

圖 1-1、Portal 程式架構

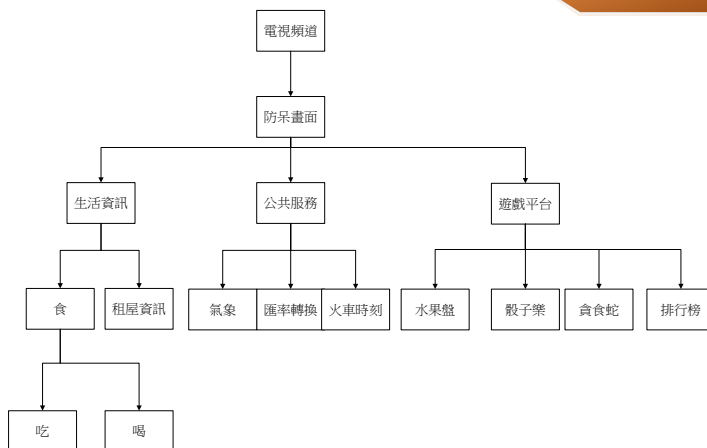


圖 1-2、實際案例

<p>圖 1-1</p> <p>此架構底下可確保單支程式出錯也不會造成數位電視其他應用程式無法執行，其他程式依然正常執行。</p>	<p>圖 1-2</p> <p>可達成不對稱之樹枝狀分類，至分類最底跳到子服務執行，達成方便於之後隨意新增分層。</p>
---	--



圖 1-3、防呆介面



<p>圖 1-3</p> <p>為因應老年使用者有誤按而不會操作數位電視的使用者，我們實作了在啟用時效內若無動作即還原節目畫面的選單功能。</p>	<p>圖 1-4</p> <p>主服務(下方)、廣告區塊(左邊圖示)、電視播放(等比縮放至右上)。</p> <p>在使用者游標選取不同的主服務時，廣告區會因應不同服務區有對應的廣告畫面。</p>
---	---

圖 1-5

點選主服務進入子服務分類選項(左上)分類到最底將進入到應用程式



圖 1-5、子服務畫面

附錄二：數位電視音樂串流應用-μBox

只展示動態字幕與清單輪播/刪歌(自己實做的部分)。

內部的多執行緒(multi-thread)控管(CPU 效能優化)、GC 控管(記憶體優化)與數位電視的前後景(前:清單;後:歌曲選單)功能也包括其中。



圖 2-2、動態字幕與歌曲串流播放

圖 2-1、播放清單與選歌畫面

<p>圖 2-1</p>	<p>圖 2-2</p>
<p>使用數字鍵點歌 insert 進入清單。</p>	<p>此應用到 multi-thread 控管與串流音樂的部分，此時也可以使用色彩鍵叫出清單查看播放列表，或進行卡歌的動作。</p>

附錄三：數位電視遊戲應用-釣魚(翻牌)



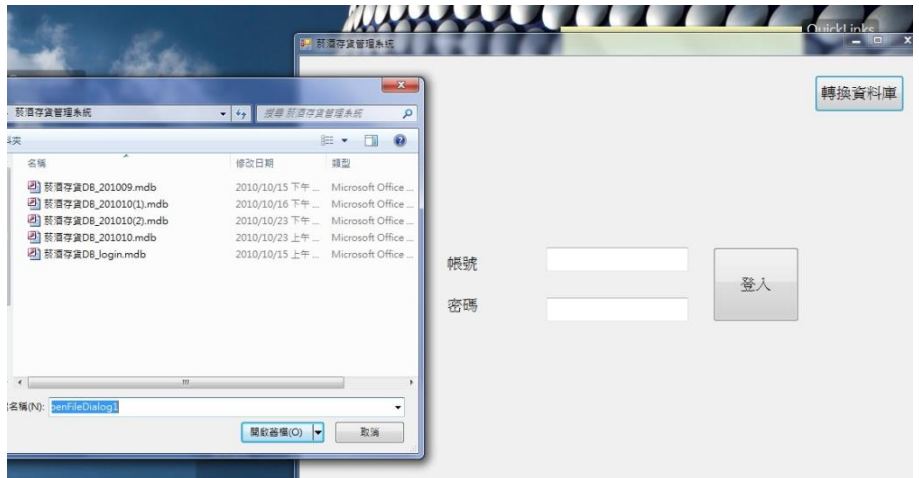
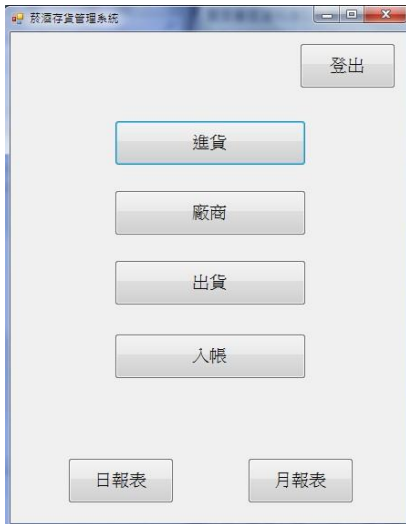
圖 3-1 數位電視小遊戲-釣魚的遊戲介面

