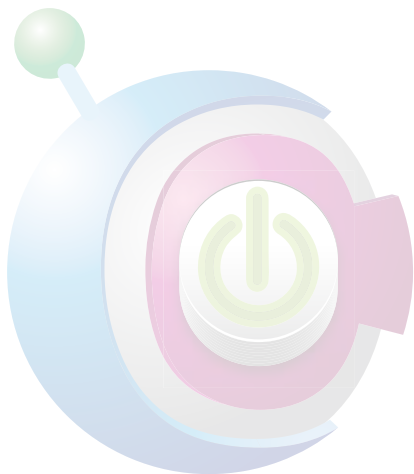


2011靜宜大學
資訊學院畢業成果展
導覽手冊





目錄

- 01 資訊學院簡介
- 03 院長的話
- 04 資傳系主任的話
- 05 資管系主任的話
- 06 資工系主任的話
- 07 師資介紹
- 12 活動時間及展覽地點
- 13 展覽地形圖
- 14 畢業專題編號

A. 數位內容區

- 17 (A01)Kinect,connect
- 17 (A02)戰鬥卡onlin
- 18 (A03)PKS-poking your 7 style
- 18 (A04)Quickly and Carefully
- 19 (A05)Just Love
- 19 (A06)iPolar's mission
- 20 (A07)災難應變學習網
- 20 (A08)P.AIDS (Prevent A.I.D.S)
- 21 (A09)Sounds Up To You
- 21 (A10)The House
- 22 (A11)隱
- 22 (A12)台灣故我在(互動媒體裝置)
- 23 (A13)Error Code(0x52E09FE)
- 23 (A14)幸福之屋
- 24 (A15)網路遊戲程式開發
- 24 (A16)自動氣象發佈系統
- 25 (A17)健康管理網站
- 25 (A18)Elgg社群網路多媒體介面的開發
- 26 (A19)動物園裡的數學
- 26 (A20)12生肖成語教學互動遊戲
- 27 (A21)flash 遊戲製作

- 27 (A22)3D XBOX360遊戲設計
- 28 (A23)守護者RPG遊戲製作組

B. 資訊應用區

- 30 (B01)鼓力全開
- 30 (B02)Painting World
- 31 (B03)上學趣
- 31 (B04)Guide King
- 32 (B05)凍寒天
- 32 (B06)Qpet
- 33 (B07)以ABAP程式開發SAP客製化作價檢核系統應用於食品加工業
- 33 (B08)台中租屋網
- 34 (B09)Facebook結合SAP web技術的線上招募網站
- 34 (B10)Bubble Doge
- 35 (B11)植基於區塊特性的影像壓縮技術之設計
- 35 (B12)SAP B1運動器材製造業導入個案研究
- 36 (B13)智慧型排程系統
- 36 (B14)賽程規劃系統
- 37 (B15)悠遊校園生活服務 ~ H-Eat事通
- 37 (B16)靜宜大學體育室租借系統
- 38 (B17)植基於QR碼之行動記帳系統實作
- 38 (B18)3D人體經絡網之經絡學習效益評估
- 39 (B19)綠島旅遊資訊網
- 39 (B20)支援截圖上傳與鏡頭追隨之Webcam系統
- 40 (B21)數位內容存取控制
- 40 (B22)光槍射擊遊戲
- 41 (B23)手指舞蹈機

C. 電腦系統區

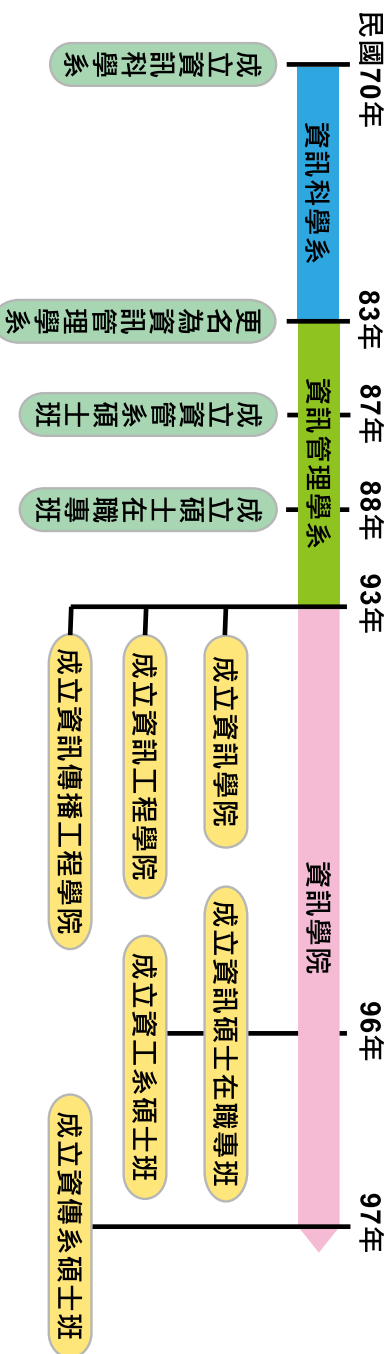
- 43 (C01)資料格網之研究
- 43 (C02)在私有雲的遷移研究
- 44 (C03)實作遷移機制於私有雲平台-使用Xen
- 44 (C04)行動家控系統
- 45 (C05)智慧型手機行動自走車
- 45 (C06)Do Re Mi

- 46 (C07)Arduino應用設計-虛擬時鐘(數字鐘)
- 46 (C08)Arduino應用設計-虛擬時鐘(指針鐘)
- 47 (C09)iPhone application
- 47 (C10)Android 應用平台-無線點餐系統
- 48 (C11)特訓99(Android遊戲開發)
- 48 (C12)Evil Action
- 49 (C13)天將棋兵
- 49 (C14)異界戰爭
- 50 (C15)GPS行動裝置應用：行動通訊導覽系統
- 50 (C16)Android應用
- 51 (C17)多核心平行快速傅立葉處理影像
- 51 (C18)文字辨識系統
- 52 (C19)android遊戲程式開發

"特訓99(Android遊戲開發)"
 "Quickly and Carefully" "凍寒天"
 "PKS-poking your style" "資訊" "上學趣"
 "臺灣故我在(互動媒體裝置)" "GPS行動裝置應用"
 "Endless story" "Painting World"
 "Evil Action" "災難應變學習網"
 "3D程式概念"
 "Just Love"
 "實傳樂生活"
 "好膽你就來"
 "Java程式設計"
 "戰鬥卡online"
 "Android遊戲"
 "iPolar's mission"
 "二手交流購物平台"
 "Sounds Up To You" "Kinect,connect"
 "Android應用平台-無線點餐系統" "Qpet"
 "Error Code(0x52E09FE)"
 "iPhone application"
 "隱"
 "異界戰爭"
 "鼓力全開"
 "Guide King"

壹 歷史沿革

靜宜大學資訊學院歷史沿革



本學院成立於93學年度，培育優秀資訊相關產業人才、發展研究資訊基礎研究及技術應用為主要發展重點，以配合國家經濟建設及資訊相關產業對高級研發人才之需求。下設有資訊管理學系、資訊工程學系、資訊傳播工程學系。

本院資訊管理學系成立於民國70年，原名資訊科學，因設立於管理學院，民國83年更名為資訊管理學系，87學年度成立碩士班，88學年度碩士在職專班開始招生；資訊工程學系及資訊傳播工程學系是93學年度新設學系，並於96、97學年度分別成立碩士班開始招生，資傳系大學部自97學年度起增為兩班。

本院於96年8月搬遷至新完工的主顧大樓，目前空間規劃除行政空間外，計有1間主機房、3間專業教室平均每間約36坪(118平方公尺)；3間電腦實習教室平均每間約51坪(170平方公尺)；24間學生專題實驗室平均每間約21坪(69平方公尺)；3間碩士班研究室平均每間約19坪(62.5平方公尺)；48間專任老師研究室，每人一間研究室約5坪(17平方公尺)。

貳 院教育目標

「登」：

培育資院學生具有腳踏實地、向下紮根、務實專業之精神

「高」：

培育資院學生具有終身學習、精益求精、追求卓越之精神

「望」：

培育資院學生具有團隊合作、工作倫理、思路前瞻之精神

「遠」：

培育資院學生具有由近而遠、宏觀視野、胸懷國際化之精神

院長的話

靜宜大學資訊學院聯合畢業成果展是資訊學院成立以後就開始的年度活動，是我們靜宜資訊人的特色與優良傳統。2011年是第五屆的畢業專題成果展，本人在此謹代表資訊學院感謝資管系溫嘉憲主任、資工系翁添雄主任、及資傳系楊孟蓀主任的大力支持，其次要感謝院內所有老師的費心指導，讓這次成果展得以順利進行。畢業專題成果展是同學們展現在靜宜資訊學院這三年多來學習成就的平台。

畢業專題的目標是希望透過這樣的機會，讓同學能將所學得以融會貫通，發揮創意，透過組成團隊、定義問題、規劃設計解決方案、實作系統的學習歷程，以獲得團隊合作、解決問題、與學習應用最新資訊科技的寶貴經驗。希望這個學習經驗對同學們未來踏入人生的另一階段，不論是繼續深造或直接就業，在面對挑戰時都能有所幫助。成果展的目的是希望借此機會讓同學們可以分享彼此在執行畢業專題之過程所得到的經驗及成果。另一個重要目標是經驗傳承，希望讓低年級同學可以感受到畢業生對執行畢業專題所付出的心力，讓學弟妹們能受到激勵來年有更好的表現。

此次活動與上屆稍有不同之處為作品依據屬性僅分為三組，分別為：資訊應用組、數位內容組、及電腦系統組。而且院長獎有三個：每組1名。活動中除了將表揚表現優秀同學，也有摸彩及投票活動。希望同學們都能在此次活動都有好的表現及收穫，並珍惜這個畢業前難得的機會。最後預祝此次活動進行順利且完美成功。

