

FLASH EASY GO



專案企劃

flash導入xml

ADT097116徐日薇

ADT097105吳欣如



Project Analysis

# 一、設計分析



# < 設計概念 >

## 緣起

拜科技的進步，電腦愈來愈來普及，電腦的發明，資訊時代的來臨網路開始遍及全世界的每一個角落，電腦的功用包羅萬象，一台電腦可以幫你完成許多事情，帶給我們非常多利性。但由於這些電腦軟件過於多，反而使得人們得花更多時間去篩選、學習，才能完成自己所需要的任務。

因此，我們製作快速設計遊戲的平台，進而加以把製作遊戲簡易化，使得人們不必在死板板的花長時間學習，就可以輕鬆一動滑鼠，完成屬於自己遊戲，甚至可以賦與遊戲教學的價值，往後也可以根據受試者對遊戲系統的經驗，再加增加難度，成為數位學習中的一環。

# < 設計內容 >

## 玩法

上傳你要使用的教材(例如:圖片、文字、音樂)，或輸入需要的參數(例如.數目)，設定好資料後，按上傳即可得到你所製作的遊戲。

## 教材

可結合國中小的教材。例如:烏鴉喝水的故事，即可將圖片改成烏鴉，並將一些攻擊物改成水瓶。藉由flash的小遊戲，來告訴學童課程中的小道理。

# < 設計目標 >

## 目的

讓不會flash人也會製作屬於自己的遊戲！

## 目標族群

國中小的老師

## 創意點

使用者不用再花時間學習如何製作flash，就能很迅速的作出一款新遊戲。

## 成就點

目前市場上尚未有人作出能在線上製作flash的網站，如果能開發出，想必會造成轟動。



Market Industry Analysis

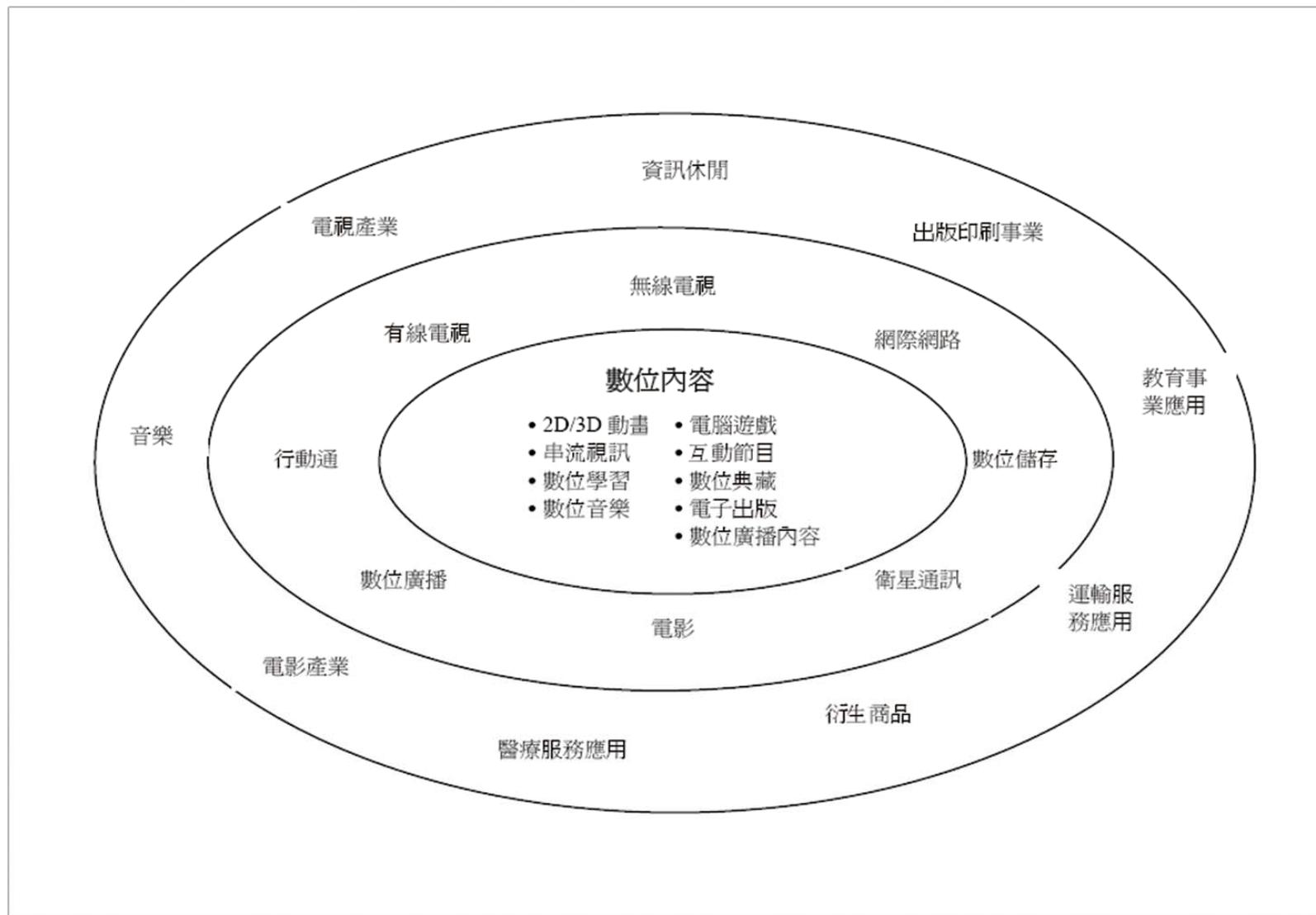
## 二、市場產業分析



# < 數位遊戲產業 >

隨著「挑戰2008」國家發展計畫的展開，相關基礎建設也隨之啟動。其中最引人注入的莫過於建設台灣的數位政策中，所謂的「兩兆雙星」重大目標。