圖 3-1

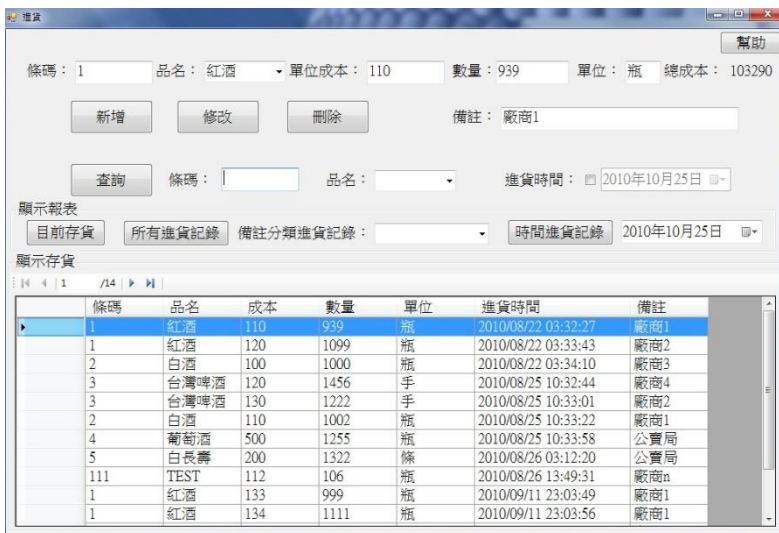
雙人回合遊戲、計分機制、輸贏判定、製造兩組同數值亂數並開放兩組重覆做為種子排組(命中率較高)、翻牌不成對先停留一段時間供另一使用者記牌(停留期間鎖按鍵)，再換使用者翻牌。

附錄四：菸酒存貨管理系統

本軟體的開發語言是 VB.NET，資料庫是 ACCESS，為講求資料安全性本程式每月會固定自動新增一月份的資料庫，對象是菸酒批發廠商，需要用到報表與連續列印(使用 Crystal 語法在報表裡實現)功能，輸出格式需符合廠商的規格中一刀格式，為此我還查閱新增格式並幫廠商設定完成點陣印表機(以前完全沒有接觸過的機器)，在入口端可任意更換月份資料庫。



←本程式共有圖上這七大功能。



←進貨支援報表查詢與新增修改刪除的功能，本資料庫以入貨時間為主鍵，故支援同品名不同成本。



庫存

2010/8/22
 廠商1
 廠商2
 廠商3
 2010/8/25
 公賣局
 廠商1
 廠商2
 廠商4
 2010/8/26
 公賣局
 廠商n
 2010/9/11
 廠商1
 2010/9/16
 廠商1
 2010/9/19
 廠商1

主報表

公賣局	5	白長壽	2010/8/26 上午03:12:20	200.0	1,322 條	264,400.0
廠商n	111	TEST	2010/8/26 下午01:49:31	112.0	106 瓶	11,872.0
2010/9/11 廠商1	1	紅酒	2010/9/11 下午11:03:49	133.0	999 瓶	132,867.0
廠商1	1	紅酒	2010/9/11 下午11:03:56	134.0	1,111 瓶	148,874.0
2010/9/16 廠商1	tt	test2	2010/9/16 下午03:59:38	12.1	1,111 瓶	13,443.1
廠商1	1	紅酒	2010/9/16 下午09:21:23	133.0	999 瓶	132,867.0
2010/9/19 廠商1	1	紅酒	2010/9/19 下午05:03:00	110.0	939 瓶	103,290.0
總庫存成本：						2,214,083.1