靜宜大學 資訊學院
院長 袁賢銘 敬上
2011/09/28

資傳系主任的話

親愛的資傳系四年級同學，我們老師們很高興的等待與迎接這一刻的來臨。四年了，各位在靜宜大學資傳系所學的專業知識及能力。透過畢業專題成果展而發光。四年來，你們已茁壯長大，可以面對外面的競爭與挑戰，開拓自己事業與夢想。

四年來，大家寫過多少作業，寫過很多程式。很多時間都是在實驗室不斷嘗試中度過。在各年級專題製作過程中，大家不短的努力與付出，終於在畢業專題可以有令我們老師們驕傲，令自己滿意的成果。畢業專題展覽是讓各位能將努力的成果和其他同學，學弟妹分享。

感謝100學年資傳系四年級同學們的努力，感謝所有指導與評審老師的付出。大家辛苦了，我們以歡樂的心情來參加這次的畢業專題展。同時，也再給自己一次喝采！大家都是很棒！

靜宜大學 資訊傳播工程學系
系主任 楊孟蒨 敬上
2011/09/29

資管系主任的話

「專案實作」是本學院大學部同學在大三下學期到大四上學期的必修課程。設計此課程的主要目的就是希望同學們能藉此機會以團隊合作的方式，在老師細心的指導下，運用所學得的資訊理論知識與專業技能，在畢業前親手設計出一項足以傲人的資訊系統或作品。除了呼應本系「培養學生具備紮實的資訊科技涵養、培育學生具備務實的資訊管理知識、陶養學生具備優質的服務合群品格」的教育目標外，並可讓同學們自我檢視是否具備了資管人所應具有的各種核心能力，得以於畢業後繼續鑽研深造或縱橫職場，日後成為我國資訊管理領域堅實的支持力量。

本系於98學年度特別設立了「校外競賽獎勵基金」，以鼓勵同學們能製作出品質優良的專題作品參加校外專題競賽。兩年來，本系同學也不負眾望，在11個跨校專題競賽中獲得了16個獎項；其中包含2009年第十四屆大專院校專題服務創新競賽資訊應用組第一名、2010年全國大專院校ERP實務個案競賽第一名等殊榮。不但彰顯了本系優良的教學成果，提升了靜宜資管的知名度，獲獎的同學也因此為其人生刻劃上一個璀璨耀眼的紀錄，同時在升學及求職上也得到了較旁人更多更優渥的機會。今年起為了方便同學們參加校外競賽，資訊學院修改了多項專題活動的作法，例如大二下學期結束前必須分組完畢，專題口試也提前兩周舉行，獲得跨校競賽入圍的專題組可不需口試，直接參加本學院的專題比賽。希望同學們都能踴躍參加校外競賽，為學校及母系爭光，也為自己的大學生涯畫下一個美麗的句點。

靜宜資管系擁有敬業又專業的師資、充足且先進的設備與圖書、寬敞舒適的教室與實驗室、及設計良好的課程與學習活動；相信在如此優質環境下度過四年無憂無慮求學歲月的各位同學，都會覺得收穫良多物超所值。尤其在專題完成後，更能掌握資訊系統設計的技巧，對未來更深具信心。祝福每位同學畢業後不論在任何領域發展，皆能有輝煌的成就，讓靜宜資管系以你為榮。

靜宜大學 資訊管理學系
系主任 溫嘉憲 謹識
2011/09/25

資工系主任的話

畢業專題成果展是本系年度重要的活動之一，今年第四屆成果展正是展現同學努力所完成之創意作品的時候了。回想到同學們從組團隊、找題目及指導老師、瞭解問題、安排好固定時間與導師討論並分工合作，分析、設計與建置，應用幾年來所學的資訊理論與專業技能及新資訊科技製作成，透過口試委員口試通過後，相信大家都能夠在這四年裡青春不留白。

從同學們的熱誠、自動自發、團隊合作及自我學習精神、腳踏實地認真地完成畢業專題來看，未來能讓同學鞏固自己的競爭力並成功的面對各種挑戰。希望未來一屆比一屆做的更好，實作出更多各產業所需的產品，最後謝謝老師及同學們的辛勞及付出並祝 大家平安喜樂 心想事成。