「雙星」就是提升「生物科技」及「數位內容」兩項明星產業，由其是「數位內容」關係到一般大眾生活上有關於娛樂、教育、文化、出版等種種產業脈動，成為眾所矚目的目標。



- 範疇 -

# < flash遊戲產業 >

## 發展

網路小遊戲在一夕之間受到了眾多用戶的青睞。不可否認，網路小遊戲確實是互聯網最具發展的行業，於是不少苦於資金投入的中小站長，把眼光瞄準了小遊戲網站。小遊戲網站雖賺錢，但競爭也十分激烈。

## 產值

根據資策會的統計紀錄顯示，2000年我國遊戲產業產值為新台幣30億元，預計未來五年會成長至90億元，而業者朝向內容週邊事業發展開發，其產生的擴張效應更加無限。



SWOT Analysis

# 三、SWOT 分析



# <SWOT分析>

## Strength 優勢

- 1.能完全掌握遊戲的品質、未來的營運方向，且在問題處理及內容擴充上具較大的自由度。
- 2.擁有完全的版權，若遊戲品質良好，甚至可以進軍全球。
- 3.教育性方面：  
透過遊戲的製作，使用者可以根據自身的需求而對遊戲做改變，甚至可以變成適合課程的教材等。
- 4.遊戲性方面：  
使用者能製作出適合課程的遊戲，並藉由遊戲達到教育的效果，讓教學不再是拘泥於文字的說明，而是透過遊戲來傳達，不僅具有教育性，也讓教學變成一種好玩的遊戲課程。

## Weakness 劣勢

- 1.需面對研製時間與成本上的風險。
- 2.專業人才的缺乏。
- 3.知名度與名氣需自行營造行銷。
- 4.連線技術與伺服器的操作上常是較脆弱的一環，故研發成本高。

## Opportunity 機會

- 1.不僅自製遊戲研發，也讓不熟悉flash的使用者能夠創造出屬於自己的遊戲。
- 2.遊戲內容可以跟學校教材作結合，發展出適合教學的遊戲內容。

## Threat 威脅

- 1.目前的遊戲市場只專注於老師教學的使用，市場較為狹隘，需擴展市場版圖。
- 2.市面上有許多類似的網站，但只有最基本的修改的功能，如果再開發下去，會打擊到目前的開發市場。