2

↑此圖以目前存貨查詢報表為例，所有報表可做到以三聯單格式(中一刀規格)，連續報表紙輸出直到最後一張報表才顯示出該查詢統計之結果。

←提供廠商的資料輸入查詢與報表呈現。

廠商名稱： 電話：

地址：

查詢 新增 修改 刪除

廠商清單

廠商名稱	電話	地址
Seven	3333	Taiwan
OOO	2323	台北市中正區羅斯福路一段155號一樓
YSS	33333	台灣
eeee	6767	台灣
NSS	1231243	台灣
rty	146	台灣
aaaaa	1234567844	USA
www	aa	ww

廠商資料

2010/10/25

廠商名稱： 電話：

OOO 2323

地址： 台北市中正區羅斯福路一段155號一樓

備註：
 紅酒 120
 白酒 200
 葡萄酒 300
 ...等等.

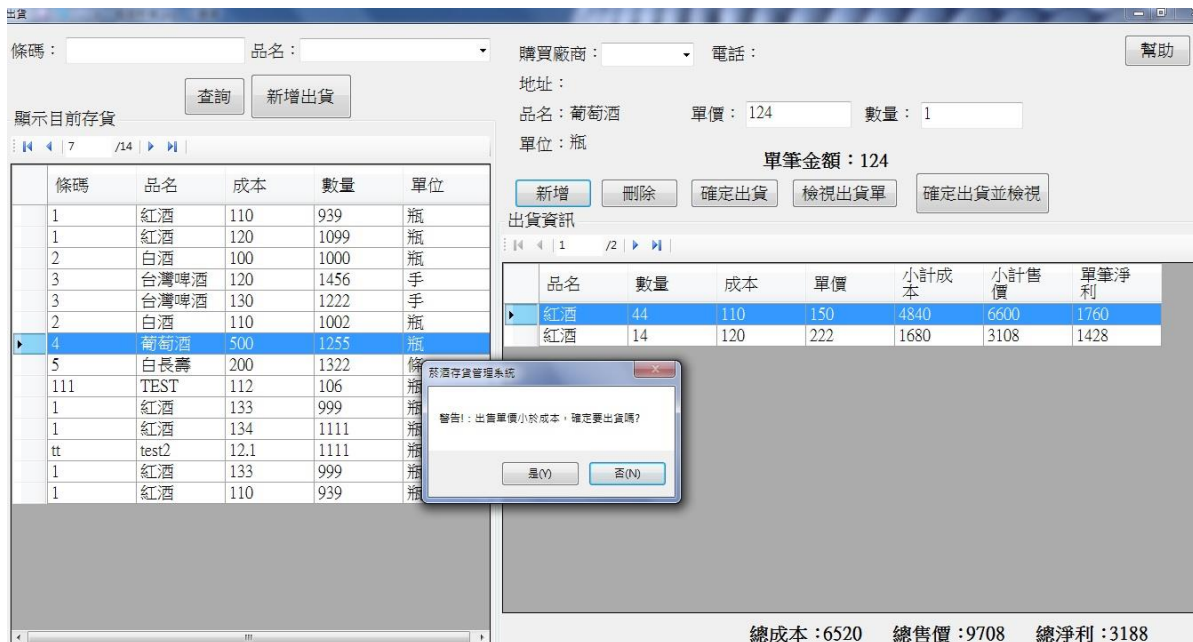
廠商編輯畫面 for 新增

廠商名稱： 電話：

地址：

備註：

確定



↑ 出貨部分提供左欄給使用者查看存貨數量與成本並點選欲出單之商品數量與售價，在暫存區中確定總成本、售價與淨利等，確定出貨之後可選擇直接觀看出貨單或不要。

在出貨單查詢的部分提供可更改廠商地址與電話(避免搬家或換電話)，如果選擇刪除出貨單將連同相關的出貨記錄一併刪除，並歸還存貨。



←入帳則提供查未收帳款的部分。

出貨日期： 2010年 8月25日 [查詢]

