

排球威力太強啦！



## (一) 理念

想讓自己學的東西用Scratch的方式呈現，  
設計出自己的遊戲。

Rabboni 人機互動的感測器，想試圖激起玩  
家的興趣。

## (二)動機與目的

- 1.希望能挑戰自己的能力與極限，努力贏得佳績。
- 2在這個遊戲裡，我們希望能帶給大家了解運動的重要性，不要被手機控制住，想藉此激起同學運動的意志。
- 3.因為有老師的鼓勵，於是我們會更盡力的得到好的名次。

### (三) 發想

身為籃球愛好者的我們，原先因為在籃球場丟球與籃球機，進而設計出了投籃高手，但因投籃的姿勢與排球相似，所以我們將主題改為「排球的威力太強啦！」

## (四) 收斂

1. 當著手開始實作，發現事情並非我們這群麻瓜想的這麼容易，例如要如何讓Rabboni 感測器能夠精準地朝向我們要的位置就花了我們不少時間修正、調整。
2. 我們試著把動作簡化，讓整體程式看起來更為簡潔。
3. 我們在製作的過程中，也曾遇到過困難，但在同儕不同的意見和老師的指導之下，我們成功的製作出了這個小遊戲。

## (五) 技術可行性



## (六) 人機界面

### 人機互動

1. 透過Rabboni 感測器，可以讓我們更清楚瞭解程式撰寫後的結果跟自己預期是否相符合。
2. 如果設備(如筆電)具有攝影機的功能，亦可加入攝影機的功能，讓使用者(玩家)即時地清楚自己的狀態、姿勢是否標準。

### 延伸應用

1. 可給予行動不便者有運動的機會。
2. 我們可以針對目前的狀況，修改或延伸成其他的運動項目，例如：桌球、保齡球，或者可能回到我們原本預想的籃球。

## (七) 團隊合作規劃

姓名	工作項目
01	創意收斂、企劃書撰寫與彙整
02	創意發想、程式撰寫
03	程式撰寫與除錯、企畫書撰寫
04	創意發想、程式撰寫

## (八)教育價值／推廣性

- (1) 以同學而言，透過Rabboni 感測器，同學可以更清楚了解人機互動的過程，並能實際收到回饋；同時讓學習經驗和效率增加，尤其透過感官刺激，感受會更顯著。
- (2) 以老師而言，有著更多的資源與工具使用，在教學上更有吸引學生學習並增強動機，尤其對於模糊的物件說明時，能更清楚地呈現給同學，在課堂上能更生動地有師生互動。
- (3) 以學校而言，假如遇到天候不佳，至少在班級教室內或室內禮堂等有，同時也可藉由班教室的大觸控螢幕進行互動，增進設備的使用率。