

2014靜宜大學資訊學院
畢業專題競賽暨畢業成果展

導覽手冊



靜宜大學資訊學院

College of Computing and Informatics

目錄

資訊學院簡介	01
院長的話	03
資傳系主任的話	04
資管系主任的話	05
資工系主任的話	06
師資介紹	07
活動時間及展覽地點	13
展覽地形圖	14
畢業專題編號	15

編號 互動影音區

A01	Unity3D解謎遊戲	17
A02	Feet Power	17
A03	Tiny Motion	18
A04	Kuma Ponchi	18
A05	魔物之心	19

編號 數位內容區

B01	購物網站-北中家具行	21
B02	巫柱的須彌城堡	21
B03	Love City 知旅	22
B04	Alice Adventure	22
B05	無返之地：Never End	23
B06	The Pillow X	23
B07	Run Run Circle	24
B08	技能交換網	24



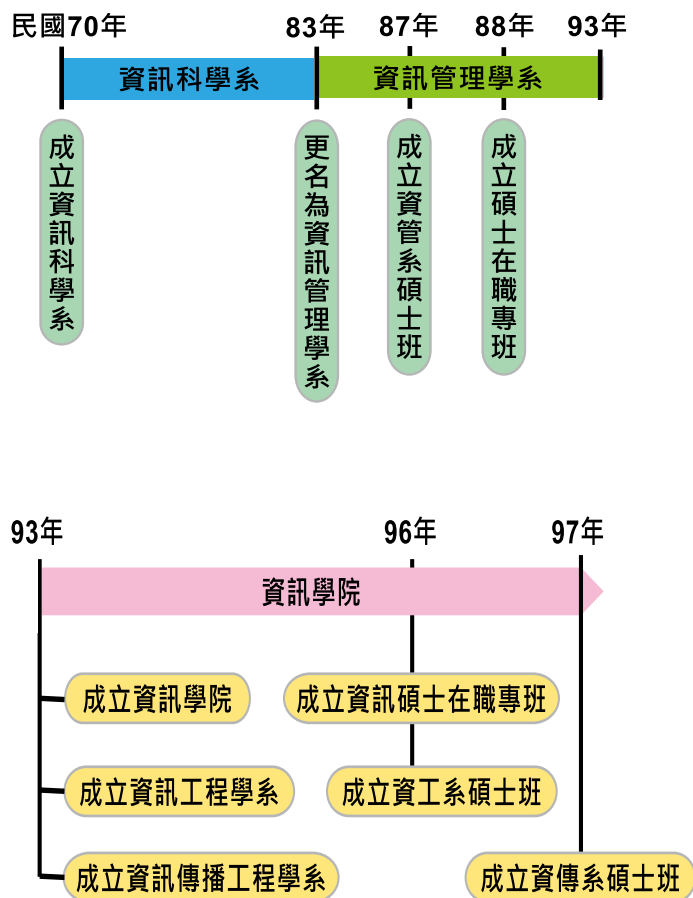
編號	資訊應用區	
C01	生活資訊的訊息推播	26
C02	SlideMovie	26
C03	iF-Imagine Your Home	27
C04	頭痛的疾病診斷與建議	27
C05	Key Chi Tao	28
C06	Nail Fairy · 指尖精靈	28
C07	Life Helper	29
C08	英Joy教學網站	29
C09	流浪書城 2nd Hand Books	30
C10	梅子黑糖woo	30
C11	一種使用BST基於BTC的最優演算法	31
C12	棒球賽程製作與查詢	31
C13	輕鬆的靜宜人	32
C14	黑白線上的決策者	32
C15	可更改式跑馬燈	33
C16	Performance Evaluation of Scientific Applications in GPU Environments	33
C17	於多核心處理器環境的電路模擬研究	34
C18	樂音編譜系統	34
C19	Could-Based Local Alignment	35
C20	音控虛擬實境	35
C21	Java Prova 雲端測試平台	36
C22	Story Traveler(童話旅行者)	36
C23	麥斯大冒險：路西法的野心	37
C24	恐龍STYLE	37
C25	連結雲端之社群網站	38
C26	兩岸詞通	38
C27	「8兜咗」	39
C28	網頁論壇	39
C29	營養食譜	40
C30	籃球賽事安排網站	40

編號	電腦系統與行動裝置區	
D01	塗塗果醬	42
D02	貼身小秘書	42
D03	Buddy mapping	43
D04	Buddy Guard	43
D05	Target Tracing	44
D06	靜宜機車大停車場管理系統	44
D07	校園點餐系統	45
D08	一指逛沙鹿	45
D09	ABC靠手機	46
D10	健康照護秘書	46
D11	西日語字母學習	47
D12	Running Avengers	47
D13	美體日記	48
D14	循跡自走車	48
D15	台北旅遊APP	49
D16	手機操控手機之基本操作之應用	49
D17	居家生活小幫手	50
D18	3D物件列印分析	50
D19	Kinect體感自走車	51
D20	守護者GPS	51
D21	媽媽小幫手	52
D22	互動設計引擎之研發-以 Raspberry Pi為例	52
D23	Courage Hunter	53
D24	READ- 多元圖書APP	53
D25	艾菲莉 EVALI	54
D26	行雲者研發基地	54
D27	魔幻祭壇	55
D28	漢彌爾頓迴圈遊戲	55
D29	Taiwan. Let's Go!	56
D30	Trip. So Easy!	56
D31	Strawman	57
D32	美食“惠”	57
D33	RPG遊戲-Mystery	58
D34	靜宜大學生活APP	58

資訊學院簡介

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

今年是資訊學院成立十周年，同時也是第八屆全院共同舉辦畢業成果展，每年畢業成果的展現讓許多學長、學弟、學妹的夢想都已經一一實現了，各位進入大學，都曾懷抱著一顆「我的未來不是夢」的心，如今不知妳（你）是否也已圓夢了？但我們堅信，未來的日子裡我們將協助更多的資訊學院學生完成理想、實現未來，此時此刻讓我們一起為資訊學院慶生，也同時獻上我們滿滿的祝福與期待。

三年多前，當你在選擇資訊學院成為靜宜資訊人時，我們告訴妳（你）：「這是一個物超所值的學院，您將擁有最純樸優良的讀書環境——先進的電腦設備、敬業專精的老師、熱心助人的學姐（長）、以及組織完善的學會。」如今在靜宜資訊學院短暫的日子裡，相信妳（你）們應該都擁有資訊科技紮實完整的理論以及實務課程基礎，並且在老師的指導下，畢業前也將如期完成了一個屬於妳（你）自己的畢業作品，這將是未來升學或就業時，別人肯定妳（你）的最佳保證。

靜宜資訊學院之所以受人注目，乃是全院師生共同努力的成果。妳（你）們一點一滴的成就都是我們共同的驕傲，恭喜各位終於都順利完成了一項「不可能的任務」，「改變歷史，實現理想，你我有信心」，我們這群老師、助教、秘書、學弟、妹學們仍將繼續努力於改變未來、創造歷史，完成更多「不可能的任務」。

最後，本人在此謹代表資訊學院感謝資管系葉介山主任、資工系翁永昌主任、以及資傳系楊孟蓓主任的大力支持，同時更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大學生涯這三年多來學習成就的平台，未來讓我們一起努力，「堅持每一步」，相信在不久的未來每一位同學皆能有優秀的成就，讓全院師生能以你為傲。

靜宜大學資訊學院
院長 王孝熙
2014/11/11

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。未來有很多新的機會，新的產業正等著有理想與熱情的年輕人去挑戰。透過四年來的訓練與裝備，老師有信心你們可以成功地開拓自己亮麗的人生。

回想這四年，大家寫過多少作業與程式。很多時間都是在實驗室不斷嘗試與努力中度過。在各年級專題製作過程中，大家不斷的努力與付出，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。將畢業專題完整呈現是一個很重要的目標，恭喜各位已完成此目標。

感謝 102 學年資傳系四年級同學們的努力，感謝資傳系所有指導與評審老師及系務秘書，助教們的付出。大家辛苦了，讓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！大家都是非常棒！

靜宜大學 資訊傳播工程學系
系主任 楊孟蓓
2014/11/19

資管系主任的話

“Success is simple. Do what's right, the right way, at the right time.” - Arnold H. Glasow

