

科學村

Science Village

陳淇文、孫秉源、賴正瑀、江子樂、黃梓恩

指導老師

劉兆祥



1. 設計目的與動機
2. 作品創意
3. 應用及實用度
4. 問題與解決
5. 教育價值
6. 作品展示
7. 未來展望
8. 參考資料



一、設計目的與動機

隨著我們步入高中階段，課業壓力也隨之增大，不僅讓學習變得更加痛苦，也使其變得更枯燥乏味，為了改善此問題，我們設計了一種新的學習方式。

二、作品創意

1. 結合遊戲，樂在其中
2. 像素風格，懷舊復古感
3. 玩法多樣，充滿趣味性
4. 特色音效，沈浸加分
5. 雙語介面，符合趨勢

三、應用及實用度

本作品著重於自然科知識的生活化應用，能運用於自主學習、課外延伸探索中。透過互動的遊戲設計，學生能在挑戰中理解科學原理，培養觀察、思考與解決問題的能力。

四、問題與解決

1. 變數很多處理複雜度高

解決方法: 設定較有意義的參數，或在程式旁增加註記，可以更加熟悉程式內容



五、教育價值



觀念題型

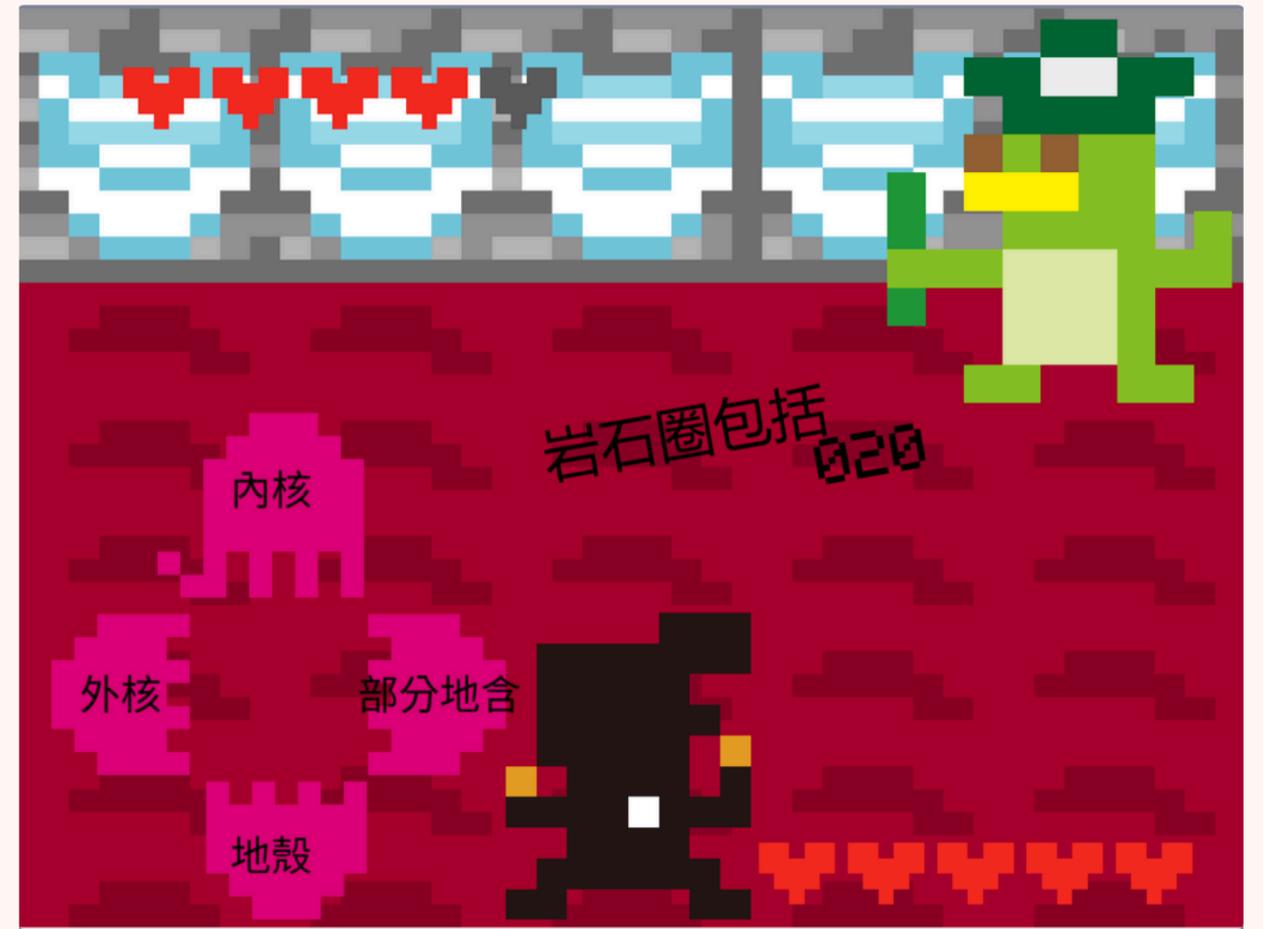
打好基礎

應用自如

六、作品展示



開始界面



對戰畫面



遊戲內容展示



購買武器畫面

七、未來展望

1. 題目可再增加
2. 關注歷年學測、分科使內容更趨近大考方向
3. 設置遊戲商城，可購買裝備增加攻擊力
4. 部分內容還是必須使用到鍵盤，未來可以嘗試以rabboni 在空中寫字以回答問題

八、參考資料

背景音樂網站：遊戲的BGM素材

<https://amachamusic.chagasi.com>

效果音網站：提供遊戲的各個效果音效

<https://soundeffect-lab.info>

像素圖案網站：提供遊戲的各種人物樣式

<https://dotown.maeda-design-room.net>

像素繪圖網站：提供創作人物及背景的工具

<https://www.pixilart.com>

**Thanks
for your
listening**

謝謝評審老師的聆聽