Web Design

# 四、網頁設計



# <命名>

flash easy go

# <風格>

使用網頁製作出屬於自己的flash遊戲已經成為未來的趨勢之一，所以網站的風格以現代元素為主，加上簡易的線條結合出時尚簡約感。

# <版型>



News  
最新消息



Games  
遊戲中心



Discuss  
討論專區



Member  
會員專區

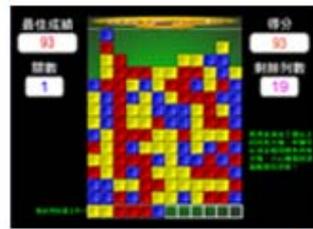


Admin  
後台管理

< 遊戲中心 >  
Games



接寶石



超級消方塊



翻牌遊戲



水管方塊



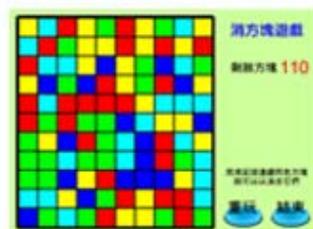
打地鼠



拆地雷

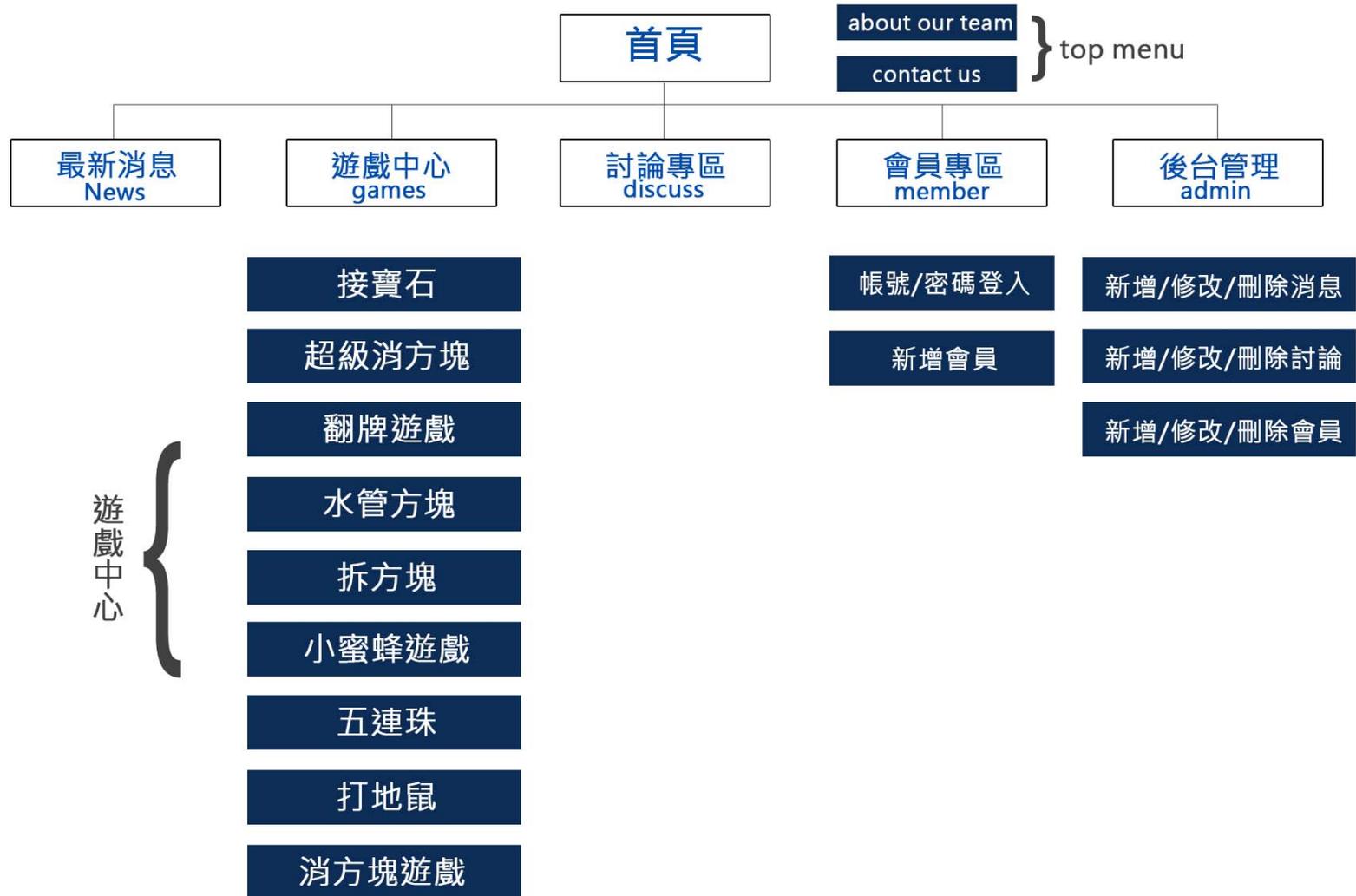


小蜜蜂遊戲



消方塊遊戲

# < 網站架構 >



# <網站功能說明>

## 最新消息:

提供遊戲的最新狀況，包含:新遊戲推出、更新的遊戲等等...

## 遊戲中心:

所有的遊戲皆在遊戲中心，可以點選想要製作的遊戲。

## 討論專區:

提供會員們分享使用的心得或是一些建議。

## 會員專區:

要使用本網站功能的人必須先登入會員。

## 後台管理:

提供後端的新增、修改、刪除，使資料容易管理。



Five Games

# 五、預定五種遊戲



首先會嘗試較簡易研發修改的遊戲，等到技術發展純熟後，再發展比較複雜的遊戲。

(1)翻牌遊戲

(2)打地鼠

(3)接寶石

(4)拼圖

(5)小蜜蜂遊戲



System Use

# 六、系統使用



# <使用軟體流程圖>





System Use

# 七、遊戲流程



# < 網頁方面 >

## 步驟1 遊戲中心

點選想要修改的遊戲畫面

• About Our Team 我們的團隊 • Contact us 聯絡我們

News 最新消息 Games 遊戲中心 Discuss 討論專區 Member 會員專區 Admin 後台管理

< 遊戲中心 >  
Games

接寶石

超級消方塊

翻牌遊戲

水管方塊

打地鼠

拆地雷

小蜜蜂遊戲

消方塊遊戲

## 步驟2 上傳參數

試玩原始的flash遊戲後，再選擇想上傳修改的圖樣，上傳之後按送出，即可創造出屬於自己的flash遊戲。

• About Our Team 我們的團隊 • Contact us 聯絡我們

  News 最新消息  Games 遊戲中心  Discuss 討論專區  Member 會員專區  Admin 後台管理