日報表

列印日期： 2010/025

品名	數量	成本	單價	小計成本	小計售價	小計淨利
000 2010年08月25日 下午05:50:10 紅酒	1	120.0	122.0	120.0	122.0	2.0
				出貨單總結：	120.0	122.0
2010年08月25日 下午07:43:01 紅酒	1	110.0	133.0	110.0	133.0	23.0
紅酒	1	110.0	1,222.0	110.0	1,222.0	1,112.0
				出貨單總結：	220.0	1,355.0
Seven 2010年08月25日 下午05:49:11 紅酒	11	110.0	120.0	1,210.0	1,320.0	110.0
				出貨單總結：	1,210.0	1,320.0
總成本：		1,550.0	總售價：	2,797.0	總淨利：	1,247.0

← 日報表提供每日的出貨單顯示與統計功能。

↓ 月報表，顯示每日出貨的總成本、總售價與總淨利。

月報表

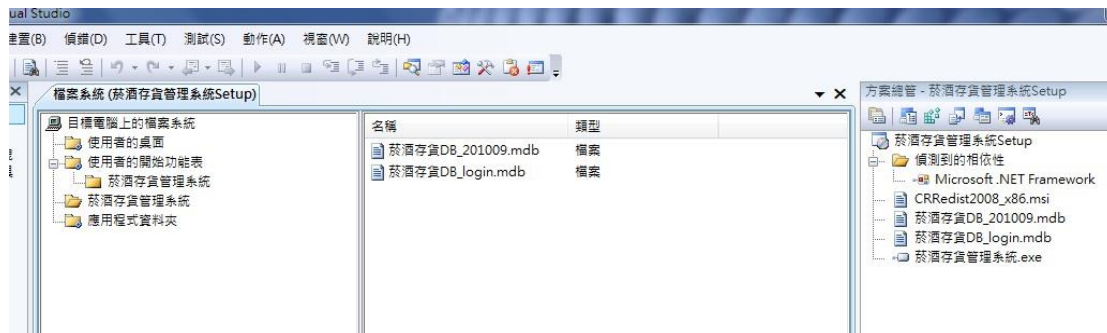
列印日期： 2010/025

出貨日期/天	總成本之總計	總售價之總計	總淨利之總計
2010年08月1日	59,027.0	68,860.0	4,833.0
2010年08月2日	47,454.0	51,634.0	4,179.0
2010年08月3日	42,844.0	49,205.0	6,361.0
2010年08月4日	48,999.0	50,500.0	1,501.0
2010年08月5日	37,598.0	41,140.0	3,542.0
2010年08月6日	54,879.0	59,281.0	4,402.0
2010年08月7日	37,899.0	30,040.0	-7,859.0
2010年08月8日	69,683.0	75,000.0	5,317.0
2010年08月9日	58,654.0	68,871.0	10,217.0
2010年08月10日	48,370.0	49,879.0	1,509.0
2010年08月11日	44,933.0	48,000.0	3,067.0
2010年08月14日	34,434.0	37,844.0	3,410.0

單月總成本： 552,538.0 單月總銷售額： 595,909.0 單月總淨利： 43,371.0

統計頁碼： 1 縮放圖數： 60%

↓ 封裝本程式並於廠商使用電腦測試成功，確定在 XP 與 7x64 位元環境下皆可執行，可在對方電腦上建立存放資料庫的資料夾，並自行定義建立位置，執行移除之後保有舊的資料庫並不會刪除使用者原本的資料庫，除非使用者電腦未安裝過本軟體系統才會自動未使用者新建初始化資料庫。