畢業專題製作不僅可讓同學統整之前所學習的技術，配合創意發想並加以實踐，更重要的是透過團隊運作，培養合作精神及溝通協調能力。此刻，「資訊學院畢業專題競賽暨成果展」的到來，正代表著經歷過一年多的努力，同學們終於可以將團隊的作品呈現於全校師生面前。當然我們也期望各位能謹記專題製作過程中所學習而得的資訊技術、團隊合作、溝通協調、專案規劃與時間管理等經驗，並且透過展出與介紹能將經驗傳承下去。

此外，成果展不代表「專案實作」課程的結束，而校外還有更多的競賽正等著接受各位的挑戰。把握時間、持續努力，將專題更精緻化、專業化，並且為校爭光。未來無論是升學或就業，畢業專題成果亦是各位展現能力的最佳標籤。

同學們一年多來的努力值得喝采，也感謝所有指導與評審老師的付出。最後，預祝本次畢業專題成果展成功，也祝福各位未來的人生道路順利。

靜宜大學 資訊管理學系
系主任 葉介山
2014/11/12

資工系主任的話

畢業專題成果展是本系重要的活動之一，它讓各界（包括系所評鑑委員）得以檢視準畢業生是否具備核心能力。透過實作的體驗，參展的同學統整三年來學到的知識、鍛鍊溝通的能力、並且熟悉團隊合作的技巧。在會場中，他們展示辛苦孵化一年的作品，同時熱心地幫觀眾解說。很多同學在這個過程中發現自己不足之處，並且努力在大學最後一年當中加以補強，從而更有信心去迎接下一階段的挑戰。

最後感謝所有專題指導老師、評審委員、工作同仁、以及參展同學的辛勞與付出。

祝

專題成果展圓滿成功

靜宜大學 資訊工程學系
系主任 翁永昌

師資介紹

終身名譽教授 李家同 教授

美國加州大學柏克萊校區 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

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

師資介紹

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

曾伶玉教授

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
類神經網路、分散式處理、資訊安全、排程理論、影像處理

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
平行與分散式系統、格網計算、雲端計算、計算機網路、

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

師資介紹

溫嘉憲 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

陳澄慧 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

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
商程式語言、套裝軟體、生產管理

楊孟蓓 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

師資介紹

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

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

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

顧宜錚 副教授

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 副教授

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 副教授

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

師資介紹

洪哲倫 副教授

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

莊潤洲 副教授

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

李思賢 副教授

法國巴黎第四大學藝術史博士候選人
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

謝孟諺 副教授

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

劉國有 副教授

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

羅峻旗 副教授

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

莊育維 助理教授

中央大學 企業訊管理 博士
知設管理、資訊管理、企業資訊規畫

師資介紹

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

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

國立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

王肇 助理教授

台灣師範大學 美術研究所 碩士
電腦動畫、數位影像處理、視覺傳達、平面設計、設計美學

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

舉辦日期：103 年 12 月 11 日 (星期四)

時 間	活動內容	地 點
09:15-09:30	開幕	主顧 115 演講廳
09:30-12:00	競賽展示與競賽評分	主顧樓 1F 大廳
12:00-14:00	作品展覽	主顧樓 1F 大廳
14:00-15:00	競賽成果頒獎	主顧 115 演講廳
15:00-16:00	摸彩活動	主顧 115 演講廳
16:00~	賦歸	

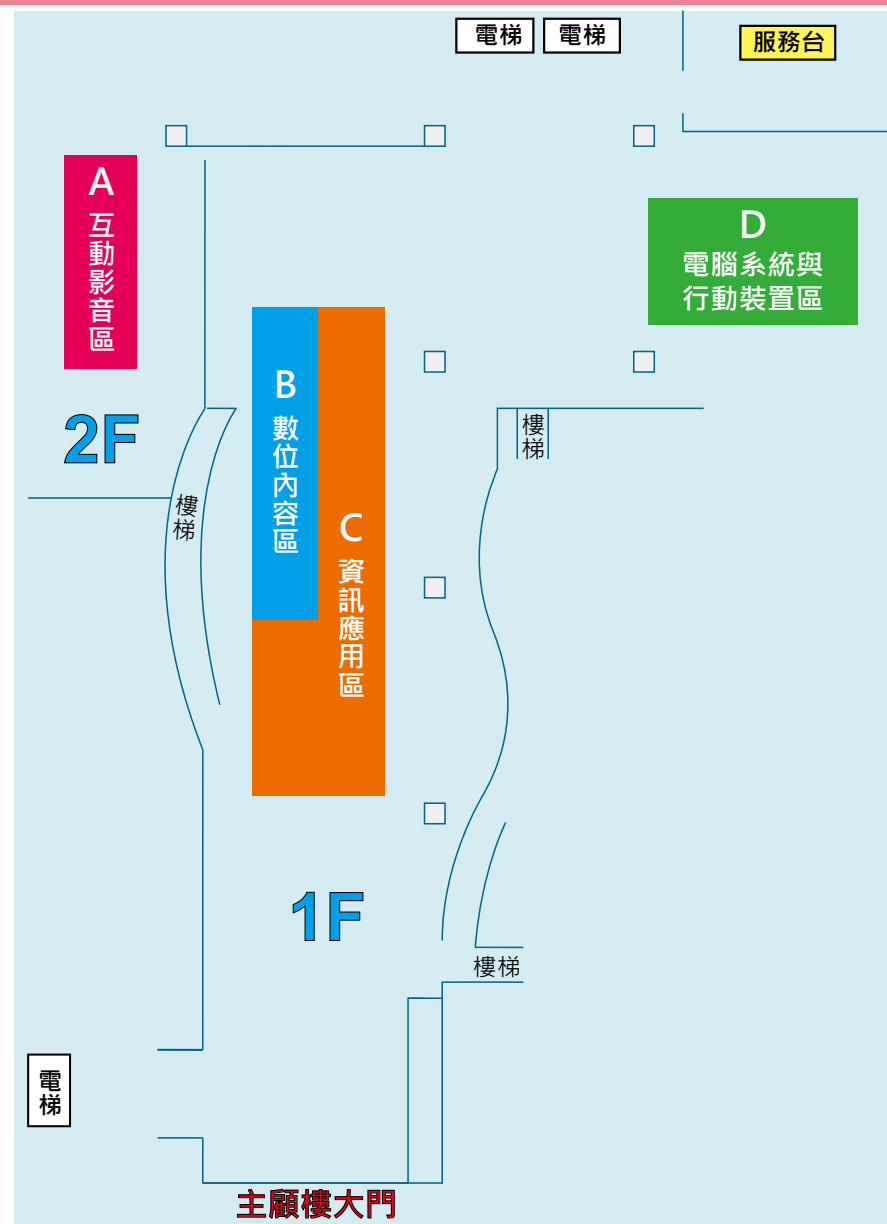
展覽區域

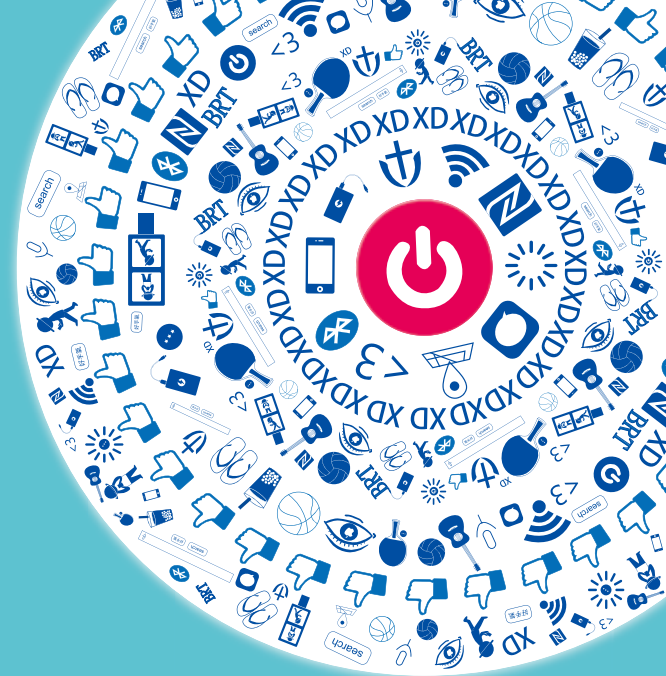
- A. 互動影音區
- B. 數位內容區
- C. 資訊應用區
- D. 電腦系統與行動裝置區