< 遊戲中心 >  
Games



- 上傳圖片的格式最好為PNG或JPG檔
- 請注意檔案的尺寸大小，最好調至成建議大小

遊戲時間  
 秒

石頭 (建議尺寸為45×38公分)

紅寶石 (建議尺寸為45×38公分)

主角 (建議尺寸為50×34公分)

作者Email

## 步驟3 完成遊戲

The screenshot displays a website interface with a blue header. On the left is a circular logo for 'EASY GO' featuring a cartoon character. On the right, there are navigation links: 'About Our Team 我們的團隊' and 'Contact us 聯絡我們'. Below the header is a menu bar with five items: 'News 最新消息' (with a speech bubble icon), 'Games 遊戲中心' (with a red pushpin icon), 'Discuss 討論專區' (with a green megaphone icon), 'Member 會員專區' (with a purple person icon), and 'Admin 後台管理' (with a yellow key icon).

The main content area has a pink header with the text '< 遊戲中心 > Games'. Below this is a window titled '烏鴉喝水2.swf' with a menu bar containing '檔案(F)', '檢視(V)', '控制(C)', and '除錯(D)'. The game window shows a green forest scene with a crow at the bottom. A green status bar at the top of the game displays '生命值: 3 時間: 59 得分: 29'. Two blue water bottles are suspended in the air. A brown can is on the ground to the left. At the bottom of the game window, the text '2010 徐日薇 信箱: dtgenius@yahoo.com.tw' is visible.