靜宜大學 資訊工程學系
系主任 翁添雄 敬上
2011/10

師資介紹

終生名譽教授 李家同 教授

美國加州大學柏克萊分部 電機及計算機系博士
計算生物學、基礎通訊、程式設計、資料分析、類比電路設計

唐傳義 教授

國立交通大學計算機工程研究所 博士
演算法、平行處理、電腦輔助、藥物設計、計算生物學

周文光 教授

美國南美以美大學 計算機科學 博士
神經元網路、影像處理、計算機架構

袁賢銘 教授

University of Maryland College Park 博士
分散式系統、容錯計算 CSCW、電腦輔助教學

林耀鈴 教授

美國紐約州立大學石溪分校 計算機科學 博士
演算法、編譯程式、計算幾何

林芬蘭 教授

美國南美以美大學 電機工程 博士
計算機安全、計算機網路、影像處理

徐力行 教授

美國紐約州立大學石溪分校 數學研究所 博士
資訊工程、數學、數學教育、資訊科學教育

蔡英德 教授

清華大學 資訊科學 博士
演算法、平行程式設計、數學程式設計

王逸民 教授

交通大學 資訊科學 博士
多機處理系統模擬、叢集計算、網格計算、無線通訊

王孝熙 教授

交通大學 資訊工程 博士
作業系統、分散式處理

胡育誠 教授

中正大學 資訊工程 博士

資訊隱藏、資訊安全、影像壓縮

曾怜玉教授

清華大學計算機管理決策研究所博士

多媒體系統、演算法、類神經網路

何英治 教授

美國德州大學 達拉斯分校 博士

演算法設計及分析、排程理論、影像處理、網路管理

彭宇薰 教授

美國紐約市立大學 音樂藝術博士

藝術跨領域研究、影音關係探討、鋼琴演奏

林家禎 教授

交通大學 資訊管理 博士

資訊安全、行動代理人、電子商務

李冠憬 教授

巴西聖保羅州立大學 計算機工程博士

叢集運算、網格式運算、高效能運算、計算機網路、平行模擬及
模組技術、效能分析與評估

劉建興 教授

交通大學 資訊工程博士

無線網路通訊協定·電腦網路·電腦視覺·影像處理

溫嘉憲 副教授

國立清華大學 資訊科學研究所 博士

醫療資訊、影像處理

簡永仁 副教授

中興大學 應數研究所資訊組 博士

資料庫系統、圖形資料庫、XML

翁永昌 副教授

交通大學 資訊工程 博士

個人通訊、無線網際網路、WDM光學網路

顏永森 副教授

政治大學 企業管理 博士

電子商務、科技管理

蔡奇偉 副教授

美國猶它大學 計算機科學 博士

網路計算、計算機圖學、使用者人機介面

翁添雄 副教授

美國休士頓大學 資訊科學 博士

Optimizing Compiler、Parallel Programming Models、
Computer Architecture

蘇炳煌 副教授

成功大學 工業管理 碩士

商用程式語言、套裝軟體、生產管理

楊孟蒨 副教授

美國紐約雪城大學 資訊與電腦 博士

數位典藏、網路程式設計、系統分析

葉介山 副教授

美國俄亥俄州立大學 數學 博士

資料探勘、XML、密碼學、資料庫管理與設計、組合設計

陳滢慧 副教授

加拿大Carleton大學 資訊管理 博士

策略資訊系統、企業資源規劃、Supply Chain

陳武林 副教授

美國普渡大學 工業工程 博士

作業研究、管理科學、系統模擬、隨機模式、生產管理

王耀德 副教授

臺灣大學 資訊管理 博士

資料探勘、電子商務、資料庫管理、數位電路設計、計算機結構

羅峻旗 助理教授

臺灣大學 資訊工程 博士

無線通訊、類神經網路、物流排程

楊子青 助理教授

中山大學 資訊管理 博士

決策支援系統、網路行銷、企業資源規劃

顧宜錚 助理教授

中山大學 資訊管理 博士

電子商務、知識管理、科技創新與擴散

胡學誠 助理教授

美國德州農工大學 計算機科學 博士

數位典藏、數位學習、Hypertext

王岱伊 助理教授

交通大學 資訊科學與工程 博士

數位學習、電腦支援合作學習、人工智慧、資料探勘

李家瑩 助理教授

成功大學 企業管理 博士

策略管理、知識管理、行銷管理、企業研究方法

莊潤洲 助理教授

中正大學 資訊工程 博士

數位智慧財產保護、多媒體設計與整合、數位影像處理

劉國有 助理教授

暨南大學 資訊工程博士

多媒體系統・Web技術・資料庫管理系統・遠距教學・數位科技學習

謝孟諺 助理教授

成功大學 工程科學所資訊與網路組博士
無線網路應用、軟體工程、嵌入式系統應用

李思賢 助理教授

法國第四大學遠東研究中心藝術史博士候選人
視覺傳達與創意設計美學、資訊視覺化、綜合造型媒材創作與論述

許慈芳 助理教授

清華大學通訊工程研究所 博士
網路安全、高階網路交換器、無線網路、網路智慧生活應用

謝嵩淮 助理教授

國立台灣大學資訊工程學研究所博士
嵌入式系統、醫學資訊、無線網路應用

林浩仁 助理教授

國立清華大學資訊科學 博士
積體電路電腦輔助設計、數位晶片設計、FPGA系統設計

洪哲倫 助理教授

清華大學資訊工程博士
生物資訊、平行與分散式處理、格網運算、雲端運算、資料探勘

吳賦哲 助理教授

台灣大學資訊工程博士
電腦動畫、遊戲產業、電影特效、電子商務、數位出版

戴自強 助理教授

國利成功大學電機工程博士
可重組化計算、超大型積體電路電腦輔助設計、演算法設計

金 城 講師

美國帕司卡大學 計算機科學 碩士
SoC設計、廣播正音、掌上遊戲、華文CAI

李崇明 講師

中興大學 應用數學 碩士
影像資料庫、計算機理論、作業研究

活動時間及展覽地點

@ 活動時間

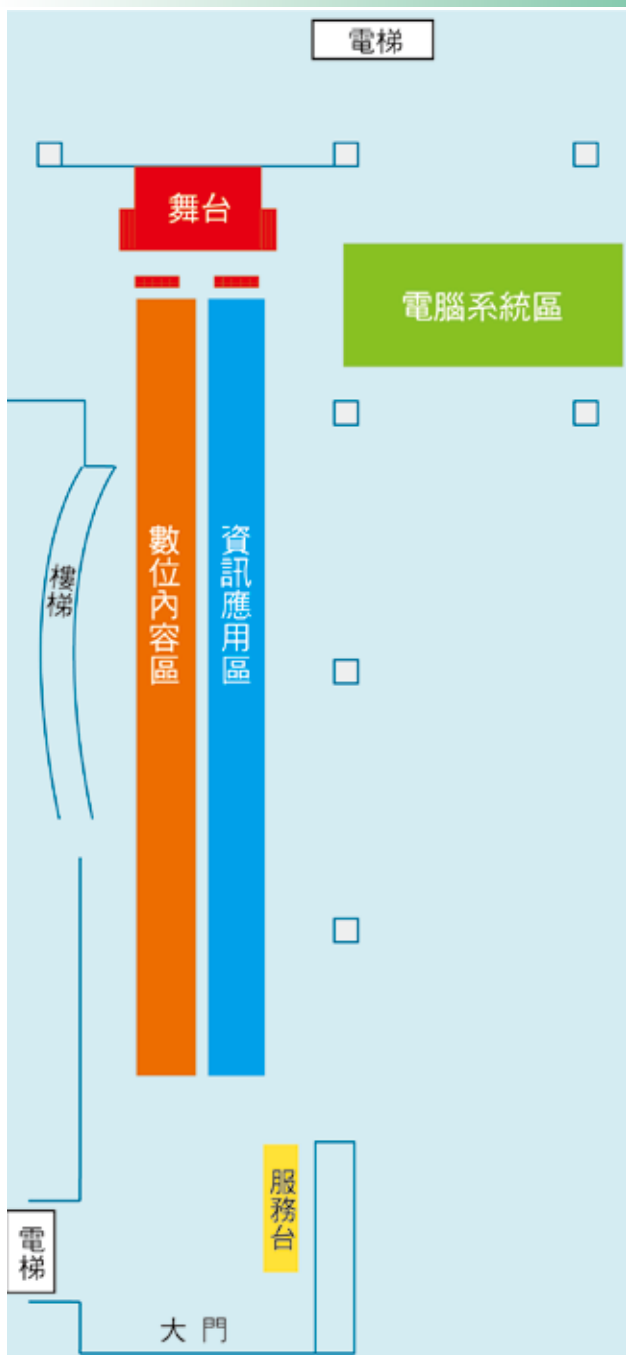
2010/11/17(四)畢業專題成果展

開幕	12:10~12:20	主顧樓1F大廳
展覽	12:30~15:00	
摸彩	15:10~17:00	

@ 展覽地點

區域	展覽主題名稱
A區	數位內容區
B區	資訊應用區
C區	電腦系統區

展覽地圖



畢業專題編號

專題名稱	編號
數位內容區	
Kinect,connect	A01
戰鬥卡online	A02
PKS-poking your 7 style	A03
Quickly and Carefully	A04
Just Love	A05
iPolar's mission	A06
災難應變學習網	A07
P.AIDS (Prevent A.I.D.S)	A08
Sounds Up To You	A09
The House	A10
隱	A11
台灣故我在(互動媒體裝置)	A12
Error Code(0x52E09FE)	A13
3D程式概念	A14
網路遊戲程式開發	A15
自動氣象發佈系統	A16
健康管理網站	A17
Elgg社群網路多媒體介面的開發	A18
動物園裡的數學	A19
12生肖成語教學互動遊戲	A20
flash 遊戲製作	A21
3D XBOX360遊戲設計	A22
守護者RPG遊戲製作組	A23
資訊應用區	
鼓力全開	B01
Painting World	B02
上學趣	B03
Guide King	B04
凍寒天	B05
Qpet	B06
以ABAP程式開發SAP客製化作價檢核系統應用於食品加工業	B07
台中租屋網	B08
Facebook結合SAP web技術的線上招募網站	B09
Bubble Doge	B10
植基於區塊特性的影像壓縮技術之設計	B11
SAP B1運動器材製造業導入個案研究	B12
智慧型排程系統	B13
賽程規劃系統	B14
悠遊校園生活服務~H-Eat事通	B15
靜宜大學體育室租借系統	B16
植基於QR碼之行動記帳系統實作	B17
3D人體經絡網之經絡學習效益評估	B18

綠島旅遊資訊網	B19
支援截圖上傳與鏡頭追隨之Webcam系統	B20
數位內容存取控制	B21
光槍射擊遊戲	B22
手指舞蹈機	B23
電腦系統區	
資料格網之研究	C01
在私有雲的遷移研究	C02
實作遷移機制於私有雲平台-使用Xen	C03
行動家控系統	C04
智慧型手機行動自走車	C05
Do Re Mi	C06
Arduino應用設計-虛擬時鐘(數字鐘)	C07
Arduino應用設計-虛擬時鐘(指針鐘)	C08
iPhone application	C09
Android 應用平台-無線點餐系統	C10
特訓99(Android遊戲開發)	C11
Evil Action	C12
天將棋兵	C13
異界戰爭	C14
GPS行動裝置應用：行動通訊導覽系統	C15
Android應用	C16
多核心平行快速傅立葉處理影像	C17
文字辨識系統	C18
android遊戲程式開發	C19

"特訓99(Android遊戲開發)"
 "Quickly and Carefully" "凍寒天"
 "PKS-poking your style" "資訊" "上學趣"
 "臺灣故我在(互動媒體裝置)" "GPS行動裝置應用"
 "Painting World"
 "災難應變學習網"
 "Endless story"
 "Evil Action"
 "3D程式概念"
 "Just Love"
 "實傳樂生活"
 "好膽你就來"
 "Java程式設計"
 "戰鬥卡online"
 "Android遊戲"
 "iPolar's mission"
 "二手交流購物平台"
 "Sounds Up To You" "Kinect,connect"
 "Android應用平台-無線點餐系統" "Qpet"
 "Error Code(0x52E09FE)"
 "iPhone application"
 "隱"
 "異界戰爭"
 "鼓力全開"
 "Guide King"



數位內容區

- 17|Kinect,connect
- 17|戰鬥卡online
- 18|PKS-poking your 7 style
- 18|Quickly and Carefully
- 19|Just Love
- 19|iPolar's mission
- 20|災難應變學習網
- 20|P.AIDS (Prevent A.I.D.S)
- 21|Sounds Up To You
- 21|The House
- 22|隱
- 23|台灣故我在(互動媒體裝置)
- 23|Error Code(0x52E09FE)
- 23|幸福之屋
- 24|網路遊戲程式開發
- 24|自動氣象發佈系統
- 25|健康管理網站
- 25|Elgg社群網路多媒體介面的開發
- 26|動物園裡的數學
- 26|12生肖成語教學互動遊戲
- 27|flash 遊戲製作
- 27|3D XBOX360遊戲設計
- 28|守護者RPG遊戲製作組



A01-Kinect,connect

指導老師:劉國有

組員名單:黃司雅、江宇婷、
葉怡君、郭小華

成果摘要:

此次運用Kinect的體感裝置，與電腦連接，並藉由Adobe Flash CS5設計出益智遊戲：七巧板結合battle模式，玩家連線PK。我們遊戲主要設定對象為8-12歲的孩童，希望他們藉著我們設計的遊戲，能一邊玩樂一邊學習，並刺激他們的肌肉反應力與眼明手快的速度。

關鍵字:Kinect、connect、連線遊戲、七巧板



A02-戰鬥卡online

指導老師:劉國有

組員名單:張力仁、王皓平、
姜林菁、林璇

成果摘要:

本作品主要是將實體卡牌對戰的模式數位化，並將實體卡牌所會有的平衡性缺陷經過玩法的調整、限制，使平衡性得到提升，如設定較高級卡片的出場限制條件，與添加輪盤系統(隨機傷害倍率)，使平衡性得到提升，也間接地增加了遊戲的不確定性，當然卡片之間也會有種族、屬性、魔法卡的效果等不同而不單單只是看數字就能決定勝負，讓遊戲的複雜度提高有助於增加它的多變性，不會出現一成不便的組合；然後再配合上伺服器平台的使用，讓玩家跳脫以往實體卡牌所受到的距離限制，可經由創立帳號後在伺服器中創建遊戲房間來進行線上的對戰。

關鍵字:戰鬥卡、多人連線遊戲



A03-PKS-poking your 7 style

指導老師:王岱伊

組員名單:陳鈺淋、梁雅婷、

蔡雨霓、陳雨萱、

賴奕銓

專題網址:<http://140.128.18.205/web/index.html>

成果摘要:

此遊戲只需要玩家坐滿牌桌，即可開始進行遊戲。遊戲規則重點在於牌紙上的圖樣，玩家輪流出牌，使圖樣相連至第七張即可獲得勝利，牌組中加入特殊的功能牌，用以妨礙對手出牌，營造對自己有利的局面。在圖樣設計上，是逗趣可愛路線作為其風格，目的是為了能夠吸引更多的玩家進行遊戲。

關鍵字:紙牌遊戲、線上多人連線遊戲



A04-Quickly and Carefully

指導老師:王岱伊

組員名單:潘鑫雨、黃世安、

楊皓文、吳尚易、

吳冠毅

成果摘要:

此專案設計的遊戲是以觸控的方式進行，觸控式比鍵盤式好的優點是不需讓使用者記遊戲相關動作是對應到哪些按鍵，可以以更直覺的方式來操控遊戲。使用者必須注意遊戲內的障礙物並操控主角閃避障礙物並回到終點。操控方式是使用手指滑動螢幕上的角色，角色會依據手指滑動的方向做出相對應動作。

關鍵字:android、手機遊戲



A05-Just Love

指導老師:吳賦哲

組員名單:鄭皓騏、黃志豪、
鍾佳哲、鄭喻文

成果摘要:

在一個家庭裡，父母必須教育和養育自己的孩子，當在教育與養育時，親子之間的互動非常重要，要如何增進親子之間的感情，常常是我們很在意的一個課題，為了讓大家更了解親子之間的親情，我們要藉由一個小小的故事來告訴大家，故事內容將會用偶動畫的方式呈現，偶動畫又可細分為黏土動畫，膠偶動畫，木偶動畫，布偶動畫等，而我們選用黏土動畫作為主軸。劇情描述一個小孩-小宇和爸爸日常生活之間的互動，在一個貧困的家庭裡，爸爸每天努力上班賺錢，而兒子的生日又一步步的逼近了，小宇的爸爸究竟該怎麼準備小宇的生日禮物呢？

關鍵字:知足、珍惜



A06-iPolar's mission

指導老師:吳賦哲

組員名單:張嘉宸、廖婉婷

成果摘要:

iPolar's Mission為一3D過關型遊戲，此遊戲的操作平台為iPad。本遊戲設定三種不相同的場景及其對應玩法和一最終關卡，主要操作方向為跟著主角的視角向前進。在遊戲開始前有開頭動畫來銜接遊戲，主角為可愛的北極熊，本遊戲適合小朋友，也適合大朋友，只要擁有iPad皆可以操作本遊戲。透過觸控面板及虛擬按鈕來操作遊戲，讓遊戲畫面能在整個螢幕呈現，簡單易懂的UI介面，比起一般有實體鍵盤、按鈕來操控的遊戲更容易上手，也更吸引玩家嘗試。

關鍵字:iPad、遊戲



A07-災難應變學習網

指導老師:莊潤洲

組員名單:姚造文、黃庭暉、
黃星維、林政韓

成果摘要:

在這個專題中,讓大家了解災難的應變措施,避免不必要的傷亡,災難的平凡是無可避免的,但是有了預防措施或應變能力可以自保,也可以保護身邊的家人.親人,災難中大家最不希望看到的結果都是可以避免的,能夠大事化小事,小事化沒事,這不是大家都想要看到的結果嗎?

關鍵字:災難、地震



A08-P.AIDS (Prevent A.I.D.S)

指導老師:楊孟蒨

組員名單:詹森

成果摘要:

愛滋病,是個不可磨滅已存在的疾病,但是,只要大家多一份心,學習瞭解如何預防和自我保護的概念,使大家對自身的健康獲得多一份保障。

希望藉此影片,不僅將概念傳達給大家,還運用影像媒體的方式加深印象。

關鍵字:AIDS、愛滋病



A09-Sounds Up To You

指導老師:許慈芳

組員名單:張惠如、朱碧華、

陳欣瑜、莊雅雯、

溫佳蓉

成果摘要:

傳統的音樂盒皆是旋轉發條後就會發出固定的旋律，我們以這為出發點，將傳統的音樂盒轉變成可互動的，透過此互動裝置能夠發出不同的音階，讓使用者能夠發揮創意，自由創作一小段音樂，同時也添加了遊戲元素，增加互動的趣味性。

此作品主要是以Arduino為主要感測平台，並結合Flash開發互動裝置的操作介面，而使用者介面是以影片加上文字來說明操作方式，希望透過互動的方式，讓音樂盒更有趣。本作品使用超音波感測器，並連接Arduino來偵測距離，作品外觀裝置像是一種國樂樂器 - 「笙」。將超音波感測器放置於裝置裡，裝置外兩側可插入兩支方棍，手握式方棍設有按鈕功能，當使用者按下時，裝置就會透過超音波感測，偵測與每個方棍的距離而產生出聲音。

關鍵字:Arduino、音樂、Flash、互動遊戲



A10-The House

指導老師:彭宇薰

組員名單:陳奕安、徐翊軒、

羅俊閔、陶正顯

成果摘要:

驚悚又可怕的鬼屋，利用音效製造緊張感，並結合WII的操作互動讓玩家身歷其境，搭配不同關卡來進行遊戲，不時會有鬼出現來阻礙玩家進行遊戲。遊戲主要使用第一人稱視角，在配合每個場所都會有不同的觸發事件來驚嚇玩家，再結合WII的手把來控制方向，在遊戲結束時更會加上攝影機的功能把玩家在遊玩的過程拍攝出來，最後將呈現給玩家。

關鍵字:House、Ghost



A11-隱

指導老師:李思賢

組員名單:錢玟沛、林品慈、
廖婉茜、賴妙慈

成果摘要:

專題成果為約莫五分鐘之3D動畫短片，劇情描述現代新穎的科技帶給人們社交上的衝擊，進而影響人與人之間的交談能力，為了讓彼此了解現實互動的真實與不可或缺性，我們利用短片方式引導大家進入虛擬世界與現實世界，透過交互穿插的對比來一同了解並解開藏在科技的快速演進下的隱因。

關鍵字:隱、BEE



A12-台灣故我在(互動媒體裝置)

指導老師:李思賢

組員名單:呂協和、李旻倫、
徐曼紋、楊秉叡

成果摘要:

互動裝置藝術，係一互動動畫立體書，呈現台灣各地不同的城鄉風貌。我們以單純的傳統紙雕手法製作立體書中之每一元件(汽車、樓房、行人、路燈...)，再藉由數位攝影棚之拍攝之後以數位手法後製成動畫，再通過Arduino 的感應設計完成作品。

關鍵字:台灣、Arduino



A13-Error Code (0x52E09FE)

指導老師:李思賢

組員名單:施履安、林孟瑾、
連婉妤、盧思羽

成果摘要:

Error Code (0x52E09FE)」為一實驗性質的意識流短片。內容闡述處於資訊爆炸世代的七、八年級生，習慣沉迷於社群網站，而遺忘了現實生活中與人相處的模式。網路的過度即時性，使得人與人之間的溝通過於淺薄及草率。在似真似假的網路世界裡，容易無法自拔而遺失自我。本片正好對應上述現象，結合了動畫及影像拍攝，營造出各種氛圍並相互穿插，各段落間強烈對比，彷彿置身於虛與實之間。

關鍵字:Error Code、意識流、實驗性、複合式短片、網路現象



A14-幸福之屋

指導老師:蔡英德

組員名單:江哲源、何瑞乾

成果摘要:

這個軟體主要是給要購買房子的人使用的，它可以看到這個房子的鋼筋水泥架構，也提供了3D的內部影像，可以使買家清楚了解這棟房子的架構是否良好，而且我們另外一個功能，是放一個房間的3D圖可以讓人從旁邊抓家具的3D模型進去，擺設完畢之後可以用在房間裡的視野環視整個房間，以更進一步讓買家有更多想入住的想法，可以促進房屋的成交。

假如有已經購買了房屋的人，我們提供了購物車的功能，讓擺放家具的功能不是只能看而且可以讓人直接訂購，才不會白費了那布置房間的苦心，也避免讓購屋者錯失了擺放出的靈感。



A15-網路遊戲程式開發

指導老師:翁添雄

組員名單:李冠宗、王元宏、
陳建霖、隗卓安

成果摘要:

以VB.net語言撰寫的殺手(Killer)是一款考驗玩家交際手腕的連線遊戲；由兩位殺手、兩位警察、四位平民共八名玩家所組成，每個回合有三個階段，首先由殺手殺死一位玩家，然後再由警察指認一位玩家的身分，最後再經所有人投票處決一位玩家，經由回合的輪替，由最後存活的一方勝利；玩家必須靠拉攏、切割的方式提高勝率，巧妙的話術將是整場遊戲的勝負關鍵。

關鍵字:VB.net、Socket、心理戰



A16-自動氣象發佈系統

指導老師:簡永仁

組員名單:李巧玲、黃祺元、
劉世鑫、陳泰宇、
徐郁淳、林宜靜

成果摘要:

由於現代人得知氣象來源皆須透過電視及瀏覽器，為了讓使用者更方便且更快速的查詢天氣氣象，所以我們設計了“自動氣象發布系統”，本系統主要是藉由Flash與氣象台的連結，與自動更新氣象局所發布的資料，並以各種精美的動畫來呈現氣象資訊。其中包括每日氣象、一週氣象...等精美的畫面和人性化的使用介面，讓使用者用起來更上手。

不要再等待氣象播報員或是經過繁雜的連結來取得氣象資訊了，趕快來使用本系統，讓您能夠隨時掌握天氣的狀況。

關鍵字:氣象、Flash



A17-健康管理網站

指導老師:謝嵩淮

組員名單:顏靖紋、陳宜暄、
鄭欣宜

專題網址:<http://140.128.18.189/HEALTH/HEALTH/>

成果摘要:

提供營養相關資訊、議題及健康減重的方法、正確飲食控制來維持健康的方法，許多代謝症候群的新概念，介紹正確的吃的習慣，營養平衡的習慣，各種食物的卡路里量，並介紹各種運動所消耗的卡路里量，只要加入就可以對自己做好簡單的健康管理。會員使用者可連到網站上管理自己的健康資訊，包括蒐集、儲存及分享健康資訊，強調該平台的隱私及安全性，使用者可放心透過個人帳號把健康資訊儲存在平台上，現階段基礎分別是儲存/ 分享、搜尋及連結/ 上傳健康數據，是結合網路與健康飲食塑身的個人健康管理網站。

關鍵字:健康管理.健康檢測



A18-Elgg社群網路多媒體介面的開發

指導老師:謝孟諺

組員名單:陳奕全、張登閔、
江宇冠、蕭信欣

成果摘要:

SN(Social Network)社群網站的應用，使用Elgg(開放原始碼)，由PHP為組成架構，閱讀Elgg相關文件，並在Photo Plugin裡增加了介面中文文化、照片可分享到其他社群網站、喜好度功能以及切換照片上/下張的圖示(展示)。Elgg增加一個Video Plugin,

在個人首頁面添加使用者最喜愛的Embedded video功能以及展示出整個Plugin內的Video小框架內容頁面功能則有增刪影片、顯現使用者影片欄、搜尋Video Plugin、搜尋朋友Video、最近上傳影片、分享到各個社群以及增加觀看者數目計數功能使以顯現出最受歡迎影片。美工部分使用Html和Css來改變Photo、Video Plugin裡的框架與介面的顏色，並讓整個Plugin更加美觀。

關鍵字:elgg、elgg plugin



A19-動物園裡的數學

指導老師:翁添雄

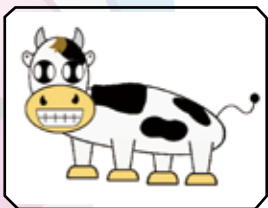
組員名單:何彥勳、林宗勳、
曾偉珉、楊傑欣、
楊鎮銘

成果摘要:

本遊戲是基於徐力行老師最近出版的動物園裡的數學的內容設計的遊戲，以達到寓教於樂教學相長的目的。

遊戲關卡是在一個觸控式裝置上規劃出一個小型的動物園，遊戲的玩法是在一個規劃好的圖形上，經由手的控制，選取線，並且要救出所有的動物，英雄要救出被巫婆抓住的動物，而巫婆把每個動物關在籠子裡並放在不同地方，而當救出第一隻動物時，巫婆就會派出一群小惡魔，沿著你走的路線開始追捕英雄，而小惡魔走過的地方(點)都有一隻小惡魔駐守，被小惡魔捉住就GAMEOVER。

關鍵字:益智遊戲、教育



A20-12生肖成語教學互動遊戲

指導老師:王逸民

組員名單:曹展睿、洪舟壕、
杜淳偉、曾志祥、
林瑋安、蔡宗翰

成果摘要:

我們是運用Flash做一系列的小遊戲搭配成語與小朋友互動，使用12個有關十二生肖的成語與遊戲進行關聯，進而讓小朋友學習到這些成語的涵義與典故，這套我們為小朋友群訂製的教學遊戲，擁有一個生動活潑的生肖選單，藉以連結由12生肖發展出來的12個主線小遊戲，在遊戲開始前做一個簡單的解說，為選取的成語做一個伏筆，在遊戲過程中不但使心情愉悅，還可藉此加深成語的印象，在遊戲結束後，在對此成語做一個詳細生動的解說，讓成語深深的嵌入小朋友的心中，讓小朋友們更有知識言之有物！

關鍵字:十二生肖成語、成語教學遊戲



A21-flash 遊戲製作

指導老師:謝嵩淮

組員名單:張鈺暘、王品喻

成果摘要:

使用flash cs5製作許多小遊戲 在以網頁介面做個個遊戲的主要串連 提供給學齡層較低以及高年齡層做休閒娛樂使用。



A22-3D XBOX360 遊戲設計

指導老師:蔡奇偉

組員名單:高德丞、曾喜弘、
林家偉、江庭瑋、
劉家浩

成果摘要:

此專案在使用3d max 和 X BOX 和輔助軟體 viual studio C#2010 的介面來配合設計開發，組員的分工和討論，很快的在暑假前一個月樣品大至上出來了，修改許許多多的BUG及一些小地方不少，程式的部分的編輯，地圖的編輯都有一定的難度，許多問題要克服，困擾了我們一長段的時間，到了最近也才完整的作出一個樣品。

關鍵字:XNA、XBOX360



A23-守護者RPG遊戲製作組

指導老師:蔡奇偉

組員名單:高弘諭、鄭人豪、
劉人熙、褚士禾

成果摘要：

本專題利用C#語言與XNA3.1來發展可在PC與X-BOX360上執行的一套RPG遊戲。本遊戲運用精美的美工與細膩的劇情來吸引玩家，並注重遊戲的平衡性與可玩性，遊戲也提供進度的儲存功能與CG收集功能。

關鍵字:X-BOX、遊戲

"特訓99(Android遊戲開發)"
 "Quickly and Carefully" "凍寒天"
 "PKS-poking your style" "資訊" "上學趣"
 "臺灣故我在(互動媒體裝置)" "GPS行動裝置應用"
 "Endless story" "Painting World"
 "Evil Action" "災難應變學習網"
 "3D程式概念"
 "Just Love"
 "資傳樂生活"
 "好膽你就來"
 "Java程式設計"
 "戰鬥卡online"
 "Android遊戲"
 "iPolar's mission"
 "二手交流購物平台"
 "Sounds Up To You" "Kinect,connect"
 "Android應用平台-無線點餐系統" "Qpet"
 "Error Code(0x52E09FE)"
 "iPhone application"
 "隱"
 "異界戰爭"
 "鼓力全開"
 "Guide King"



資訊應用區

- 30|鼓力全開
- 30|Painting World
- 31|上學趣
- 31|Guide King
- 32|凍寒天
- 32|Qpet
- 33|以ABAP程式開發SAP客製化作價檢核系統應用於食品加工業
- 33|台中租屋網
- 34|Facebook結合SAP web技術的線上招募網站
- 34|Bubble Doge
- 35|植基於區塊特性的影像壓縮技術之設計
- 35|SAP B1運動器材製造業導入個案研究
- 36|智慧型排程系統
- 36|賽程規劃系統
- 37|悠遊校園生活服務~H-Eat事通
- 37|靜宜大學體育室租借系統
- 38|植基於QR碼之行動記帳系統實作
- 38|3D人體經絡網之經絡學習效益評估
- 39|綠島旅遊資訊網
- 39|支援截圖上傳與鏡頭追隨之Webcam系統
- 40|數位內容存取控制
- 40|光槍射擊遊戲
- 41|手指舞蹈機



B01-鼓力全開

指導老師:劉國有

組員名單:何佩諭、黃瑜婷、
連翊君、施婷惠

成果摘要:

本計畫是針對以Arduino為媒介實作互動式虛擬電子鼓結合教學內容與計分機制平台的開發與實作進行研究探討。此虛擬的電子鼓透過Arduino為媒介接收使用者的敲擊訊號，再藉由XBee的無線傳輸模組，將訊號傳送到Flash中，利用不同訊號而產生相對的鼓組聲音。故在Flash的訊號處理與介面設計中，我們將實作一教學系統平台，其中包含各式節奏的敲擊練習、自動評分、曲目練習。因此，本虛擬電子鼓平台不僅可以實際讓使用者有敲擊鼓的感覺，更兼具教學以及娛樂性質。

關鍵字:Arduino+Flash、XBee、虛擬電子鼓



B02-Painting World

指導老師:劉國有

組員名單:張嫻嫻、周柏君、
陳麗芳、白采諭

成果摘要:

作品內容以Adobe Flash CS4寫入Action script 3.0程式製作一個可塗鴉的畫板且與網頁連結，整合成一個塗鴉的分享平台，以供直接於網上作畫，加上紀錄步驟的功能可記錄繪畫時的過程亦能播放，更是方便於儲存與直接分享。網站的分享平台可讓使用者加入會員，所分享的作品透過資料庫的管理能呈現在頁面上給大家欣賞。由於社群網站盛行的效應，我們也藉由Facebook Connect的方式將其和塗鴉網站做登入的結合，只要使用者在Facebook上的帳號資料代入網站便能登入，藉以簡化註冊流程。此外，在互動應用方面可結合Wiimote與紅外線筆的搭配運用為輔。期望透過這樣的方式，除了減少紙張的浪費外，人們可以自在的繪畫並加以收藏，也能讓繪畫初學者參考學習，不但能觀賞他人的畫作也能讓大家認識自己的作品進而增加互動性、達到互相交流的效果。

關鍵字:Action script 3.0、Facebook Connect、Wiimote



B03-上學趣

指導老師:胡學誠

組員名單:洪湘婷、陳淑雯、
黃 淳

專題網址:<http://140.128.18.203/wordpress>

成果摘要:

我們嘗試多種FaceBook網路資源在網路合作學習環境的不同應用情境並提供實做範例，可供想自行製作網路合作學習環境的教育工作者參考以降低非資訊專業教育者自己製作網路合作學習環境的門檻，豐富的教學內容，並提供簡易明瞭的教學模式影音檔。

關鍵字:網路合作學習、FaceBook網路資源



B04-Guide King

指導老師:蔡英德

組員名單:陳玠年、陳怡萍

成果摘要:

本專題發展出了一套Android手機應用程式，結合雲端系統，提供使用者各地景點的資訊和情報的即時更新，並且可利用各種關鍵字和熱門查詢得知每個區域的景點的影像或相關資訊。為了方便規劃旅程之路線，更提供了GPS、Google Map、時間範圍設定和選擇的景點等功能，讓使用者可以更清楚地了解旅遊路線，使我們對一個地區的不熟悉性化簡到最低，能有更豐富的資源可以取用，且可以真正懂得地區的特色、真正探索區域的文化。

關鍵字:旅遊導覽、android、雲端應用



B05-凍寒天

指導老師:楊孟蓓

組員名單:潘建儒、蘇琮荃、
陳經翔、江擎

成果摘要:

寒天是種讓許多人有神秘感的食品，藉由與網頁的結合讓更多人去認識它，也可藉此網頁直接由網路下購買它，更增添了它的便利性。

關鍵字:寒天、減肥



B06-Qpet

指導老師:許慈芳

組員名單:許博寧、林正偉、
史忠浩、陳羽鈿、
楊俊毅

成果摘要:

Qpet是一款新式的養成遊戲，有20多種寵物，50多種進化並且遇到的寵物可以收藏於圖鑑當中，傳統手機的相機只能用於拍照，而在遊戲裡它將成為捕捉器，看到寵物了嗎？快按下快門鎖定它的身影後，晃動手機捕捉它吧！在不同的地區還有新的寵物等著你去發現！帶著手機去旅行，在不同的觀光景點，將會留下不一樣的回憶，快來體驗Qpet，結合地方觀光與拍照功能，妙趣橫生的養成遊戲。

關鍵字:Android、地方觀光



B07-以ABAP 程式開發 SAP客製化作價檢 核系統應用於食品 加工業

指導老師:陳滢慧、楊子青

組員名單:劉中慶、李冠龍、
李佩樺、柯沛均、
蔡宜潔

成果摘要:

本研究個案公司----Flavor公司主要面臨多種專案價目的管理問題，因此提供銷售員即時之價格資訊以及專案內容為其首要改善目標。本研究針對其需求，以SAP ECC 6.0的銷售與配銷模組，結合ABAP程式設計，在SAP ECC6.0系統環境下針對個案公司之特殊詢價流程進行系統開發。客製化之系統可提供銷售人員快速詢價的功能，並有效管理價格。

關鍵字:詢價、訂單、企業資源規劃(ERP)、ABAP、SAP ECC 6.0



B08-台中租屋網

指導老師:顏永森

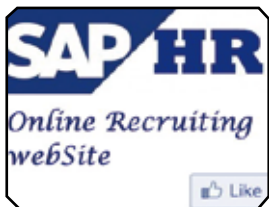
組員名單:易子淵、蘇亭禎

專題網址:<http://140.128.18.7>

成果摘要:

我們的網站包含了許多台中地區的租屋資訊，讓顧客們可方便選擇。並且提供給台中地區的房東一個平台，讓房東們可以把租屋的最新資訊上傳，包括租屋處的照片、房價、屋齡、坪數、地段等等，方便顧客租屋。

關鍵字:台中租屋、台中找屋



B09-Facebook結合SAP web技術的線上招募網站

指導老師:楊子青

組員名單:盧慧如、呂學奕、
駱皇嘉

成果摘要:

本專題結合臉書以及SAP系統中的人力資源模組，透過建立企業線上招募網站結合Facebook API程式以及SAP web Dynpro技術，可讓招募者使用Facebook的帳號登入網站，將招募者在臉書上已填寫的個人資料內容匯入SAP 人力資源模組中，利於企業直接使用現行的SAP系統篩選招募者，執行招募流程。

關鍵字:企業資源規劃、人力資源管理、社群網路、人際推薦



B10-Bubble Dodge

指導老師:簡永仁

組員名單:陳正豪、曾盈豪、
林均翰、林俊傑、
林釗平

成果摘要:

此為一款Android平台的智慧型手機遊戲，主要以擊破泡泡來累積實得分數，一開始大泡泡會不斷地追趕小丑魚，玩家可輕輕擺動手機本體使小丑魚逃避追緝，並藉由吃食道具，對泡泡們進行攻擊使其一分而二，當泡泡變小至一定程度後才會被消滅。隨著分數地躍昇，系統將自動調整難度，藉此帶給玩家們新奇的娛樂體驗，希冀能對於國內遊戲發展造成一些刺激，以激盪出更多新奇有趣又好玩的智慧型手機遊戲。

關鍵字:Android、遊戲



B11-植基於區塊特性的影像壓縮技術之設計

指導老師:胡育誠

組員名單:歐偉琳、劉巾萱

成果摘要:

本專題以Visual C++為視窗程式介面，再結合改良過的編碼法，透過視窗介面與使用者進行互動。我們所改良的編碼法它具有簡單的解壓縮結構，能夠在使用具有代表性的編碼本時提供良好品質的重建影像。

關鍵字:?



B12-SAP B1運動器材製造業導入個案研究

指導老師:陳武林

組員名單:汪寧、杜婉甄、

邱于芳、蔡孟靜、

洪郁婷

成果摘要:

現今有很多企業面臨來自於各方的競爭壓力，為了提高市場佔有率，這些中小企業或者跨國公司都必須尋找各自的生存模式，例如減少人力支出、提升產能作業、降低物料成本等等，且在這講求效率以及企業E化的環境，如何順勢使用這些資源來強力提升自己的公司，便是很重要的一個關鍵點。在這多元發展的社會，許多企業正使用ERP系統來替公司節省一大筆費用、提升全方位效率，不過大部分的企業對於ERP的使用還在摸索階段，要如何將ERP系統成功貼近企業所需，正是我們所要探討的。

關鍵字:SAPB1、ERP



B13-智慧型排程系統

指導老師:周文光

組員名單:黃正廷、王啟倫

成果摘要:

本排課排程之目的是從老師基本資料、期望上課時間、可用教室，作為排課之依據，達到最佳排課的效果。

關鍵字:智慧型排程、人工智慧、AI、Smart Scheduler



B14-賽程規劃系統

指導老師:王孝熙

組員名單:張柏軒、陳虔慧、
葉鈺琪、嚴介良、
蔡耀霖、郭信成

成果摘要:

我們為貼近使用者需求以體育室為出發點，並詳細詢問有關賽程規劃的相關資訊，如：賽程安排條件、比賽賽制...等。我們利用PHP與Mysql等工具製作，而這套系統主要能為比賽主辦單位依不同比賽的類型提供各種賽程條件的設定以便製作符合比賽類型的賽程，此外此系統可提供主辦單位保存每場比賽的資料，以避免傳統式的紙本記錄的遺失狀況發生，而往後的賽程設計也就可以利用此系統從歷年的賽程資料中參考並改進。

關鍵字:賽程、賽程規劃



B15-悠遊校園生活服務 ~ H-Eat事通

指導老師:王孝熙

組員名單:陳建任、施宇謙、
沈育德、林毓臻、
李京倫

成果摘要:

為了改善校園飲食生活以及付款的便利性，並提供給全校師生能有更方便的飲食生活，因此我們針對校園附近餐飲店家來做協商。我們針對此需求進而開發出一個便當點餐系統，讓顧客能夠透過此系統來訂購外食，至於付款金流的部分，我們將採用以悠遊卡的方式來處理。如此一來，全校的師生即使不必行走到遠處也可享用餐點，不但達到省時的目的又能使付款便利化。

關鍵字:悠遊卡、便當點餐系統



B16-靜宜大學體育室租借系統

指導老師:王孝熙

組員名單:莊淵凱、宋慶譚、
鄭富家、王伊仙

成果摘要:

利用無線射頻辨識系統(RFID)配合校園IC卡來管理體育室器材的租借紀錄，學生在讀卡後可以調閱此學生有無借出器材、尚未歸還的紀錄，能夠方便有效率的控管體育室器材數量，在統整資料也大幅縮短以往手續流程。學生方面只需讀卡即可租借器材，達到節省人力成本之情形，進而達到避免租借器材時所耗費的無謂時間，且有對尚未歸還之學生進行催討之機制，能夠發信提醒使之儘早歸還。

關鍵字:RFID、校園IC卡、體育室租借系統



B17-於之行動記帳系統實作

指導老師:王孝熙

組員名單:林煦森、高碩亨、
卓昀平、林義智、
黃于容

成果摘要:

本小組採用市占率日益高升的作業系統android 進行設計，內含功能有記帳及行事曆功能和Q R 碼的輸入。透過此記帳系統可以進行日常生活的帳務紀錄，以及事前的行事曆規劃，Q R 碼則是輔助使用者輸入。Q R 碼是可以讓使用者從電腦輸入帳務明細後，產生一組二維條碼，透過手機的解碼器，傳至程式資料庫，以解決的手機輸入的不方便。

關鍵字:android 記帳系統、QR碼



B18-3D人體經絡網之經絡學習效益評估

指導老師:溫嘉憲

組員名單:呂紹錦、郭柏彥

成果摘要:

3D人體經絡網是以互動式電腦動畫學習人體經絡穴道的數位學習網站。本專題係針對中醫學生使用此網站的學習成長狀況進行效益評估。系統會記錄每位學生每次使用網站的登入時間及登出時間，並統計學生登入網站的瀏覽時數及發文詢問次數。系統在每位學生使用此網站前會先進行一份測驗並在其使用完畢後再做一次測驗；根據測驗結果進行統計分析，可獲得學生使用此網站學習經絡穴道的成效。

此外，本專題還針對「症狀查詢」功能，製作以動畫直接點選人體部位方式輸入症狀，因而改善原系統使用下拉式選單查詢方式的缺點。

關鍵字:人體經絡、數位學習



B19-綠島旅遊資訊網

指導老師:蘇炳煌

組員名單:潘建儒、蘇琮荃、
陳經翔、江擎

成果摘要:

我們使用asp.net製做一個有關綠島旅遊的資訊網站，不僅介紹了許多綠島著名的景點以及食衣住行相關的資訊，也提供一個平台讓旅客寫下旅遊心得來討論，也讓想前往綠島旅遊的獨身旅客在我們的網站找到同行的夥伴，當晨曦從東方緩緩升起，希望大家都能有機會更了解這個在太平洋發光的明珠。

關鍵字:綠島、旅遊



B20-支援截圖上傳與鏡頭追隨之Webcam系統

指導老師:翁永昌

組員名單:蘇恭民、王翔申、
蔡順昶

成果摘要:

本專題實作一個支援鏡頭追隨的Webcam系統。使用者可以輕鬆的控制Webcam的視角，並可擷取鏡頭影像。我們使用Arduino (是一塊基於開放原始碼的介面版) 去控制馬達以便讓Webcam鏡頭轉動；同時使用FLEX去開發我們的GUI，讓兩者做溝通。在系統後端我們建立影像資料庫來管理上傳的照片。

