**班級： 座號： 姓名：**

1. **課堂練習**

|  |  |
| --- | --- |
| **選單製作** | **程式碼** |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **2-1執行結果** | **程式碼** |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **3-1執行結果** | **程式碼** |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **3-2執行結果** | **程式碼** |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **4-1執行結果** | **程式碼** |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **4-2執行結果** | **程式碼** |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **5-1執行結果** | **程式碼** |
|  |  |

1. **回家作業**

**CH2 介面配置**

|  |  |
| --- | --- |
| **2-1題目** | **程式碼** |
| 設計如下圖之介面，並設定：   1. 鎖定螢幕方向為「直式畫面」 2. 設定帳號與密碼之「提示字元」 |  |

**CH3 認識程式拼塊**

|  |  |
| --- | --- |
| **3-1 題目** | **程式碼** |
| 延伸CH2實作題，並設計以下功能：   1. 輸入完帳號與密碼後，按下「登入」時，會跳出歡迎的「訊息對話框」，並且會在下方以紅字顯示密碼。 2. 當使用者按下「忘記帳號」時，則在下方顯示警告訊息「帳號：自己的學號」。 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **3-2 題目** | **程式碼** |
| 在電腦中，顏色分別是由R(紅色)、G(綠色)、B(藍色)所組成，其數值的範圍皆落於0~255之間，例如：(255, 0, 0) 代表紅色、(0, 0, 255) 代表藍色、(255, 255, 255) 代表白色。現在請依照上述原理，利用使用者介面的「滑桿」，製作色碼調色盤。 |  |

**CH4 基礎運算**

|  |  |
| --- | --- |
| **4-1 題目** | **程式碼** |
| 抽牌遊戲(共52張牌+2張鬼牌)，功能如下：   1. 使用者**點擊**撲克牌時，會**隨機**抽一張牌。 2. 使用者**長按**撲克牌時，撲克牌會翻至背面。 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **4-2題目** | **程式碼** |
| 擲骰子遊戲，功能如下：   1. 使用者**點擊**按鈕，播放骰子音效並隨機產生三顆骰子的值。 2. 使用者**點擊**按鈕，會計算三顆骰子之總和。 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **4-3 題目** | **程式碼** |
| 請設計零錢兌換機程式，當使用者輸入一筆金額時，必須依照幣值由大至小兌換，其幣值依序為20元、10元、5元與1元。例如：使用者輸入93元，可兌換的個數為：20元(4個)、10元(1個)、5元(0個)與1元(3個)。 |  |

**CH5 流程控制**

|  |  |
| --- | --- |
| **5-1 題目** | **程式碼** |
| 成績等地判斷系統：  (1) 優等：90分以上、甲等：80~89分、乙等：70~79分、丙等：60~69分、丁等：59分以下。  (2) 當文字輸入盒失去焦點時，若非「數值且介於0~100」，則顯示警告訊息；否則，顯示成績等第。 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **5-2 題目** | **程式碼** |
| 設計BMI計算系統，當點擊「計算BMI」時，會在「顯示選擇對話框」中：  (1) 顯示BMI值( BMI=體重(kg) / 身高(m)^2 )。  (2) 若BMI>=24，顯示「過重」；BMI<18.5，顯示「過輕」；BMI介於18.5及24之間，則顯示「標準」。當「過重」或「過輕」時，須列出標準體重範圍供使用者參考。(所有數值皆計算至小數點第2位)  (3) 若在顯示選擇對話框中，點選「重新輸入」，則清除輸入的資料。 |  |

1. **自我省思 (檢視自我學習態度、學習方法、學習困難，未來如何解決等等)，至少500字心得。**

|  |
| --- |
|  |