# <程式方面>

## 步驟1 MYSQL資料庫

	欄位	型態	校對	屬性	Null	預設值	附加	執行						
<input type="checkbox"/>	<b>no</b>	int(10)		UNSIGNED	否		auto_increment							
<input type="checkbox"/>	<b>author email</b>	varchar(50)	utf8_unicode_ci		否									
<input type="checkbox"/>	<b>game_sec</b>	varchar(10)	utf8_unicode_ci		否									
<input type="checkbox"/>	<b>image_file</b>	varchar(100)	utf8_unicode_ci		否									

- no為主鍵
- author email為作者上傳的電子郵件
- gameSecond為作者上傳的遊戲秒數
- image\_file為作者上傳的圖片檔案

## 步驟2 載入外部XML

```
<setting>
<game
gameTitle="烏鴉喝水"
note="射擊水滴、石頭，烏鴉加油!!">
<picnum picsource="card2">20</picnum>
<gameSecond>59</gameSecond> <author
email="dtgenius@yahoo.com.tw">2010 徐日薇
</author>
</game>
</setting>
```

## 步驟3 ActionScript 3.0 載入外部XML

```
//宣告讀取外部XML 檔的相關屬性
var a_Loader:URLLoader = new URLLoader();//宣告一
    個a_Loader 的Loader
a_Loader.addEventListener(Event.COMPLETE,
    doComplete);
function doComplete(event:Event):void {
XML.ignoreWhitespace=true;
var myXML:XML=new XML(a_Loader.data);
//若要存取節點的值，直接呼叫myXML.game.gametype
//因此可寫成
var gameType:int=int(myXML.game.gametype);
//若要存取節點中的屬性，則直接呼叫
    myXML.game.picnum.@picsource
//因此可寫成
//var
    pic_source:String=myXML.game.picnum.@picso
    urce
}
var a_URL:URLRequest=new
    URLRequest("setting.xml");//宣告載入的路徑並賦
    值
a_Loader.load(a_URL);//執行
```

## 步驟4 flash載入外部圖片方式

```
var a_loader:Loader = new Loader(); //宣告一個Loader  
var a_URL:URLRequest=new URLRequest("01.jpg"); //  
    要載入的圖片路徑  
a_loader.load(a_URL); //執行  
bg_mc.width=45; //自訂載入影片片段的屬性  
bg_mc.height=38;  
bg_mc.addChild(a_loader); //載入
```

## 步驟5 倒數計時器

```
myTimer_mc.getSecons=20 //倒數的時間，指定變數名  
    稱要為getSecons  
function TimerDone():void{ //倒數完成後執行的動作，  
    函數名稱要為TimerDone  
trace("時間到")
```