註明：

「互動影音區」展出位置在主顧樓 2F 主顧創藝空間

展覽地圖





互動影音區





A01 Unity3D解謎遊戲

指導老師:蔡奇偉

組員名單:王智健、洪裕朋、林邱偉

成果摘要:

改編自張靄珠教授所作的小說"白色教堂"，和參考了同名遊戲所製作並3D立體化的遊戲場景，運用unity的建模、光影和遊戲引擎所結合而成的短篇探索解謎遊戲，隨著遊戲故事的進行，隱藏在抑鬱氛圍下的真相，也將慢慢地被揭露。

關鍵字: unity、解謎



A02 Feet Power

指導老師:莊潤洲

組員名單:王資貽、林均儒、沈亭好
林苑平

成果摘要:

「只在台灣路跑膩了嗎？讓我們把世界搬回家！」使用Kinect體感進行遊戲，利用各洲來設計關卡難易度，讓玩家彷彿置身於世界各地路跑，提供紀錄卡路里的功能，讓喜愛路跑者或是想維持體態者，達到室內運動及健康管理的需求。每場賽道中會出現2-3題有關健康與運動的機智問答，以提升緊張刺激的感覺！

關鍵字: Feet Power、Kinect路跑、觀光景點



A03 Tiny Motion

指導老師:洪哲倫

組員名單:吳哲緒、張煜柔、陳俞如
許哲嘉、朱晨霖

成果摘要:

本遊戲主要以Unity引擎開發，搭配Kinect偵測肢體動作來進行遊戲。主要的使用對象為12歲以上的玩家，因此將遊戲與運動結合，即使在室內也可以享受運動的樂趣。主角是一位善良且熱愛冒險的男孩，在一次冒險的旅程中發現有許多遭到詛咒的動物靈魂，因此展開了一場解救旅程。遊戲進行過程中會出現受詛咒動物靈魂的籠子，玩家須透過既定的色彩對應來解救牠們，歡迎大家一起來冒險。

關鍵字: 冒險、體感



A04 Kuma Ponchi

指導老師:許慈芳

組員名單:洪典澤、林禹彤、林可薇
張庭瑜

成果摘要:

我們提供了一種新的概念，能讓視障小朋友使用不一樣的方法閱讀，可以跳脫使用輔助器材的苦悶。本系統採用Leap Motion為主要架構，由開頭動畫引導視障兒童進入到3D手勢教學動畫，再搭配上系統中的互動，相信可以讓視障兒童與小朋友們更加有趣的閱讀。

關鍵字: KumaPunchi



A05 魔物之心

指導老師:林家禎

組員名單:陳崇銘、舒楷、侯光庭、
張啟俊

成果摘要:

現在市面上有許多關於卡片的遊戲，如神魔之塔、龍族拼圖及爐石戰紀，所以我們也想做一個卡片遊戲並結合英文單字測驗。本遊戲可以讓玩家享受遊戲的同時亦可學習新的單字，達到寓教於樂的效果。

關鍵字：魔物之心、單字測驗

數位內容區



B01 購物網站-北中家具行

指導老師:陳武林
組員名單:蕭楷霖、張凱翔

成果摘要:

利用Opencart開源軟體在申請的網路空間及租借伺服器上進行整合開發架設/設計出網路拍賣家具行的網站,網站就如線上知名家具IKEA/宜得利,具備許多完善且實用的功能

關鍵字: 家具



B02 巫柱的須彌城堡

指導老師:劉建興
組員名單:蔡典宏、黃宇祥、陳耿健
洪睿語

成果摘要:

遊戲使用RPG Maker VX Ace製作。以六位選修「神宗學」的高中生們為主角。在一場能力測驗當中，被意外地捲入到一個充滿未知的世界。為了尋找逃生出口，主角們開始傾力破解設在城堡裡的各個機關，同時也必須躲避暗藏在黑暗之中的死神.....依照玩家不同的選擇以及使用道具會出現分歧點，導向不同的劇情結局。

關鍵字: 微恐怖、解謎、RPG



B03 Love City知旅

指導老師:胡學誠
組員名單:侯明嘉、賴子詮、黃豐展
黃琳恩、卓晏婷

成果摘要:

利用Alice軟體製作3D教學動畫,由於剛接觸JAVA的學生，多數不易理解抽象的JAVA語法概念,我們把難理解和易混淆的語法用3D動畫呈現，再錄製成教材給學生學習，使剛升大學的學生不會跟他們所學習的東西落差太大，用能理解的生活現象呈現，透過3D動畫將JAVA語法及生活現象結合，比起死板的書籍敘述來的生動，讓剛畢業的高中生降低學習JAVA的痛苦、提高學習者學習興趣及意願。

關鍵字: 3D動畫



B04 Alice Adventure

指導老師:洪哲倫
組員名單:劉政羽、徐郁婷、張境容
粘懷真

成果摘要:

此遊戲是一款適合孩子們所玩的遊戲，而遊戲主題為家喻戶曉的童話故事「愛麗絲夢遊仙境」為主軸，搭配設各種小遊戲，生動又有趣，而主要設計將由手繪風格呈現，搭配上豐富的色彩以及生動的音效。闖關遊戲搭配上小小的回饋，使用者可以在達成關卡後，最終獲得遊戲主題的桌布，經由闖關也能讓大家有繼續玩下去的動力。

關鍵字: Alice Adventure



B05 無返之地：Never End

指導老師:王岱伊
組員名單:林建安、張景榕、王怡婷
謝怡君

成果摘要:

本Embrace the darkness! (擁抱黑暗) 無返之地是一款RPG遊戲，遊戲中以第一人稱為視角進行解謎逃脫，使用Unity 3引擎作為主要遊戲的開發環境，搭配eclipse程式輔佐，用空間透視的概念，運用兩點透視，將場景比例尺、立體感設定好，運用3DMAX建立模型，讓場景的空間感更為真實，更有身入其境之感。

關鍵字: 恐怖、懸疑、校園



B06 The Pillow X

指導老師:王岱伊
組員名單:陳銘傳、賴奕濤、林欣儒
高翊婷、陳迺蓁

成果摘要:

The Pillow X是一款以Unity 3D開發的可愛風日式ARPG。本遊戲以遊戲年齡層廣泛的枕頭戰為基底，主打操作簡單、畫風可愛與暢快的打擊，玩家們在玩遊戲時可以藉此減輕壓力、抒發心情，並希望能在歡樂的枕頭戰關卡中，找回每個人童年玩樂的回憶。

關鍵字: 枕頭戰、網頁遊戲、ARPG



B07 Run Run Circle

指導老師:劉國有 呂洽毅
組員名單:鄭金婷、姜宣宇、方煒智
詹郁妤、黃仰翎

成果摘要:

用Kinect作為主要的遊戲裝置，整個遊戲方式以直接控制為主，結合了3D模型與場景。透過肢體動作來進行。遊戲可分成雙人及單人模式，雙人模式為競賽模式，比較得到的葵花籽數。單人模式中有四個關卡讓玩家闖關，每次開啟的關卡場景都是隨機段落組成的，每關解鎖的葵花籽顏色都不同，需要得到對應的葵花籽數，當角色死亡超過3次，可用葵花仔復活，但每次復活所需的數量都會增加。

關鍵字: Circle Run、3D跑酷、Kinet



B08 技能交換網

指導老師:楊子青
組員名單:戴宏展、肖振輝、賈曉東

成果摘要:

專題理念：技能交換就是用自己掌握的技能交換別人掌握的技能，各取所需，以達到互相學習的目的，同時節省下高昂的培訓費。与以往的实物交换不同，技能交换者只需要拿出一种技能，与别人进行纯技能层面的交换后，还可以学到自己想要的本领。主要功能：個人資料建立與更新；查詢（用戶、貼文、地區）；User與User之

關鍵字：交友拓展，經驗交流

資訊應用區



C01 生活資訊的訊息推播

指導老師:顏永森

組員名單:宗家榮、邱俊翔、李政達

成果摘要:

生活資訊互聯網以論壇形式為基礎，具有一般的論壇功能外，還有後台管理的功能，例如：自動篩選各種條件的熱門文章且利用郵件轉發通知所有會員、自訂主旨與內容的群發郵件發送等.....，希望能利用此論壇，增加校園內師生們溝通的管道，加強訊息的傳遞，藉此創造一個方便且迅速的平台。