關鍵字:Flex、Arduino



B21-數位內容存取控制

指導老師:林家禎

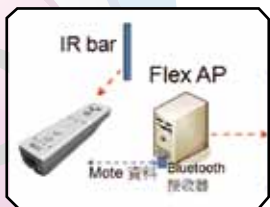
組員名單:楊立誠、孫杰宏、
陳庚辰、林千淵

專題網址:<http://140.128.18.96/>

成果摘要:

在我們架設的育成中心網站中我們新增了開會申請功能，讓廠商與專家有一個數位的溝通平台，廠商或專家在登入後進入行事曆點選欲開會時間，系統會新增開會紀錄檔案，使用者可以輸入欲開會地點以及相關注意事項按下確定後，系統會自動寄信通知廠商或專家。在數位內容的安全控管上，廠商新增、編輯會議紀錄、掃描、列印上結合了數位內容控管機制來控管開會資料安全。

關鍵字:存取控制、數位內容控管



B22-光槍射擊遊戲

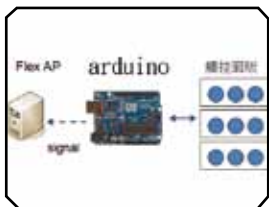
指導老師:翁永昌

組員名單:王璿瑋、戴東霖、
陳暉韜

成果摘要:

在本專題實作當中，我們利用Flex這套多功能整合的平台系統來建構我們的「光槍射擊遊戲」，在遊戲中我們扮演到處惡作劇的包子，觸怒眾神，所以拿起光槍擊敗前來報仇的眾神。此外，我們結合wii的「wiimote」控制器來當作光槍遊玩，藉由藍牙控制滑鼠游標，再由wiimote上的按鈕對著屏幕射擊，使玩家更能親身體驗到射擊的樂趣。

關鍵字:Flex、Wii、射擊遊戲



B23-手指舞蹈機

指導老師:翁永昌

組員名單:蔡哲瑋、張竣維、
曾天龍

成果摘要:

本專題實作裡，我們以Flex為主要環境，再以觸控面板透過Arduino與Flex連接溝通，並利用程式將觸控面板模擬成鍵盤上的↑↓←→控制鍵來遊玩Flash跳舞機遊戲。

此外，遊戲結束後的最終分數會上傳到網路Server，製作遊戲分數PK榜，並照分數的高低排列，達到遊戲與他人較勁之可能，產生挑戰高分慾望。

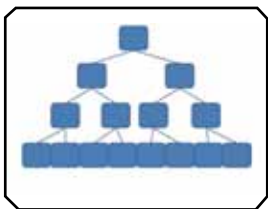
關鍵字:Flex、Flash、觸控面板

"特訓99(Android遊戲開發)"
 "Quickly and Carefully" "凍寒天"
 "PKS-poking your style" "資訊" "上學趣"
 "臺灣故我在(互動媒體裝置)" "GPS行動裝置應用"
 "Endless story" "Painting World"
 "Evil Action" "災難應變學習網"
 "3D程式概念"
 "Just Love"
 "實傳樂生活"
 "好膽你就來"
 "java程式設計"
 "戰鬥卡online"
 "Android遊戲"
 "iPolar's mission"
 "二手交流購物平台"
 "Sounds Up To You" "Kinect,connect"
 "Android應用平台-無線點餐系統" "Qpet"
 "Error Code(0x52E09FE)"
 "iPhone application"
 "隱"
 "異界戰爭"
 "鼓力全開"
 "Guide King"



電腦系統區

- 43|資料格網之研究
- 43|在私有雲的遷移研究
- 44|實作遷移機制於私有雲平台-使用Xen
- 44|行動家控系統
- 45|智慧型手機行動自走車
- 45|Do Re Mi
- 46|Arduino應用設計-虛擬時鐘(數字鐘)
- 46|Arduino應用設計-虛擬時鐘(指針鐘)
- 47|iPhone application
- 47|Android 應用平台-無線點餐系統
- 48|特訓99(Android遊戲開發)
- 48|Evil Action
- 49|天將棋兵
- 49|異界戰爭
- 50|GPS行動裝置應用：行動通訊導覽系統
- 50|Android應用
- 51|多核心平行快速傅立葉處理影像
- 51|文字辨識系統
- 52|android遊戲程式開發



C01-資料格網之研究

指導老師:王逸民

組員名單:王新瑋、劉記碩、
陳德鴻、徐源廷、
廖宜伶

成果摘要:

我們的實驗架構採四層階級式資料網格架構，模擬之複製策略有Fast spread、LRU、ABU、SBU四種，採用的檔案存取模式為Random、Local、Time三種方式，Random檔案存取模式為檔案隨機存取，Local為檔案要求與鄰近之node相同且每個時間段集中於相同檔案，Time為在一定時間內檔案要求集中於部分檔案上。各個複製策略皆會在每個時間段計算門檻值，門檻值可依檔案存取模式的不同增加或減少，當檔案存取次數超過門檻值時會做複製到要求該檔案的node上。我們利用模擬程式模擬Fast spread、LRU、ABU、SBU四種複製策略在Random、Local、Time三種檔案存取模式下，評估各種方法的效能。

關鍵字:資料網格、網格技術



C02-在私有雲的遷移研究

指導老師:李冠懷

組員名單:吳淳暉

成果摘要:

對於日漸成熟的雲端技術，容錯的機制(Fault Tolerance)也是非常必要的。容錯的機制可略分為：錯誤處理、錯誤隔離、錯誤檢測，本專題以錯誤處理為研究方向，並以遷移技術(Migration)為研究主軸，使用Linux系統搭配開放原始碼套件，探討各種遷移技術的研究。

關鍵字:私有雲、migration、遷移、容錯



C03-實作遷移機制於私有雲平台-使用Xen

指導老師:李冠憬

組員名單:謝旻翰、吳承諭

成果摘要:

基於雲端運算之架構下，提供CPU、記憶體、網路等基礎資源，而虛擬化技術是將基礎資源整合起來，並有效的分配可使用之資源，如此一來可提高資源的使用率，並降低購買與維護設備的費用成本以及能源耗損等問題。

為避免單台實體主機虛擬化資源的使用率過高，本專題使用遷移(Migration)機制，將資源平均分配於其他台實體主機中，然而遷移時並不會中斷使用者正在執行之程式。

在本專題中，使用Xen虛擬化技術，探討虛擬主機在不同或相同的作業系統下，執行動態遷移之成效。



C04-行動家控系統

指導老師:羅峻旗

組員名單:陳冠宇、吳俊佑、
周有憲、林學萓

成果摘要:

在這行動資訊發達的年代中，是否想過手機除了舊有的功能外還能做什麼？因為大部分現代家庭的生活方式，經常外出工作，為了讓大家可以即時的監控家裡的狀況，同時了解大部份人都曾經有找不到遙控器的問題，我們結合最新的Android智慧型手機功能，將電視遙控器、電風扇、電燈...等之遙控介面，全部整合在智慧型手機上，達到行動智慧化家庭之功能。

關鍵字:Android智慧型手機、遙控器、行動家控



C05-智慧型手機行動自走車

指導老師:羅峻旗

組員名單:廖炳斯、翁崇堡、
黃建勛、呂映蒼

成果摘要:

在這創新科技時代下，許多人結合軟硬體來改善人們的生活品質，也漸漸走向簡單化卻是多功能的應用，提高了處理事物的效率，Arduino是研究軟硬體結合的一個非常好的選擇，我們從研究遙控車來著手，以Arduino作為驅動源，甚至使用智慧型手機進行操控，讓使用者之間達到互動效果，更具現代感。

關鍵字:Arduino、遙控車、智慧型手機



C06-Do Re Mi

指導老師:戴自強

組員名單:簡令依、莊涵婷、
朱若慈、邱盛俊、
楊勝閔

成果摘要:

此實驗設計是想讓孩童在音樂的學習上得到輔助。當孩童按下不同的按鍵而發出高低音的音階時，就可以讓他們對聲音的高低產生好奇，使他們在學習上能夠更快速，而有效率的達到學習的效果。

關鍵字:音樂盒、電子琴



C07-Arduino應用設計- 虛擬時鐘(數字鐘)

指導老師:林浩仁

組員名單:李奉翰、江韋、
廖漢威

成果摘要:

本專題以Arduino開發版為核心，整合紅外線傳送與接收套件，設計遙控功能；並以硬碟的無刷直流馬達為基礎機構，在硬碟轉盤上安裝一排LED燈的電路板，藉由硬碟馬達轉動，帶動LED電路板進行圓盤掃描。在接收紅外線收發模組所傳送的控制命令後，以Arduino控制LED的閃爍樣式，經由程式的撰寫，讓它顯示出數字鐘。

關鍵字:Arduino、LED、紅外線傳送模組、紅外線接收模組、
無刷直流馬達



C08-Arduino應用設計- 虛擬時鐘(指針鐘)

指導老師:林浩仁

組員名單:張恩展、伍崇永、
洪啟源

成果摘要:

本專題以Arduino開發版為核心，整合紅外線傳送與接收套件，設計遙控功能；並以硬碟的無刷直流馬達為基礎機構，在硬碟轉盤上安裝一排LED燈的電路板，藉由硬碟馬達轉動，帶動LED電路板進行圓盤掃描。在接收紅外線收發模組所傳送的控制命令後，以Arduino控制LED的閃爍樣式，形成動態時鐘的顯示效果。

關鍵字:Arduino、LED、紅外線傳送模組、紅外線接收模組、
無刷直流馬達



C09-iPhone application

指導老師:何英治

組員名單:范暉杰、李祥、
葉喬軫

成果摘要:

利用apple提供的開發環境來撰寫應用程式，應用程式內容為課表小幫手，應用程式內容將提供個人化的課表設定，每堂課的時間、地點、老師等等的資料都可以輸入到裡面，以方便使用者在瀏覽課表的時候可以馬上看到課程的相關資訊，除此之外還提供了記事欄的位置來讓使用者能將額外的訊息輸入在裡面，像是考試的日期、報告的繳交日期或是各種額外的資料。