System Use

# 八、未來發展



### 近程目標:推廣遊戲學習理念

- 1.持續推動「遊戲學習」教學，提升教育品質。
- 2.推動國中小師生在職教育，定期舉辦「遊戲學習」研習會。
- 3.加強產學合作，與國中小，建立合作交流

### 中程目標:穩固網站品質

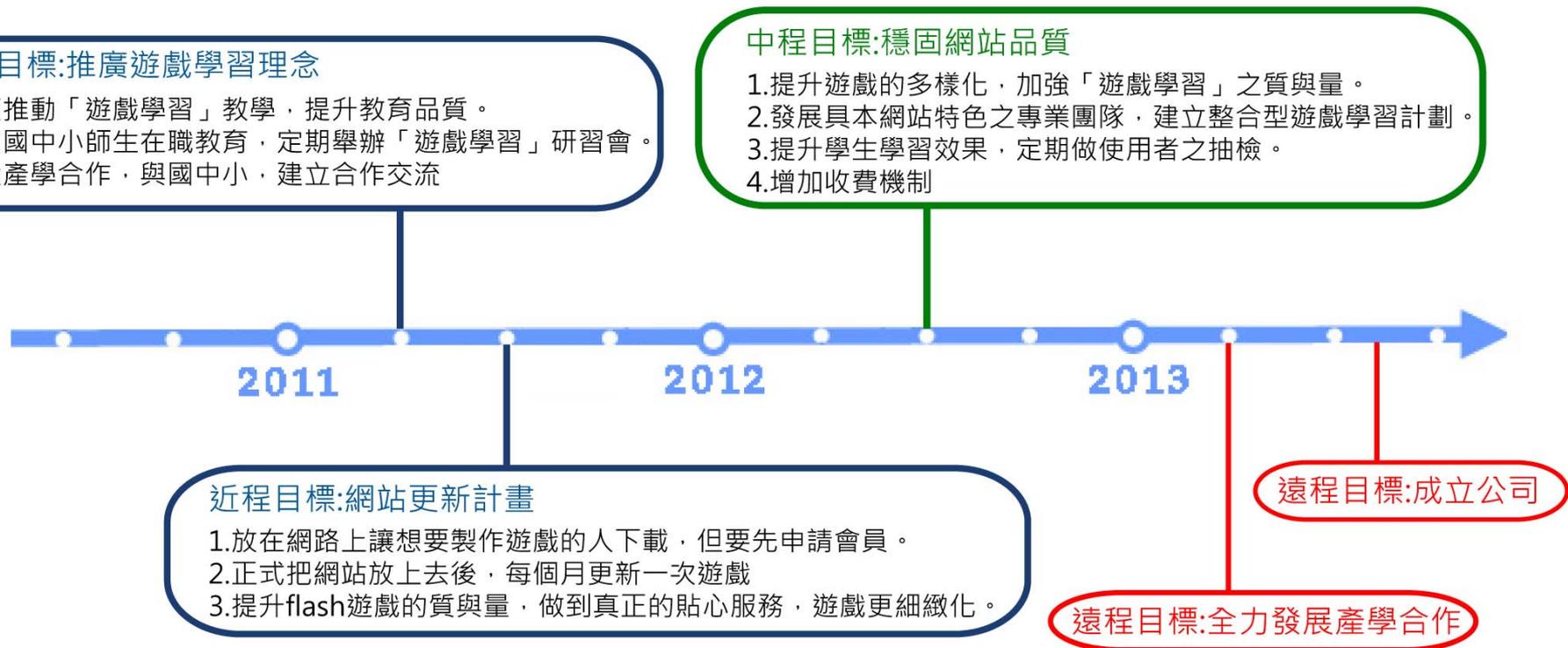
- 1.提升遊戲的多樣化，加強「遊戲學習」之質與量。
- 2.發展具本網站特色之專業團隊，建立整合型遊戲學習計劃。
- 3.提升學生學習效果，定期做使用者之抽檢。
- 4.增加收費機制

### 近程目標:網站更新計畫

- 1.放在網路上讓想要製作遊戲的人下載，但要先申請會員。
- 2.正式把網站放上去後，每個月更新一次遊戲
- 3.提升flash遊戲的質與量，做到真正的貼心服務，遊戲更細緻化。

