」為主角來進行遊戲，玩家為「抱走雞」，必須在遊戲時間內抱走不同顏色的蛋，且避免蛇的追擊，及閃避障礙物，而金蛋會隨機給玩家附加效果或獎勵，藉由新玩法來讓玩家能在遊戲中獲得更多樂趣。

關鍵字: 食蛇、Snake、Android



D05-寶熊觀光工廠

指導老師:葉介山

組員名單:張顥庭、陳志偉、廉穎
黃鴻凱

成果摘要:

簡介寶熊的捲線器是台灣、大陸兩個地方的第一品牌；同時寶熊的設施相簿，也會在應用程式中呈現；較具特色的寶熊週邊商品，可利用線上購物的方式來進行選購；另外也可在線上跟工廠預約前去參館的時間，便於安排講解說明，FaceBook打卡也可以直接在APP中完成分享；導航功能，則是會透過手機抓取當前使用者的位置，導航至觀光工廠。

關鍵字：寶熊漁樂館 Android 應用程式



D06-Words Castle War

指導老師:王孝熙

組員名單:凌原培、邵士峰、蔡瑋華
鍾健廷

成果摘要:

此為針對全民英檢所設計的單字遊戲。藉由遊戲中題目來幫助玩家記憶單字，讓以往枯燥乏味背單字過程增添樂趣，達到寓教於樂的成效。不論您是哪個年齡層都能使用本app來幫助自己來複習記憶過的單字，配合關卡的進行，使自己背的單字量逐漸上升。透過手機，使用者隨時能利用本app做單字複習，不再是以往呆板的文字資料，而以動態的遊戲來輔助學習！



D07-Nightmare Expel

指導老師:葉介山、莊育維

組員名單:吳振維、文鈞、康銘珊

成果摘要:

這款遊戲是以「夢」為故事主軸。在日本流傳著食夢之獸—食夢貘，據說是以吃掉人的夢為生。人們晚上失眠之時，最常見之法就是數羊，數到入夢後，可恨的食夢貘就跑出來偷夢。這時候，幫助人們入睡的小羊群驚覺夢被偷走了，於是奮不顧身地去追食夢貘以奪回所偷走的夢。究竟小羊能不能收集完散佈在空中的夢並且躲避食夢貘的攻擊呢？

關鍵字： Nightmare Expel、Android app



D08-PROLLOON APP 開發

指導老師:葉介山

組員名單:郭家維、林家慧、陳珮綺
泰鼎

成果摘要:

我們發現此公司缺乏手機上的宣傳途徑(APP)，有鑑於智慧型手機的廣泛，因此我們透過APP的開發，讓大家更有機會認識此工廠—PROLLOON(台灣氣球博物館)。參考完他們網頁上的製作後，我們討論出一些大家想即時瞭解的功能，因而設計了：可在手機上直接導覽、瞭解各種氣球特色、隨時掌握最新消息等功能。

關鍵字: 氣球 ANDROID APP



D09-台灣麻糬主題館APP

指導老師:胡育誠

組員名單:范惠茹、吳鈺婷、黃詩茹
簡苑倩

成果摘要:

此應用程式主要分成十大類「關於我們」、「廠區導覽」、「購物專區」、「產品介紹」、「最新消息」、「優惠折扣」、「麻糬遊戲」、「常見問答」、「粉絲團」、「電話直撥」，因為大多數功能並未與網路做連結，所以使用者可以在沒有任何限制下，透過該應用程式了解到台灣麻糬主題館的相關資訊。

關鍵字：台灣麻糬主題館



D10-愛不釋手-手語APP

指導老師:莊育維

組員名單:謝佳靜、朱建儒、梁文駿
吳姿儀

專題網址 :<http://59.125.4.21/test917/>

成果摘要:

提供一個「符合台灣人手語使用習慣」的APP。提供手語教學、手語翻譯，以及手語搜尋等功能，利用PhoneGap輸出彙整成行動應用裝置，讓使用者能隨時隨地自在學習。我們主要獲得的成果，成為第一個「符合台灣人手語使用習慣」手語APP。提供一個手語學習平台，讓我們在日常生活中，達到與聾啞人士溝通能達到溝通無礙的目標。

關鍵字：手語學習APP、台灣手語、HTML5



D11-LED地球儀專題

指導老師:林浩仁

組員名單:侯海濱、黎憶如、林芳宇
劉蘋萱

成果摘要:

利用LED燈在高速旋轉下，產生視覺暫留，呈現出世界地圖。讓地球儀不再侷限於傳統的圖片式，利用LED所形成的世界地圖，不只增加了外形的美觀，也不侷限於平面，三百六十度都可以看見，也可以在漆黑無光的地方清楚看見地球儀,彷彿呈現出美麗的新世界！

關鍵字：LED、地球儀、視覺暫留



D12-iFound 智能尋物機

指導老師:林浩仁

組員名單:陳冠宇、李建璋

成果摘要:

藉由無線電(RF)、Arduino、NRF24LE1(8051F)、VB等單晶片、人機介面的製作，製作出智能尋物機。起源是基於「物品放置處遺忘、長輩小孩出遊遠離身邊何處尋」等的概念，而此次專題更是一個實質產學合作的案子（長庚醫院急診部門主任醫師的家庭需求），除了製造出了學習板子供以後有資訊背景學生學習以外，實質做出的產品更可以結案繳交。



D13-偵察車

指導老師:林浩仁
組員名單:丁奕豪、鄭光浩、陳政呈
黃翊家

成果摘要:

此次的專題偵查車有別以往的自走車，不單只有操控的功能，還有附加攝影機鏡頭，達到偵查的目的。我們控制方式是透過手機控制藍芽操縱，現在手機藍芽功能非常普及，也使得控制更為方便。

關鍵字： 偵查車



D14-遙控飛行船

指導老師:林浩仁
組員名單:黃鼎翔、林芝君、李培楷
楊志雄

成果摘要:

凡舉市面上一些遙控飛機，遙控車等...，我們利用了專題的機會去創造一個屬於自己的遙控飛行船，然而遙控的部分，是利用現在越來越普及的智慧型手機。飛行船也有廣告的功能，把你們想要用的QR CODE 放置在飛行船上，就可以加以宣傳。

關鍵字: arduino , 遙控



D15-Bingo Line

指導老師:吳賦哲

組員名單:何思萱、林汶嫻、王宜吟
陳逢遠、張曜鵬

成果摘要:

現代科技日益發達，學習方式多元有趣，因此我們希望能夠透過玩遊戲的方式，讓小朋友從玩樂中達到練習英文的效果，整個遊戲重點著重於練習英文的部分，所以在玩法的方面選擇一看就懂的賓果遊戲，透過簡單明瞭的遊戲操作頁面，讓小朋友可以不加思索的直接進入遊戲本身。



D16-迷果幻像-魔術APP

指導老師:林家禎

組員名單:陳滢翔、趙俞任、詹曜銘
陳宥中

成果摘要:

我們要藉由魔術的力量，促使想學想變魔術的人，既使不會魔術也能結合手機且不須準備任何道具即可完成表演，現代人生活壓力大，過於依賴電子休閒娛樂卻忘卻人際關係，人與人之間因此開始冷漠，我們做出一個可以，不用違背使用習慣，卻能夠創造人與人之間，打破沉默創造話題的開始，一起進入驚奇的魔幻世界！

關鍵字： 魔術APP程式

D17-剪紙藝術

指導老師:林浩仁

組員名單:陳與進、黃建中、蔡仁祥
雷祁騫

成果摘要:

遊戲一開始匯給使用者選擇一張紙，使用者可以任易摺它，之後再使用剪刀功能，依照題目內容，剪出所需要的形狀。

關鍵字：剪紙、摺紙