



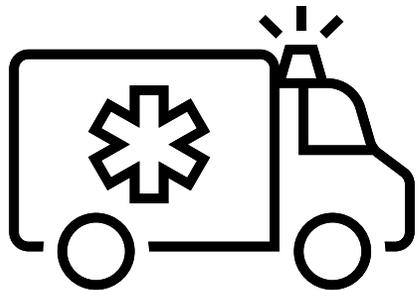
作品名稱：00005-行人天堂訓練所

指導老師：劉欣茹老師（中壢區信義國小）

組員：朱奕沅、姜冠佑、沈柏丞、戴芷羽、程湘絮

## 設計動機與目的：

台灣有著非常嚴重的交通問題，**根據統計，2022年台灣就有超過16000名行人受傷，394人失去了生命。**



CNN在報導中稱台灣為「行人地獄」

中華民國交通部  
111年整體交通事故統計分析(5/6)

運具	111年1-12月		110年1-12月		增減	
	死亡人數	受傷人數	死亡人數	受傷人數	死亡人數	受傷人數
機車	1,954	389,269	1,808	373,064	+146	+16,205
汽車	272	23,725	284	21,998	-12	+1,727
自行車	247	21,131	240	20,312	+7	+819
行人	394	16,757	410	15,589	-16	+1,168
其他	218	48,005	220	45,341	-2	+2,664

**我們的解決方案：** 我們決定運用rabboni設計一個遊戲，希望用寓教於樂的方式，提醒社會大眾重視行人安全，幫助台灣改善行人地獄的臭名。

**GAME1:駕駛體驗行人地獄所**



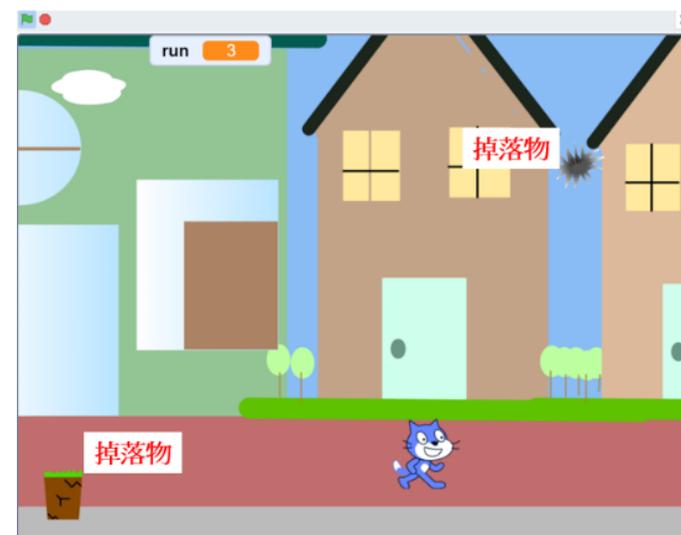
讓駕駛體驗行人無法安全過馬路的窘境

**GAME2:行人天堂駕訓班**



透過駕訓班的考照機制，讓駕駛學習禮讓行人

**GAME3:行人閃避掉落物訓練所**



這個遊戲是要訓練行人的反應力，隨時躲避掉落物！

# 作品創意與亮點：

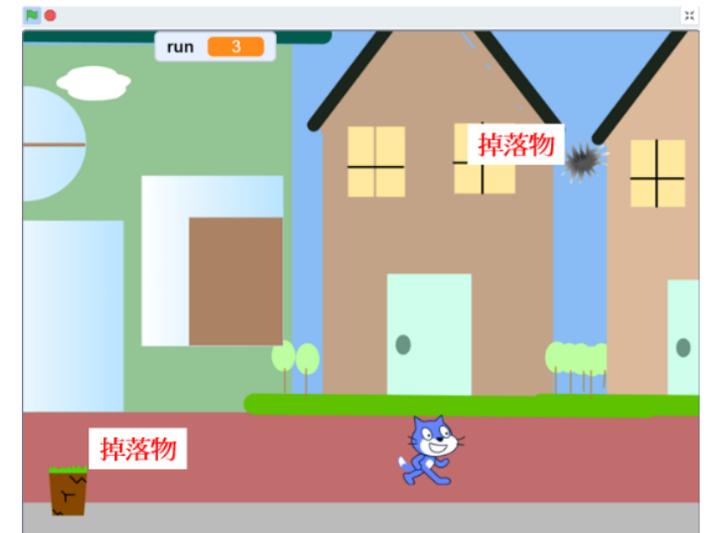
GAME1:駕駛體驗行人地獄所



GAME2:行人天堂駕訓班



GAME3:行人閃避掉落物訓練所



使用rabboni結合訓練所的方式，提供玩家沉浸式體驗，為改善行人安全提供解決方案。

# 人機介面應用：駕駛體驗行人地獄所（GAME1）



**RAB1：**  
運用加速度Y讓行人過馬路  
加速度 $Y > 0.5$ ，往上  
加速度 $Y < -0.5$ ，往下



**RAB2：**  
觸發Triggle，可以讓  
行人加速過馬路

# 人機介面應用：行人天堂駕訓班（GAME2）



**RAB1**：加速度 $X < -0.2$ ，啟動車輛

**RAB2**：加速度 $Y < -0.5$ ，啟動煞車

# 人機介面應用：行人閃避掉落物訓練所(GAME3)



角速度 $Y > 180$  且加速度 $X < -0.3$ , 貓咪往右閃躲  
角速度 $Y < -180$  且加速度 $X > 0.3$ , 貓咪往左閃躲



我們的作品能幫助實踐SDGs第11項，讓我們居住的都市更安全

# 作品展示

---