### 遠程目標:成立公司

### 遠程目標:全力發展產學合作

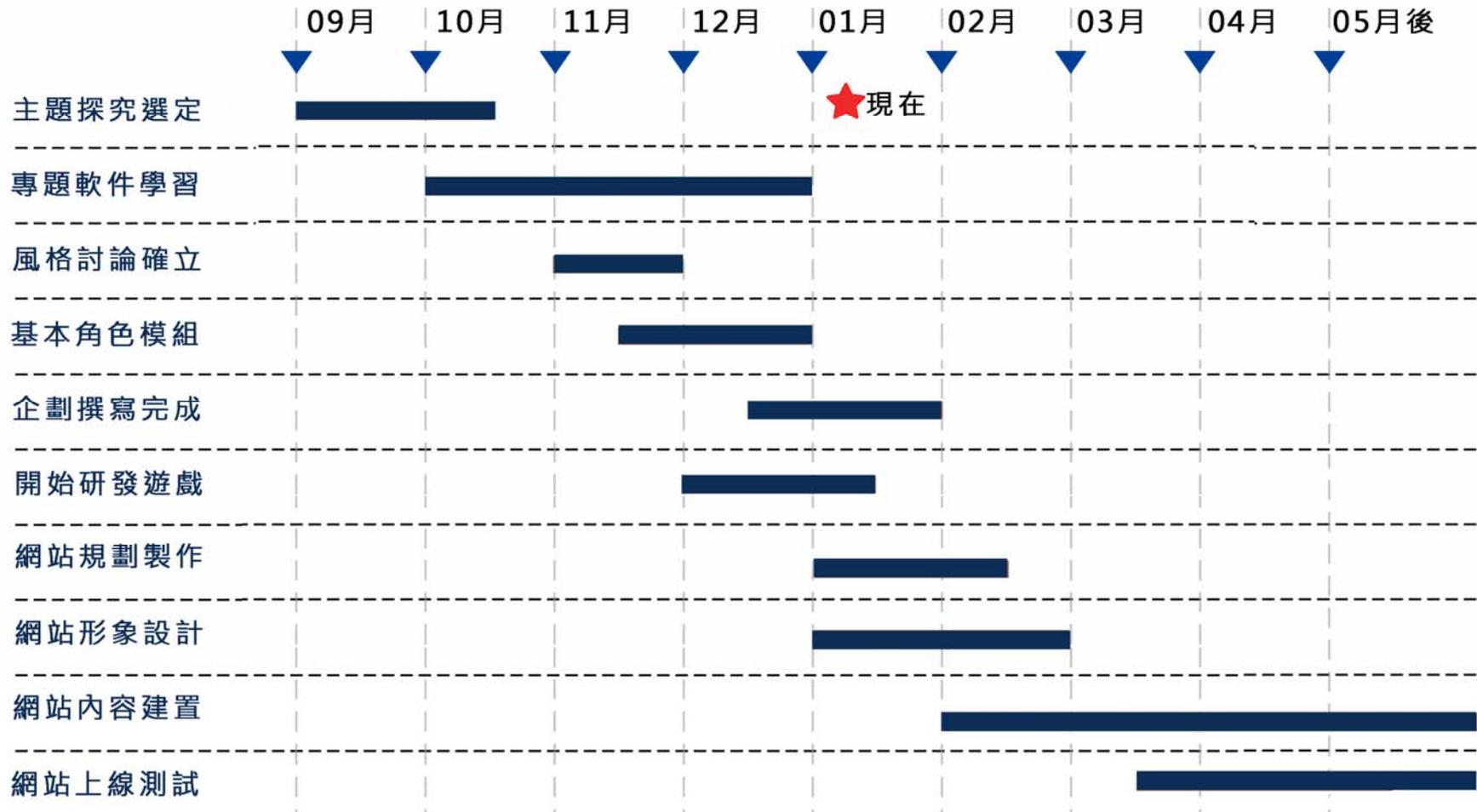




System Use

# 九、甘特圖







About Group

# 十、團隊分工和介紹





Esme

徐日薇

- 專長
- 網頁介面設計
  - 網頁程式設計
  - flash遊戲製作



Cindy

吳欣如

- 專長
- 專案企劃撰寫
  - 場景角色規劃建置
  - flash遊戲製作



Eric

專題指導老師 吳智鴻



Simon

專題企劃指導老師 羅豪章

Feedback

# 十一、同學回饋與自我改進

## <報告人的部分>

意見	說明與改進
1.報告者講話不自覺加速，打結。	1.已告知報告者，下次提報時會改進。
2.演講者有條不紊，說得很詳盡，有時可以停頓一下會更好！	2.謝謝誇獎。下次提報時會說慢點，也會適度的停頓。

## <圖片的部分>

意見	說明與改進
1.感覺網站的畫面可以再活潑一點，遊戲格式太過一般，	1.會作適當的調整。至於遊戲的格式，我想大家都是先作的大概，之後再作修改
2.軟體流程圖錯誤。	2.已修改為正確圖
3.圖太多字太少	3.圖原本就是輔佐聽講者更容易聽懂小技巧。該用圖的部分就會用圖。

## <文字的部分>

意見	說明與改進
1.報告中可以利用更多圖案去代表文字，	1.於上述的意見相反，讓我們這組不知要如何更改。
2.有些PPT的字太小，應抓重點放或分幾頁來放。且整體感覺字體大小不一，可以再統一一點。字太多，可以減少一些。	2.一頁中本來內容就會有多有少。像SWOT分析，大多都是一起放的，如果分開會讓聽眾感到非常奇怪。每頁的字體已盡所能的調至一樣，但有些頁的字數較多，所以字體會較小。至於內容太多的部分，我是把它當成是專案來提報，所以分析的部分會比較多，造成不便盡請見諒。
3..語句不通順，讓不會FLASH的人也會搞的不知所措。	3.想請問是哪個部分讓你感到語句不通順？而且相信本班的同學都有受過flash的專業課程訓練，如果你聽不懂的話？是否要改你上課不認真呢？