關鍵字: ASP.NET、論壇、email群發



C02 SlideMovie

指導老師:陳澄慧

組員名單:林建德、林鈺淇、鄒佳璇、邱俊鈞

專題網址: <http://120.110.111.188/xyz/NEW/index.html>

成果摘要:

本專題開發線上影城網站，可提供讓廣大的電影愛好者，查詢目前最新上檔電影資訊、影城資訊，本專題利用 ASP.NET、HTML5網頁程式技術，來建置專題網站，由於目前現在智慧型手機當道，因此我結合響應式網站技術(RWD)，使我的網站，能夠根據使用者的裝置，在不同解析度的設備或螢幕上，來顯示網頁的內容，讓使用者在操作上，得到最佳效果。

關鍵字：線上影城網、電影網站



C03 iF-Imagine Your Home

指導老師:陳滢慧
組員名單: 陳蓉億、呂哲瑋、楊順元

專題網址: <http://120.110.111.160/>

成果摘要:

iF - Imagine Your Home, 讓使用者可以快速地把喜歡的商品帶回家, 並在購買家具的同時能透過擺設系統清楚商品是否適合自己的家或打造一個不同以往感覺的家, 我們也提供論壇讓使用者們交流彼此意見, 至於客服方面提供了線上即時客服可以即時處理使用者的問題; 我們最終的期許是可以幫助使用者建造出夢想中的充滿溫暖的家。

關鍵字: 電子商務、數位商場、3D模擬



C05 Key Chi Tao

指導老師:簡永仁
組員名單:曾品喬、吳婉伶、謝宗翰、吳祐霖

成果摘要:

Key Chi Tao是一群由大學生所開發的社群交友平台, 藉由「有想做的事情」及「想找事情做」兩個元素, 讓你可以快速找到想做相同事情或者想找事情做的人; 除此之外, 你還能創立揪團, 邀請附近的人一同參與, 不論是運動、唱歌、打麻將、開Party、看電影.....通通一次搞定! 快來認識附近的新朋友, 拓展豐富你的生活社交圈吧! Key chi Tao將為你帶來一個全新的交友體驗, 打造專屬於你的同好圈!

關鍵字: Key Chi Tao、揪團



C04 頭痛的疾病診斷與建議

指導老師:溫嘉憲
組員名單:郭建宏、莊智如、王信凱、鄧富璟

專題網址: <http://120.110.112.26/index.aspx>

成果摘要:

『頭痛的疾病診斷與建議』專題在溫嘉憲老師的指導下, 仔細研讀臨床醫學專業書籍"The Complete Patient History"中所提供的頭痛問診指引, 並結合智光診所莊國風醫師的專業診療經驗, 分析歸納出頭痛的快速診斷規則, 據以建構診斷頭痛疾病

的醫療諮詢網站。患者可以行動通訊設備立刻查詢出頭痛的原因及最接近且適合就醫的各級醫療院所與其最佳前往路徑。運用本系統將對國人健康的維護提供莫大的助益。

關鍵字: 頭痛診斷、醫療院所搜尋



C06 Nail Fairy·指尖精靈

指導老師:王孝熙
組員名單:葉怡君、溫明慧、李聿惟、彭淳婷

專題網址: <http://120.110.112.109/home1.aspx>

成果摘要:

熱愛流行時尚的我們, 設計了客製化的「指甲彩繪貼紙網站」。不但讓愛美且喜歡獨特的使用者, 可以很方便的享受變化的樂趣, 也提供平台給喜好設計花樣的另一個族群發揮所長。另外, 我們還提供了指甲彩繪及保養的教學, 讓使用者在製作指甲貼的同時, 可以深入學習更多手部美容相關知識。相信具備多項功能且充滿新鮮感的Nail Fairy, 一定能吸引眾人的目光。

關鍵字: Nail Fairy、客製化、指甲貼製作



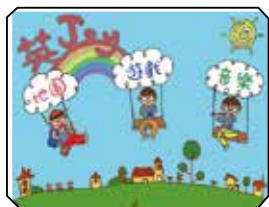
C07 Life Helper

指導老師:葉介山
組員名單:黃品翰、蕭均維、潘亞沁、
潘鴻志

成果摘要:

Life Helper，是一種多功能的行事曆，主要族群設定在一般上班族，而不同於一般行事曆是用點擊的方式，我們用“拖曳”來增加使用上的流暢度，更添加貼心小圖示讓使用者方便辨別重要事項，而我們的主要功能包含約會提醒、生日提醒、照片儲存、檔案瀏覽等，並且與googlemap做連結，讓使用者更方便查看路線。我們主要技術是以HTML5為架構做成網頁，再利用phonegap轉為手機APP。

關鍵字：LIFE HEIPER、小幫手、行事曆



C08 英Joy教學網站

指導老師:胡育誠
組員名單:蕭元杰、鐘靖雅、張雅婷、
郭佩嫻

專題網址：<https://c01c2493859aa0996ed2736ff4ff2f0d9cf881fb.googleusercontent.com/host/0B9cJghiPolLwRUxVUHpvZ0Eyems/>

成果摘要:

英Joy教學網系統功能分成三大類:地圖主題式教學、遊戲互動式教學、音樂歌唱式教學。藉由這三個類別讓小朋友可以輕鬆學習單字、句子、發音、聽力，不會在剛接觸新的語言時覺得枯燥乏味，有了英Joy教學網作為輔助，他們可以歡樂的學習英文。

關鍵字：英Joy、英文教學網站



C09 流浪書城 2nd Hand Books

指導老師:蘇炳煌
組員名單:劉宜臻、宋姝嬋、陳佳萱

專題網址：<http://120.110.112.122/j38>

成果摘要:

國內大專院校的教科書，售價普遍不菲，學生每學期開學時購買新書所費不貲，以致不時傳出有學生非法影印教科書，侵害他人著作權的事件。為鼓勵學生尊重著作權，幫助學生減省購書費用，並促進智慧合理共享的環境，乃建立「二手書平台」，著手推動二手書。期盼透過二手書平台之建立，將呵護文化產業及保護智慧財產權的觀念，深植人心，歡迎靜宜的學生多多利用此網站。

關鍵字：二手書、C2C、平台



C10 梅子黑糖woo

指導老師:蘇炳煌
組員名單:簡均玳、陳郁婷、施品瑄

成果摘要:

以黑糖跟梅子為主題，用Joomla!製作一個平台提供使用者在上面相互交流，並且透過我們的平台瞭解更多有關梅子及黑糖的相關資訊。

關鍵字：黑糖、梅子、woo



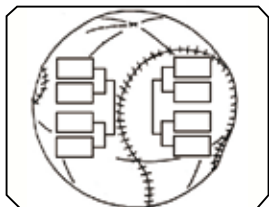
C11 一種使用BST基於BTC的最優演算法

指導老師:林家禎
組員名單:周健傑

成果摘要:

為了提高BTC演算法的壓縮品質，我們提出了一種優化的BTC演算法，使用二叉樹作為基本資料結構。與原有的BTC演算法相比有更好的壓縮品質。

關鍵字：BTC、BST、圖像壓縮



C12 棒球賽程製作與查詢

指導老師:王逸民
組員名單:張書豪、蕭輔丞、陳民鈞、彭裕凱

成果摘要:

希望使用者可以藉由我們的系統在短時間內排出一輪公平公正的比賽。

關鍵字：棒球賽程、賽程與製作



C13 網輕鬆的靜宜人

指導老師:謝孟諺
組員名單:顏安廷、陳一耘、林宗翰、徐健文

成果摘要:

一個專題，一開始設想的很好，但我們實際操作下，才發現無法如我們當初想像的簡單，組員之間的分工合作、溝通，雖然有過磨擦意見不合，但我們還是以做好這份專題的心態來完成，MIXARE是一套對於我們來說很難的開發工具，我們也找過許多的幫助與資料，最終只能完成不如我們當初想像的，但是當我們看到我們的成長逾成果，一切都只是過去式，我們獲得的是我們從中學習到的知識與團結的重要性。

關鍵字：Android、eclipse mixare



C14 黑白線上的決策者

指導老師:戴自強
組員名單:連浩維、林峻劭、王靜修

成果摘要:

現今行人要穿越路口皆須行走於斑馬線並配合行人專用號誌—俗稱的小綠人，靜宜大學前之路口在上下班、上下課時段，常有大量的車流及行人，有時倒數之秒數甚至會不夠，造成秒數結束還有行人未過完路口，因此希望新增緊急按鈕，在秒數不足且還有行人未過完路口時按下以增加些許秒數讓行人都能安全過完路口，或用於救護車將至時按下減少秒數，避免行人與救護車間的意外等，希望藉此來提升行人的權益及安全性。

關鍵字：智慧型小綠人、可重組與計算應用平台



C15 可更改式跑馬燈

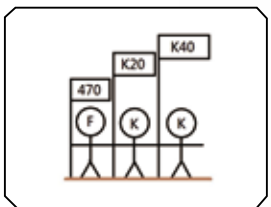
指導老師:戴自強

組員名單:馮俊文、陳鋆濤、黃涓晴

成果摘要:

這次的專題主要是以Verilog語言為主，並且使用FPGA板子，叫號器是非常普遍的東西，因此，我們希望能夠在普通中創造不一樣的東西，所以，我們以叫號器作為我們的專題。

關鍵字：叫號器



C16 Performance Evaluation of Scientific Applications in GPU Environments

指導老師:李冠憬

組員名單:陳奕翔、林士翔、劉育承、張嘉成、陳重佑

成果摘要:

科技日新月異，現今使用GPU運算已經廣泛地應用在各種科學計算上，高效能運算這項技術能夠有效地提高電腦計算能力，隨著使用者對於效能的追求，顯示卡的版本也不斷演進，在繪製圖形、平行處理、基因序列比對等技術應用上，都有了更快速的呈現。倘若將應用程式於不同的環境設備下執行，機器的處理速度影響到應用計算的效率，其輸出數據的差異，顯現出效能上的優劣，而我們則針對效能這部分進行分析討論。

關鍵字：Fermi、Kepler、效能分析



C17 於多核心處理器環境的電路模擬研究

指導老師:李冠憬

組員名單:張迦、邱繼慶、楊尚謙、陳侶龍

成果摘要:

隨產業環境及科技技術的拓展與升級，高效能與低成本已成為各企業發展的最高原則，而電路的開發是一件費時費工的工程。電路模擬是將電路圖轉成程式碼在電腦上作運算，檢測電路的連接過程是否完整，特點在於不必因為檢測失敗而花費多餘的成本，只要修改數據再作新的測試即可，適當地使用電路模擬，可以大幅提高產品研究的效率。本專題應用spice作優化，透過多核CPU及GPU來提升運算速度和效能，期望提升電路模擬的品質和降低時間的消耗。

關鍵字：NGSPICE、電路



C18 樂音編譜系統

指導老師:羅峻旗

組員名單:陳泓匡、陳柏元、陳柏宇、賴鈺凱、顏志軒

成果摘要:

大部分玩樂器的人，都有一件事困擾著他們，那就是想彈奏曲子，可是卻沒有譜在身邊，這時候我們打算造福那些受困於此中的人們，希望讓他們只要有音樂加上這套軟體，那就能誕生出樂譜。我們主要是讓樂器的聲音進來後，讓程式進行分析和弦，再讓程式依照時間填譜，進行人工編譜，選擇你所需要的音符後在新增移除在譜面上，之後就可以播放出來聽看看成果如何，最後可以用PDF的格式輸出。

關鍵字：音階、分析



C19 Could-Based Local Alignment

指導老師:洪哲倫
組員名單:蔡雨霖、侯修平

專題網址: <http://120.110.115.135/>

成果摘要:

本系統為平行化序列比對工具，而此工具搭配著GPU來做運算，增加序列比對的速度，使用者能夠在此平台建立個人專屬帳號，儲存自己要做比對的序列，序列的比對資料庫都由NCBI(National Center for Biotechnology Information)所提供，另外，本系統還有網路服務針對使用者和伺服器做資料交換。

關鍵字: Sequence Alignment、Parallel Computing、GPU-BLAST



C20 音控虛擬實境

指導老師:羅峻旗
組員名單:周旻豐、黃士軒、謝承霖、
林育承

成果摘要:

音控虛擬實境，我們利用Sphinx-4這套語音系統軟體，來做聲音辨識，搭配利用Unity3D軟體來實現虛擬實境的部分，Sphinx-4這套軟體基本上只提供英文的聲音辨識，那麼我們將他的語料庫重新做編排，抓出中文的羅馬拼音，並與Sphinx-4的聲音特徵做比對，因而實現辨識中文，在指令辨識出來時，會對應到虛擬環境上面有所動作，例如開關燈，電視，等等，在使用者介面上面可以直接對Sphinx-4新增、移除、更改指令，也就是所用的指令可以隨使用者喜好來更改。

關鍵字: 音控、虛擬實境



C21 Java Prova 雲端測試平台

指導老師:胡學誠
組員名單:翁麒皓、胡博凱、梁家榮

專題網址: [javaprova.cs.pu.edu.tw\(http://120.110.115.170:8080/serviceview/](http://javaprova.cs.pu.edu.tw(http://120.110.115.170:8080/serviceview/)

成果摘要:

Java Prova為一個線上的JAVA程式測試服務，使用對象可以是所有撰寫JAVA程式的開發者，使用者只需要透過瀏覽器，經由本服務的網站上傳JAVA檔案，本服務就會對使用者的程式進行一個全自動化的測試，並產生報告，其報告中內含對使用者程式中的路徑進行偵測、測試資料，其中運用到很多不同開放原始碼計畫結合，使用者的網頁將可以閱覽程式中是否有錯誤以及其測試結果、測試資料，本計畫透過將軟體風格設計成RESTful將服務輕量化，方便使用者只要透過任一平台的網頁瀏覽器即可使用本服務，並進行推廣，本計畫主要的目的是想要透過讓使用者能夠透過一邊撰寫程式碼一邊測試的方式提升自己開發程式碼的品質。

關鍵字: RESTful、雲端測試平台



C22 Story Traveler(童話旅行者)

指導老師:劉國有
組員名單:吳浩瑋、陳星名、詹珮琪、
黃樺琳

成果摘要:

本作品結合繪本、遊戲與圖像記憶，實作出一款英語學習的體感遊戲。玩家藉由繪本來了解故事，藉由遊戲引導學習；並以Kinect為媒介，期待玩家能藉由與遊戲的互動，有效提升對英語的學習動力與敏感度。故事內容為著名童話故事之改寫，並製作成有聲繪本，藉由圖、文、聲的結合，將玩家聚焦於故事之上，再將關卡穿插在故事情節中，而每一個關卡都有屬於自己的學習目標，期盼能藉由遊戲的過程，使玩家連結圖像與單字，達到圖像記憶之目的。

關鍵字: Story Traveler、美人魚、kinect 體感遊戲



C23 麥斯大冒險：路西法的野心

指導老師：劉國有
組員名單：曾竹君、劉祖芸、邱郁晴、石孟穎

成果摘要：

以kinect為主要研究工具，利用kinect的基本操作，運用在遊戲裡且增加教學內容，讓遊戲可以在玩樂之中學習。配合老師上課所需要的單元製作，讓死板的電子教材替換成我們的體感教學遊戲，直接幫老師整理重點，放入遊戲中，結合故事情節吸引小朋友進入遊戲，小朋友既可以學習上課內容、分組競賽還能增強團隊能力。另外，老師可以在一旁觀察小朋友的學習狀況，也可以隨時導正小朋友，此開發是希望減少老師負擔與測驗小朋友學習進度的教學遊戲。

關鍵字：麥斯大冒險、數學學習遊戲、kinect



C24 恐龍STYLE

指導老師：胡育誠
組員名單：許媛瑜、胡怡如、王佳琪

成果摘要：

恐龍是大多數小朋友的童年回憶，再加上電子化時代的來臨，我們可以藉由此App認識恐龍的種類、食性、年代、特徵之外，也可以透過當中的小遊戲，讓小朋友們加深印象，能夠在玩樂當中也學習到和恐龍的相關知識。

在恐龍介紹的部分，我們也很用心地加入了聲音的講解，讓小朋友看簡介的時候比較不會覺得枯燥乏味！

關鍵字：恐龍、電子化時代、App



C25 連結雲端之社群網站

指導老師：謝孟諺
組員名單：甯致遠、江宗穎、蔡佳穎

成果摘要：

此次專題我們的走向是將ELGG以facebook為範本做出一個社群網站，與facebook比較不同的地方是將google的雲端硬碟結合在ELGG裡面，始使用者可以點選連結快速的從雲端中找取自己所要的資料，甚至是分享於聊天室中，與其他可能性。