附錄五：PHP 網頁最新消息留言板



該網頁程式為網頁程式設計課我與朋友一同設計出來的，我負責留言板顯示、換頁、與傳值，並在交出期末作業後有再進行首頁的美編，如上圖。

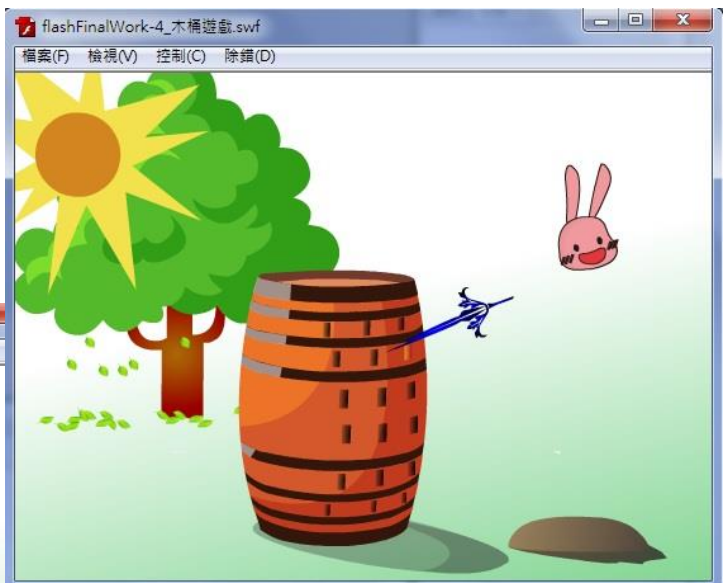
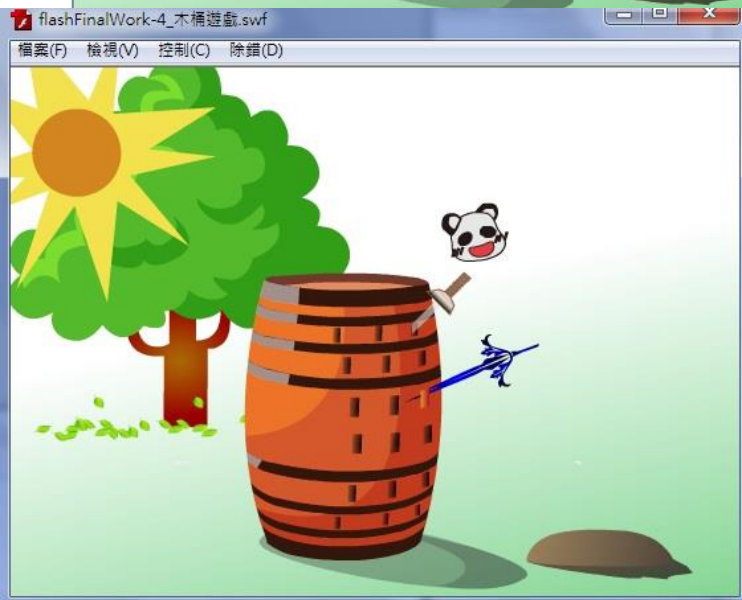


擷取兩張我還有印象參與過程式的部分。

附錄六：Flash 小遊戲-戳戳樂



這支小遊戲程式是我在進階動畫課期末做的作業；在期末由我擔任組長的本組共同討論出了做多個小遊戲的遊樂場主題(多個小遊戲)，我負責這支遊戲的程式、美工與音效嵌入部分，獲得 99 分的期末作業成績。