## <內容的部分>

意見	說明與改進
1.遊戲應該以創新為主。	1.本遊戲就是一項創新，能從網站上製作屬於自己的遊戲。
2.技術方面的突破很好，但是數位教學的部分跟遊戲的結合要再更多一點，	2.本身遊戲就是屬於自我學習的數位教學，能夠創造獨一無二的遊戲。
3.請多加說明FLASH比silverlight的優勢在哪。	3.我們預定使用的軟體就是flash，所以我們不會對silverlight作分析。
4.運作流程圖的部分，動態網頁不等於DreamWeaver、資料庫不等於phpMyAdmin	4.網頁的製作我們是用dreamweaver，而資料庫則是使用phpmyadmin，所以我們的流程圖才會這樣寫。

## <想法的部分>

意見	說明與改進
1.有把技術層面想得很徹底。可是現代的小朋友對遊戲的要求越來越高，太單調可能無法吸引人，而且遊戲要有教育性要經過設計	1.我們最大的創新點就是要讓小朋友作出屬於自己的遊戲。老師們也可以透過遊戲來教學。例如有提過的烏鴉喝水原理。
2.抓錯報告的重點，應該把重點放在專題概念的發想，和專題的特色	2.我們的發想就是想讓不會flash的人能夠創作出屬於自己的flash遊戲。在設計分析的部分有提到。
3.可以明確指出專題中需要克服的技術	3.我們會盡量克服。
4.感覺專題有點過於龐大。	4.我們只要把程式研發出來，其他的就很簡單製作了，所以不會過於龐大。
5.好像都只有以前就有的小遊戲，是否能在更多元化一點	5.我們在預定遊戲的部分，是要從最簡單的遊戲開始研發，等到研發成功後，會朝更難的遊戲邁進。

## <問題的部分>

意見	說明與改進
1.可以設計成遊戲的教材是否不多?(目前遊戲開發不多)	1.並不是，只是我們是從最基本的開始改起，每個flash遊戲都能開發。
2.要加強遊戲與教學的相關性,不然可能造成學生專注在遊戲上而非學習上	2.沒錯，使用者(例如:老師)會教導孩童們的課程教學，例如:烏鴉喝水的原理。
3.好像有聽到線上製作flash這不錯的點，但網站上都是遊戲沒看到此功能	3.所以這就是我們創新點，也是製作專題的一大特色。
4.玩家能修改的好像都只有圖片或是角色改變而以，能否多增加一些玩家可以修改的部分	4.會的，我們只是大概上舉出可以改的地方，事實上，每個地方都能改，只要我們研發出程式來。
5.如果程式碼是固定的，那變化性也許會降低許多	5.並不會，我們是使用xml，所以可變動性會很大。無須擔心。
6.應考慮是否有方法避免頻寬過大的問題。	6.我們會注意頻寬的問題。

## <流程的部分>

意見	說明與改進
1.剛開始講得好像是製作遊戲，到後面講的跟核心目標有差距	1.我們是寫程式，讓網路使用者能自己的製作屬於他們的遊戲。
2.引述的資料太多，應把重點放在製作的作品本身會更好。	2.我們把此提報當成是專案提報，所以分析的部分會多一點。
3.在專題的分析、架構上很詳細，有說到技術層面的問題並講解很好，但希望真的能夠如報告所說去達成	3.謝謝誇獎，我們會盡力而為。
4.對於企劃的規劃感覺很完整，專案前因後果表達流暢!	4.謝謝誇獎，我們會盡力而為。

## <其他的部分>

意見	說明與改進
1.點子很酷，我覺得幼稚園的老師也可以用~ XD	1.沒錯，讓小朋友從小接觸具有教學意義的遊戲，增加學習效果。
2.若此平台能做出來，也可朝向教育類遊戲來發展，透過遊戲來進行教育更能附加更多價值	2.是的，如果開發成功後，會深入教學，並且會有收費機制。