關鍵字：ELGG PHP MYSQL



C26 兩岸詞通

指導老師：葉介山
組員名單：曾建陽、楊士岩、吳丁婷、施育楠

成果摘要：

- 一、翻譯模塊 (1)簡/繁體名詞對照查詢 (2)個人詞庫管理
 - 二、用戶模塊 (1)登錄 (2)註冊 (3)用戶資料管理
 - 三、問答與旅遊模塊 (1)搜索問題 (2)評論 (3)提問 (4)發帖
- 關鍵字：翻譯，問答，旅遊



C27 「8兜咗」

指導老師:陳澄慧
組員名單:陳祥、劉桓、白冰

成果摘要:

隨著網路技術和智慧型手機的普及，方便、快捷、個性化的網上訂餐服務正在進入人們的生活，傳統的服務模式已經不能適應市場發展的需求。針對這類問題，我們小組結合當代科技的發展設計構思規劃了一套最貼切的網上訂餐系統網站，為客戶提供網路選擇流覽菜品介紹、點菜訂餐、付款、送餐等服務，為餐飲店商家提供上傳優惠資訊、最新產品推薦等服務，適應靜宜大學老師和學生以及服務周邊社區人群的習慣。並為管理員提供一個智慧的服務平臺實現顧客資訊與顧客訂單的管理，從而提高了服務的品質。

開發平臺: JOOMLA 主要開發語言: HTML、PHP、ASP

關鍵字: 網上訂餐系統網站、靜宜大學、餐飲



C28 網頁論壇

指導老師:顏永森
組員名單:蘭鵬、王銘、廖宸、萬連強

成果摘要:

本網站實現了論壇網站的基本功能，實現會員註冊亦可匿名瀏覽，均可發帖回帖，方便用戶操作。加入管理員權限可在後臺管理論壇，增刪貼子、管理會員、增加新的熱門話題以維護論壇的健康與安全。

關鍵字: 論壇



C29 營養食譜

指導老師:蘇炳煌
組員名單:蘭婷婷、徐敏蘭、黃佳敏、蘇莉莉

成果摘要:

隨時更新熱門食譜。

查詢菜譜，可以得到做法和所需食材，和菜譜所含的營養標示。不同的人群種類可以查詢到適合自身情況的菜譜

關鍵字: 營養、食譜



C30 籃球賽事安排網站

指導老師:王逸民
組員名單:康瑋臻、葉華平、李同海、陳坤

成果摘要:

主要目的是為了給籃球賽事進行比賽安排賽事，方便使用者。使用者可以通過後台管理給予瀏覽者最直觀的比賽狀況。包括一些球隊比分，以及個人球員比分等等。

關鍵字: 籃球、賽事安排、網站

電腦系統與 行動裝置區



D01 塗塗果醬

指導老師:楊子青

組員名單:郭黛慧、李孟庭、李育庭、
曾瑋真

專題網址：<https://drive.google.com/file/d/0B2zuB3jtmLeCMIBKeFh4cERhZ2c/view?usp=sharing>

成果摘要:

心智障礙者常需藉由反覆練習以增進生活技能及便利性，本專題與瑪利亞基金會合作開發輔具，以其耕耘的手作麵包店為創作動機，期望透過此App讓使用者能夠更有效率地學習。

遊戲以App Inventor2開發Android手機App，結合Tiny DB記錄最佳成績，設計了握刀柄、選果醬、烤麵包、塗果醬等關卡，訓練使用者各方面製作麵包時需要加強的能力，包括移動性、辨識能力、靈敏度等。

關鍵字：塗果醬、bread



D02 貼身小秘書

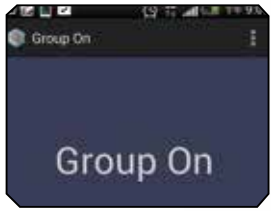
指導老師:楊子青

組員名單:林佳柔、陳俐君、蔡珮琪

成果摘要:

瑪利亞社會福利基金會是服務身心障礙者的機構，有不同年齡的族群。因本身的一些限制，對於自身的事務會遺漏或拖延而需要老師及社工人員提醒，本專題希望針對工作流程的部份提供輔助，以協助服務對象。我們與第一線的教保工作者溝通後，嘗試設計一款APP，此APP內建資料庫、拍照、錄影及錄音等功能，來達到多重輔助、提醒的功能。資料亦存放至雲端資料庫，供教師分析，調整服務對象工作內容之參考。

關鍵字：工作流程、行事曆



D03 Buddy mapping

指導老師:王耀德
組員名單:張智凱、呂佳展、彭晨棋、
陳侶翔

成果摘要:

目前Server端有上線、手機能以FB登入，不過不同版本之Android系統會產生問題，尚還有一些Bug還未能處理。

關鍵字：Group up、Buddy mapping



D04 Buddy Guard

指導老師:王耀德
組員名單:賴羿閔、鍾沛欣、徐婕鈴、
楊舒惟

成果摘要:

手機透過GPS抓取使用者的目前的位置，以及透過手機鏡頭拍攝使用者當前的畫面，並回傳所擷取到的照片以及GPS座標到Server，在網頁製作上利用Google Map來標示手機端的位置以及照片，其他人可以透過網站來觀看手機端使用者的位置以及當時畫面，並能觀看手機使用者所移動的路線是否有問題，當時的畫面又是如何，可以即時關注手機使用者的狀況，是否有遇到什麼狀況。

關鍵字：即時關注、Google Map



D05 Target Tracing

指導老師:王耀德
組員名單:曾俊瑜、蘇威誠、楊元奇、
邱偉倫

成果摘要:

透過此app,能使手機與後端資料庫做連接,把你目前的經緯度傳回資料庫裡，然後每支手機也都會透過資料庫回傳你的位置，並顯示google MAP裡

關鍵字：TTC



D06 靜宜機車大停車場管理系統

指導老師:王孝熙
組員名單:翁清富、高嘉鴻、洪幸妤

專題網址：<http://120.110.112.104/Default.aspx>

成果摘要:

由於靜宜大學的機車大停車場範圍廣大，是全臺灣最大的機車大停車場，但是卻沒有任何資訊化管理系統，造成找空車位、找車子以及違規處理上有諸多的麻煩。因此我們藉由此系統進行車主以及校方管理者的管理，減少找空車位區域、找車子的時間以及停車場的違規事件。

關鍵字：車牌辨識、停車場管理、找車子



D07 校園點餐系統

指導老師:葉介山
組員名單:林紘安、梁桂菱、楊惠安、
許瑋庭

專題網址: 120.110.112.105/cell/

成果摘要:

為了因應中午時段學校餐廳人潮眾多的問題，於是我們做了校園點餐系統。

此系統運用到NFC技術使交易電子化；進入到手機APP，執行登入、點餐、發送等程序，店家接到訂單立即製作餐點，使用者再用手機NFC進行扣款動作，即可取餐。校內職員學生可以利用此系統，即可不用在現場等候，也可以舒緩人潮，使店家可以做尖峰時期的緩衝。

關鍵字：NFC、預約點餐



D08 一指逛沙鹿

指導老師:蘇炳煌
組員名單:劉韋廷、洪偉翔、游輝昱、
鍾念毅

成果摘要:

針對目前的市面上有許多的旅遊APP，我們也打算做一款關於沙鹿的。與其他旅遊APP相同的是，我們也介紹了關於沙鹿附近一些好吃好玩的地方，也提供地圖以及聯絡電話。不同於市面上的旅遊APP，我們也將設置一些小遊戲再裡面，讓使用者在收尋之於小小放鬆一下。

關鍵字：旅遊、沙鹿



D09 ABC靠手機

指導老師:顧宜錚
組員名單:謝振昇、蔡宗軒、劉易豪

專題網址: http://120.110.112.156:1337/

成果摘要:

本專題開發自主學習英文之App，具有三項特色：(1)容易上手，設計適合小朋友學習的平台，所以大人和小孩都可以輕鬆操作；(2)寓教於樂，利用遊戲競爭的方式吸引學習者；(3)著重聽力，現行的英文學習軟體以拼字訓練為主，此專題開發的App特別加強聽力訓練。

關鍵字：行動式學習、英文學習系統、學習類App



D10 健康照護秘書

指導老師:顧宜錚
組員名單:蘇翊翔、黃景聰、陳政宇、
曾帝舜

成果摘要:

本專題開發老人健康照護App，具有多項健康照護功能，包括：掛號、用藥提醒、血糖血壓紀錄、醫療機構導航、常見症狀和飲食介紹，以及健康體操學習，讓此App能提供居家照護人員之服務。

關鍵字：健康照護、老人照護、醫療資訊App



D11 西日語字母學習

指導老師:莊育維

組員名單:呂仁傑、王予傑、游哲軒

成果摘要:

這是一款提供初學者學習日文、西文字母與單字的APP，透過包含羅馬拼音、發音以及範例單字的圖像字母卡來幫助初學者快速學習，並且利用字母與羅馬拼音來進行簡易測驗。透過該測驗來瞭解使用者學習的成果，在學習當中可透過生字筆記來反覆學習不熟悉的字母。此款APP主要提供給入門的初學者，能對日文、西文有基本認識。

關鍵字：日文，西文，字母，學習



D12 Running Avengers

指導老師:莊育維

組員名單:溫庭國、張芸婷、王怡人

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Ht本專題選擇大家熟知的美國熱門電影「復仇者聯盟」的英雄們當作遊戲主軸，在一個具有神秘力量的立方體被壞人奪走後，正義的英雄們要追趕壞人，搶回立方體。遊戲將以體感的方式進行，讓使用者透過實際操作，選擇使用不同的角色玩不同的地圖，並以隨機掉落的食物與陷阱來訓練玩家反應。吃食物部份採取加分扣分制，每樣掉落的食物與陷阱分數皆不同，時間結束時結算分數，列入排行榜，可與朋友們一同玩樂，比較分數高低。

關鍵字：英雄



D13 美體日記

指導老師:莊育維

組員名單:黃乙仙、許宜庭、柯薇馨

成果摘要:

現代女性重視身材與體型，如果有一個像日記本一樣的APP記錄妳每天所攝取的食物熱量，去計算基礎代謝率和每日所需熱量，並且同時結合運動消耗熱量計算，更能幫助使用者達到理想體重。然而現有APP所提供功能不夠完善，因此我們提供計算基礎代謝率、每日所需熱量，算出每個人每天所需要的熱量，並且提供設定欲達到的理想體重，透過每天記錄所攝取的熱量與運動所消耗的卡路里，幫助使用者更容易完成目標。

關鍵字：減肥計算器



D14 循跡自走車

指導老師:林浩仁

組員名單:鄭揚弘、李修齊、蔡佳皓、呂亭瑩

成果摘要:

本專題主電路控制板採用單晶片(89c51)控制循跡自走車，使自走車能夠依照所準備的黑色電工膠帶軌道行走，循跡自走車利用紅外線感測器(CNY70)無法接收到黑色膠帶反射光來控制驅動馬達的電路控制系統，使車輪前進、左轉、右轉沿著黑色電工膠帶行走，完成不需要人員控制的循跡自走車。本專題主要目的是在設計出一台循跡自走車能夠以單晶片(89C51)為控制核心，循跡自走車有多方面的應用，例如：搬運物品，探索人類無法輕易到達的地方等，以下三點為本專題的目標：1.完成無人操控自動化的行走機器。2.自走車可以按照程式的指令，配合感測器的感測(CNY70)，引導自走車前進和後退，做到自走車自動行走的目標。3.使用單晶片(89c51)製作自走車，藉著程式的控制完成能沿著黑色電工膠帶行走的循跡自走車。



D15 台北旅遊APP

指導老師:謝孟諺

組員名單:戴毅竹、戴政宏、張立杰、
張皓舜、林愷翔

成果摘要:

搜尋離自身位置最近的景點、住宿資訊以及公車行駛時間。我們把景點、住宿的地點顯示在GOOGLE MAP上，並且標出最短路線以便到達目的地。除了自動搜尋我們也加入了查詢功能，能直接查詢你想要的景點或住宿點。

關鍵字：台北旅遊



D16 手機操控手機之基本操作之應用

指導老師:謝孟諺

組員名單:林家暉、郭偉成、簡鴻安、
林彥奇、謝岩峻

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



D17 居家生活小幫手

指導老師:翁永昌

組員名單:王秀卿、李琳、陳慧如

成果摘要:

門鈴燈:在門鈴上加上燈光，提醒屋內的主人。聽障人士也能藉由燈知道門外有貴客。感溫窗:自動開關調節室內溫度，借此降低冷氣的使用率，達到節能效果。亦可以防止因室內溫度過高產生的災難。廁所勿沖沖:地板上的觸發燈，踩過即亮，再踩即暗，可避免忘記關燈的耗電行為，也可讓老人家及身心障礙者在上廁所時，少費一份心在燈光上。計時器讓使用者在如廁時增加小小的樂趣。另外，自動沖水的馬桶，讓使用者可以避免沾染細菌的機會。

關鍵字：Arduino、居家安全



D18 3D列印物件分析

指導老師:翁永昌

組員名單:蔡宜雯、饒靜旻、高子豪、
柳雨晴

成果摘要:

現在市場上有很多關於3D列印的產品，於是我們主要的探討3D列印線材分析，目的是要提供給使用者製作的建議，以及給予使用者依些參考的數據。我們是使用ABS與PLA作為分析的對象，由於材料的不同，所以也會有不同的數據。考慮物件大小或是速度、溫度控制...等等條件，提供給使用者作參考。

關鍵字：Delta



D19 Kinect體感自走車

指導老師:翁永昌
組員名單:林尚毅、徐定宇、高佩君

成果摘要:

這有鑑於現實生活中很多人需要使用推車，我們以自動化的技術來取代人力的使用，利用Kinect的體感控制技術與自走車來達到省時省力的效果。

關鍵字：Kinet、自走車



D20 守護者GPS

指導老師:翁永昌
組員名單:鍾佳翔、林睿軒、陸賀

成果摘要:

1. 可以在遠端了解家中長者實際的位置
2. 若發生車禍，可以在第一時間發現
3. 可以透過手機APP了解碰撞所發生之地點時間，以便在報警時提供警方相關證據

關鍵字：Arduino、android、mysql



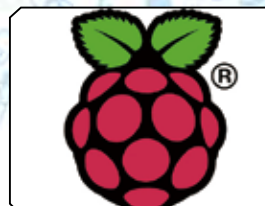
D21 媽媽小幫手

指導老師:羅峻旗
組員名單:游騰毅、梁純欣、陳怡靜、陳竺儀

成果摘要:

在系統中，我們開發了一個整合聲音辨識能力之無線感測網路嬰幼兒照護系統，其中不只具備嬰兒聲音情緒判讀能力，同時也具備音樂或語音播放功能，用以播放安撫嬰幼兒的音樂或媽媽/家人的聲音，達到安慰嬰幼兒的功效。我們也開發 Android 手機操控介面設計，以顯示嬰幼兒的狀態，並提供介面給媽媽在遠端控制照護環境或與嬰幼兒互動之用。

關鍵字：聲音辨識、居家照護



D22 互動設計引擎之研發-以 Raspberry Pi為例

指導老師:金城
組員名單:柯婉婷

成果摘要:

本研究以Raspberry Pi為基礎，組合攝影鏡頭Asus Xtion，開發不同以往的互動設計引擎；旨在以便宜輕便的組合取代以往較為昂貴的設備，使得互動設計開發的門檻降低，盼能普及偏鄉地區、廣傳更多互動設計的樂趣。

關鍵字：互動設計、Raspberry Pi



D23 Courage Hunter

指導老師:洪哲倫

組員名單:蕭君弘、陶逸元、陳俊利、
鄧清仁

成果摘要:

本遊戲使用Unity 3D開發，旨在提供休閒娛樂，使人們藉由遊戲紓解平時壓力，並且以手機為平台提供隨時可使用之方便性，讓使用者可以在空餘時消磨時間。

關鍵字：Courage Hunter、Unity3D、ARPG APP



D25 艾菲莉 EVALI

指導老師:王岱伊

組員名單:李敦豪、陳韋帆、史唯亨

成果摘要:

本專題將開發一款在Android平台上2D跑酷生存橫向卷軸的社群遊戲，以Unity為技術開發。本專題以故事劇情和收集道具為作品賣點，提升遊戲性的耐玩度，帶領玩家享受遊戲的趣味和緊張。