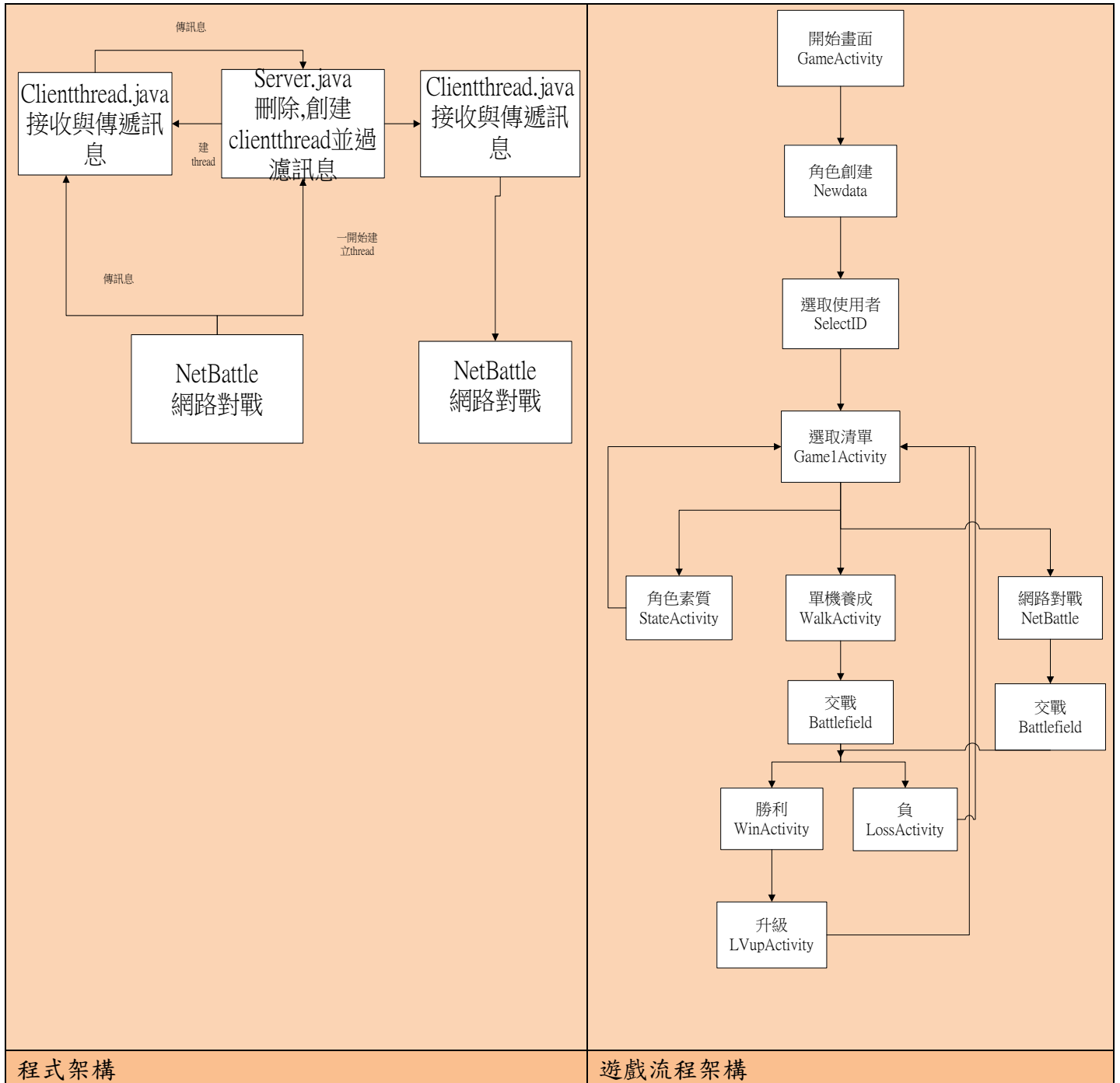


附錄七 Android App-

Android Monster Battle

本系統以 Java 開發 PC Server 端程式，當有使用者要求對戰成立時，始建立一組新的 Client Thread 進行對戰訊息的傳遞，當對戰結束便釋放該執行緒，傳輸資料使用 Socket。

Demo MV: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Ma_TEqeyANg



附錄八 iPad App-

Sheep Wolf

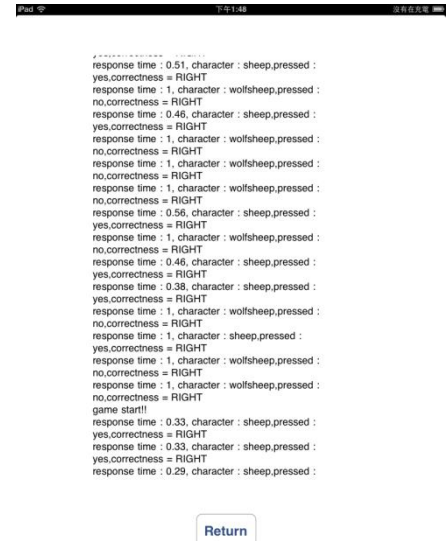
本系統目的在於提供中央大學認知所研究員做使用者認知反應速率測試



遊戲畫面 1



遊戲畫面 2



Return

系統 Log 檔，工研究員使用

附錄八 HTML5 網頁式物理模擬系統

此系統為中央大學網路學習所與台灣師範大學物理所合作之計劃，本人擔任程式開發，目的在將現有的EJS單機物理模擬系統實作到HTML5上並強化對觸控的使用經驗，使學習無邊界，讓老師能在教學上更好取得教學資源，該系統已實作出之功能為基本運動學(大部分速度運動)，本系統特性為靈活度高，使用者只需要了解並寫出運動學的微分關係式即可對物體做對應動畫。



以上為顯式動畫之介面。



以上為設定參數與演化關係之 model 介面。