關鍵字:iPhone、課表



C10-爆漿大逃亡

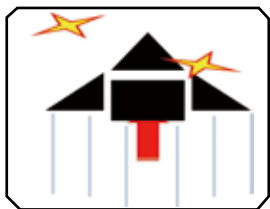
指導老師:何英治

組員名單:陳順麒、童仁緯、
鄭丞恩、王俊傑、
蔣瑋

成果摘要:

科技日新月累的進步，智慧型手機的強大功能漸漸取代了傳統手機，才短短幾個禮拜的時間而已，在各個書局已經有許多相關的書籍，所以我們依據Smart Phone它那強大功能設計出一個Android應用平台遊戲，而這個遊戲的名稱為：爆漿大逃亡，這是一款非常容易上手的益智遊戲，讓玩家在任何時間隨時激活腦力。

關鍵字:爆漿、Android遊戲



C11-特訓99(Android 遊戲開發)

指導老師:洪哲倫

組員名單:林世平、顏安劭

成果摘要:

遊戲內容是玩家必須控制一台太空船，閃躲來自四面八方方來的子彈；子彈的分布方式密密麻麻，玩家必須想辦法從子彈間的縫隙或是子彈的流動閃躲，避免太空船被擊毀。其中又會加入不同的子彈，比如追蹤彈、加速彈、精準攻擊等，玩家更需要注意這些子彈的來襲；一旦遭到擊毀，遊戲就結束了，顯示並記錄玩家總共生存的時間，是當時不少玩家非常喜愛且樂於挑戰的遊戲。我們要把這款遊戲實作在智慧型手機上，而且是目前熱門程度與iOS相當的Android系統；藉由這樣的應用，能讓不少人重溫以前回憶，而且讓人體驗更不一樣的玩法，增加遊戲的趣味性與耐玩性。

關鍵字:卷軸遊戲、智慧型手機感應器



C12-Evil Action

指導老師:洪哲倫

組員名單:張啟騰、邱文傑、
許嘉文、許勝傑

成果摘要:

Evil Action遊戲內容為關卡式進行，關卡中會產生一個物件與一個目的地，玩家要自行創造道路軌跡使得物件能夠到達目的地，伴隨關卡的進行，會有不一樣的障礙出現，然而每次所創造的道路也都不一樣，讓玩家可創造出屬於自己的過關方式；劇情方面是以幽默無理頭為設計方向，來達到遊玩時沒有壓力，能輕輕鬆鬆感受遊戲的內容；畫風是以精緻來呈現並與單調的益智遊戲有所不同。

Evil Action遊戲內容、劇情和畫風的結合希望可以成為一款遊戲創意性高、畫面佳又能輕鬆遊玩的益智類小遊戲，打破以往單調畫面的益智遊戲的印象。

關鍵字:Evil Action、邪惡行動、Android



C13-天將棋兵

指導老師:洪哲倫

組員名單:朱德滄、徐雍智、

蕭仍慧、李政諺

成果摘要:

我們將暗棋遊戲與Android結合，把遊戲放入智慧型手機，利用觸控的方式來控制棋子的走向及動作，讓傳統暗棋遊戲能隨潮流進化。此專題的程式可分兩個部分，其一為判斷輸贏，在每下完一步後，程式會自行判斷是否贏得勝利，若一方獲勝，便顯示遊戲結束；另一部份是核心的部分，即電腦AI，玩家每下一步棋，電腦會思考如何阻擋玩家，並且佈局令自己獲得勝利；每個棋子我們以3D模型設計出來，玩家能夠感受到此款遊戲畫面的精緻。遊戲的功能不外乎就是娛樂功能，藉此專題讓大家不只擁有傳統遊戲的樂趣，更能感受新技術。

關鍵字:android、3D MAX、棋的遊戲



C14-異界戰爭

指導老師:蔡英德

組員名單:蔡駿廷、王昶軒、

蕭品威、詹智文

成果摘要:

專題名稱是異界戰爭，因裡頭的防守方是屬於人類科技的武器，各別有弓箭以及火砲用來抵禦前來的怪獸，而怪獸是屬於異界過來的，與我們一般所想的壞人是有差異性的，是一群極其醜陋的獸人，故取名此，獸人的任務就是不斷的往前，直到把最後面的城堡給破壞掉，而城堡就是屬於人類的避難所，故被破壞的話，人類就滅亡了，這是一個簡單的Android戰略小遊戲，玩家必須使用聰明的智慧，從有限的資源去購買足以抵擋怪物入侵的設施，依照遊戲場上的情況變化，靈活的運用戰略去抵擋全部怪物。

關鍵字:戰略遊戲，Android



C15-GPS行動裝置應用： 行動通訊導覽系統

指導老師：莊潤洲

組員名單：郭勝安、莊任鈞、
葉國威

成果摘要：

本專題研究是用Google Android 手機程式平台和Google Map 電子地圖結合在一起的行動通訊技術，內容主要為靜宜大學校園導覽系統，提供人們靜宜在地化的店家、交通資訊等。然而，現在手持式的行動裝置都有 GPS 的功能，所以我們能夠根據使用的位置、興趣、需要，把資料傳送給使用者，希望藉由使用這套系統，隨時隨地取得靜宜大學的最新地理資訊，本作品特色是以GPS結合靜宜大學周遭的地理資訊，提供初來乍到的新生或對靜宜不是很熟悉的來賓使用，利用智慧型手機可以即時了解靜宜大學的最新資訊等，讓人與人之間透過本作品可對靜宜更加熟悉，希望透過此專題能讓新生或來賓更為了解靜宜大學！

關鍵字：GPS行動裝置應用、行動通訊導覽系統



C16-Android后豐單車 日誌工具

指導老師：謝孟諺

組員名單：陳志軒、黃渝鴻、
楊健泯、李毅軒

成果摘要：

使用Android作業系統(版本為Android 2.3)為平台，開發一款有關單車的手機應用程式。主要目的為：讓使用者在利用此程式時，可以簡單而容易的取得所需資訊和幫助。其中的功能分為：[結合GOOGLE MAP相關]-GPS定位、路徑規劃、軌跡紀錄、街景圖、地方景點列表；[RSS、XML應用]-天氣預報；[其他]電子羅盤、備忘錄、日誌、注意事項、相關網站連結等等。

關鍵字：Android手機應用、Android單車



C17-多核心平行快速傅立葉處理影像

指導老師:翁添雄

組員名單:黃建韋

成果摘要:

本專題使用Visual C++ 與 OpenMP 撰寫平行快速傅立葉轉換在多核心系統處理大量影像檔，達成更高效能的執行效率，並比較循序傅立葉程式和平行傅立葉程式效能差異。

關鍵字:傅立葉轉換，平行運算，影像處理



C18-文字辨識系統

指導老師:翁添雄

組員名單:何彥勳、林宗勳、

曾偉珉、陳靖凱、

楊振銘

成果摘要:

本系統是為了節省人力成本，以前的文件、表格通常都是以紙本的方式呈現，而現在資訊發達的時代，舊有的文件如果想要在電腦裡建檔備份，可能都還是選擇掃描進電腦，或是請員工把舊有的文件key進電腦裡，而如果是用掃描進去的圖檔，不僅文字不能編輯，要搜尋建檔都很不方便，而人工打字勢必消耗人力成本，所以本專題使用client-server文字辨識軟體，把掃描出來的文字建立索引以利搜尋文件、表格。

關鍵字:圖片、文字辨識



C19-android遊戲程式開發

指導老師:謝嵩淮

組員名單:古傑文、吳宗翰、
朱國諺、鄭智芳

成果摘要:

藉由Android的平台我們嘗試開發一個小遊戲，最後經由小組討論，決定用從古時候就傳承自今的象棋遊戲來做樣本，並創新開發一個新的棋子遊戲。

關鍵字:怪獸棋、monster chess

發行單位	靜宜大學資訊學院
發行者	袁賢銘
出版人	翁添雄、楊孟蓓、溫嘉憲 (依姓名排序)
籌備人員	陳武林、李思賢、劉國有、戴自強、羅峻旗 (依姓名排序) 王繡儒、吳佩真、李家香、邱宜萱、郭惠桐、劉淑譚、 楊斯峻、楊瓊瑤、劉秀惠、賴瑩珊、薛新光、蘇偉順 (依姓名排序)
總編輯	薛新光
協助人員	資訊傳播工程學系、資訊工程學系、資訊管理學系之各系學會

畢業專題 指導老師	王孝熙、王岱伊、王逸民、何英治、吳賦哲、李冠憬、 李思賢、周文光、林家禎、林浩仁、洪哲倫、胡學誠、 徐力行、翁永昌、翁添雄、莊潤洲、許慈芳、陳武林、 陳澄慧、彭宇薰、楊子青、楊孟蓓、溫嘉憲、劉國有、 蔡奇偉、蔡英德、戴自強、謝孟諺、謝嵩淮、簡永仁、 顏永森、羅峻旗、蘇炳煌 (依姓名排序)
贊助廠商	丞均科技、玖昌O A 辦公傢俱、昭松科技、智域資訊、 樂天禮品、ORACLE美商甲骨文、優美、開發圖書 (依筆畫順序)

地址 | 43301台中市沙鹿區中棲路200號
 資訊學院 | TEL : 04-26328001分機18001 ~ 18003
 資訊傳播工程學系 | TEL : 04-26328001分機18031 ~ 18032
 資訊工程學系 | TEL : 04-26328001分機18021 ~ 18022
 資訊管理學系 | TEL : 04-26328001分機18011 ~ 18013

資訊學院 <http://www.cci.pu.edu.tw>
 資訊傳播工程學系 <http://www.csce.pu.edu.tw>
 資訊工程學系 <http://www.csie.pu.edu.tw>
 資訊管理學系 <http://www.csim.pu.edu.tw>

印刷者 | 高源印刷股份有限公司
 出版日期 | 中華民國100年11月