關鍵字：艾菲莉, Evali



D24 READ- 多元圖書APP

指導老師:許慈芳

組員名單:蔡宜芳、吳珮珊、鍾永欣

成果摘要:

本系統利用現在智慧手機和平板的普及，以視障小朋友為主要開發對象，設計一款即使是年幼的孩童也能學習使用的多元圖書APP。其中收錄了多本繪本搭配系統內建的各功能和簡易的操作，主要目的為提升親子共讀的感情、以及讓視障小朋友即使在沒有家長的陪伴下，也能輕易上手此APP並享受聆聽故事的樂趣。若視障小朋友已開始學習摸讀點字，更可以在家長協助下搭配雙視繪本來邊摸點字邊讀故事，認識字的音和義。

關鍵字：視障、有聲書、雙視書



D26 行雲者研發基地

指導老師:葉肩宇

組員名單:張書豪、林承翰、郭秉豫、
吳勃璋、許媛瑜、郭士煒、蘇偉順、
李珮綺、謝宗翰、駱錯頤

專題網址：www.cmrd.b.cs.pu.edu.tw

成果摘要:

行雲者研發基地(以下簡稱行雲者)為靜宜大學資訊學院之資訊研發團隊，成立於2013年10月。以專案實作開發之方式，學習「行動」與「雲端」之核心技術，培養學生做中學的實踐家精神，落實理論與實務之搭配應用。行雲者舉辦技術讀書會並開放資訊學院全體學生參加，讀書會中分享技術與知識，讓核心能力「根留靜宜」，也透過學習的過程訓練學生培養主動學習、正向思維等正確的態度。一方面亦承接校內與業界之系統開發專案，不僅增加學生的實作經驗，也學習業界的運作模式以提升就業能量，達到畢業即就業之能力。

關鍵字：行雲者研發基地、cmrd.b



D27 魔幻祭壇

指導老師:蔡奇偉

組員名單:陳柏恩、蘇郁澄、施朝傑、
張詠晨、林宗琪

成果摘要:

搜刮目前GOOGLE PLAY上的遊戲模式，重新打造一款融合某些玩法和獨創性。以RPG為主軸，透過腦力思考過關斬將，蒐集與升級各種不同功能怪物，遇到不同魔王所使用隊伍也會跟著不同。

關鍵字：RPG、益智

D28 漢彌爾頓迴圈遊戲

指導老師:徐力行

組員名單:張迦

成果摘要:

運用計算機圖形理論的觀念及演算法來設計智慧型手機的漢彌爾頓迴圈遊戲，以了解如何針對此類手機照相功能的相片場景運用。做出一個在智慧型手機平台上，透過手機鏡頭攝影來進行遊玩的圖形理論教學遊戲。藉由鏡頭拍攝，讓玩家隨拍即玩，達到沒有關卡限制的益智遊戲，再輔以圖形理論教學關卡，寓教於樂。圖形理論教學內容是使用徐力行老師的「動物園裡的數學」這本書做為參考。

關鍵字：手機遊戲 圖形理論 影像辨識



D29 Taiwan. Let's Go!

指導老師:顧宜錚

組員名單:陳欣妍、劉明明、黃歡、
林沈毅

成果摘要:

大陸旅遊市場每年到臺灣自由行的人口迅速成長，為提供旅行者到臺灣自由行能輕鬆成行，本專題利用Microsoft WebMatrix、jQuery Mobile、Opera Mobile Emulator等技術方法開發「Taiwan. Let's Go!」App，收集大陸遊客最想參訪的旅遊景點，並根據旅遊天數提供最適合的觀光路線，以及提供旅程所需的旅遊資訊，並且客製化地以簡體文字呈現，成為來台旅遊之最佳隨身導遊。

關鍵字：臺灣自由行、自助旅行App、臺灣旅遊景點



D30 Trip. So Easy!

指導老師:顧宜錚

組員名單:陳詩盈、陳宛昀、許雅婷

成果摘要:

本專題設計一款提供快速規劃旅遊行程的APP，系統特色有四點:第一，我們以「旅遊類型」作為規劃的準則，排列出合乎使用者需求的旅遊行程，提供「快速規劃」功能，第二，本系統在規劃時幫使用者考量多種規劃因素(景點公休日、旅遊區間)，再搭配「最佳路徑演算法」，以大量減少使用者規劃的時間並做出完善的規劃，第三，提供「節慶活動」資訊，讓使用者輕易就能得知活動資訊並參與活動，第四，紀錄行程，以達到旅遊行程規劃的功能。

關鍵字：旅遊最佳路線規劃、隨身導遊、旅遊App



D31 Strawman

指導老師:陳武林
組員名單:王怡婷、林世軒、王宣懿、
廖怡雯

成果摘要:

生活中常常會有需要等待的時候，而當你在等待的時候，手機遊戲將會是你最佳的消遣。這款遊戲融入了故事元素，帶領玩家一起進入主角的冒險故事，在遊戲中控制好手指力道和節奏方能得到高分，而遊戲分成三個難易度，更能挑起使用者的興致，大家一起在無限模式中不斷向自己挑戰吧！

關鍵字：APP遊戲、Android



D33 RPG遊戲-Mystery

指導老師:劉建興
組員名單:賴彥宇、游騰元、劉文璋

成果摘要:

管家繼承一棟豪宅，並聽聞家族中有龐大寶藏在屋子中的某處，而且發現屋子中機關重重，但是卻無法找到寶藏，所以必須找名偵探夏洛克來幫忙，夏洛克是如何解決其中的機關，推論出真正的兇手找出豪宅中的大寶藏。

關鍵字：RPG、Mystery



D32 美食“惠”

指導老師:莊育維
組員名單:湯紅楊、曾海敏、劉靜靜、
羅婷婷

成果摘要:

隨著智能手機的普及，現在手機app越來越與我們的吃穿住行緊密相連；然而，隨著人們的生活節奏越來越快，在PC端瀏覽訊息的時間變少了，為了讓更多消費者隨時隨地可獲取各商超以及餐飲類的優惠信息，節約支出，樹立正確的消費觀念；同時，讓商鋪可以減少廣告費用，節約運營成本，以獲得更多的客流量。

關鍵字：美食優惠



D35 靜宜大學生活APP

指導老師:楊孟蓓
組員名單:蔡文城、蔡昱翰、黃耿祥

成果摘要:

我們以大學新生做為題材，我們的研究動機是為了讓新生們更快能適應學校的眾多資訊，讓新生們能夠簡單易懂，例如說：上下課通勤同學，該甚麼時候搭大眾交通工具，何時到達學校，只要有相關APP程式，可以解決你眼前的問題，再舉個例子，每天的早、中、晚餐，一段時間過後，往往不知道要吃甚麼，一群人想了又想還是無法決定，這些種種問題，常常發生在新生身上比較多，所以我們這組針對這幾項問題討論過後，決定專研這項設計。

關鍵字：食衣住行育樂、交通、美食

靜宜大學資訊學院畢業專題競賽暨成果展導覽手冊

發行單位：靜宜大學資訊學院

發行者：王孝熙

出版人：翁永昌、楊孟蓀、葉介山 (依姓名排序)

籌備人員：吳賦哲、李思賢、戴自強、羅峻旗、顧宜錚 (依姓名排序)
王繡儒、吳佩真、李家香、邱宜萱、郭惠桐、楊斯竣
楊瓊瑤、劉秀惠、劉淑譚、郭惠桐、郭士煒、薛新光、
蘇偉順 (依姓名排序)

總編輯：薛新光

指導老師：王孝熙、王逸民、王耀德、呂洽毅、李冠憬、林家禎
林浩仁、金城、洪哲倫、胡育誠、胡學誠、徐力行
翁永昌、莊育維、莊潤洲、許慈芳、陳武林、陳滢慧
楊子青、溫嘉憲、葉介山、葉肩宇、劉建興、劉國有
蔡奇偉、戴自強、謝孟諺、簡永仁、顏永森、羅峻旗
蘇炳煌、顧宜錚 (依姓名排序)

地址：43301 臺中市沙鹿區臺灣大道 7 段 200 號

資訊學院 TEL：04-26328001 分機 18001

資訊傳播工程學系 TEL：04-26328001 分機 18031 ~ 18033

資訊工程學系 TEL：04-26328001 分機 18021 ~ 18023

資訊管理學系 TEL：04-26328001 分機 18011 ~ 18013

資訊學院網址 <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 103 年 12 月