

怪怪寵物養成日記

投稿類型：資訊類

篇名：

怪怪寵物養成日記

作者：

蔡思淇。高雄市私立樹德家商。資料處理科三年八班。

郭品言。高雄市私立樹德家商。資料處理科三年八班。

林泓達。高雄市私立樹德家商。資料處理科三年八班。

指導老師：

李如倩老師、謝茂順老師

## 壹、前言

### 一、研究動機與目的

目前市面上各式各樣的電腦遊戲軟體種五花八門，電腦遊戲之所以會盛行，最主要是處在現今的社會，人們或多或少都會遭受到生活環境中式樣不同的壓力來源，這些壓力來源來大多來自工作、家庭、學校課業、人際關係等等，因此本組想製作一個遊戲是針對這些工作繁忙、各方面的壓力倍增以及會關注寵物這類話題的人，且適合各年齡層都遊可以玩的簡易寵物養成遊戲。寵物能夠對人們有正向的影響，也是有益身心的好夥伴，人們也可以藉這個小遊戲，體驗養寵物遇到的各種情況時如何解決。

市面上也是有許多各式各樣的寵物養成類遊戲，所以我們也在遊戲內新增了增加了一些個人特色的玩法，增加遊戲多樣性及差異性。

本專題的研究目的如下：

1. 增加寵物的話題，透過遊戲讓其了解寵物的相關知識。
2. 抒發人們的壓力，或打發時間

## 貳、文獻探討

### 一、遊戲式學習：

數位遊戲式學習是透過電腦、手機、數位遊戲...等媒介，讓學習者在遊戲中解決困難以及完成挑戰來獲得學習成果，進而得到成就感，學習者可以透過學習的過程來激勵自我。

Prensky(2007)認為數位遊戲式學習涵蓋兩大重要部分：首先，數位遊戲的流行將我們的腦袋重新接線，讓傳統的學習方法變得效果不佳；第二，數位遊戲式學習不只可以應用於學校教學，更可以用於企業培訓人員，給予企業實際建議。(臺灣教育評論月刊，2017，6(9)，頁 300-302)

### 二、寵物心理學：

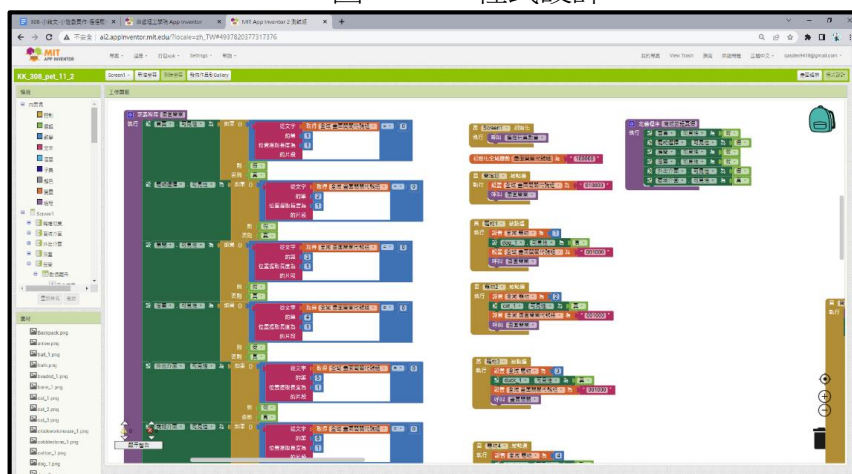
在科學月刊第 593 期的一篇文章中，提道作者家對面的一個住戶，因為孫子要求而買了一隻長毛狗，後來狗長大、不像以前那麼可愛

，常常聽到他們因為狗隨處便溺而打狗，狗常痛得哀哀叫，後來乾脆就將狗丟棄，結果狗自己跑回來、守在樓下門口不肯離開，只要見到主人就歡喜迎上去，卻換來主人的謾罵與踢打，守候幾週之後，狗狗才不見蹤影。一位養狗多年的長者說：「孩子會長大、自己過生活，但是狗卻一直需要我們照顧。孩子長大離家會自己獨立處理事務，但狗不會；孩子會被背叛、反抗，跟你吵架或做出讓你痛心疾首的事，狗不會，牠會永遠守在你身邊 (科學月刊第 593 期)」。從這篇文章了解到毛小孩在人的生活中是有益身心的好夥伴。

### 三、APP Inventor 2：

它是一款起先由 Google 提供的應用軟體，現在由麻省理工學院維護及營運。它可以讓任何熟悉或不熟悉程序設計的人來創造基於 Android 作業系統的應用軟體。它使用圖形化界面，非常類似於 Scratch 語言和 StarLogo TNG 用戶界面。(文宣-109 國中科技-App Inventor 主題教學別冊(內頁))

圖 1、AI2 程式設計



圖片來源：研究者自製

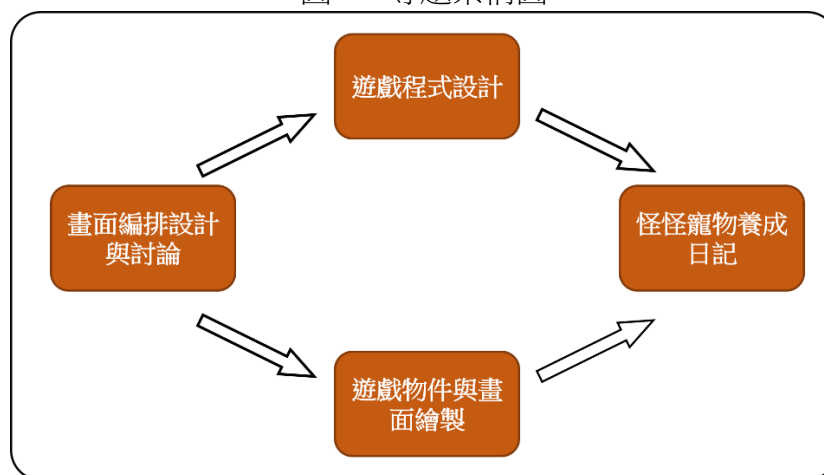
### 四、養成類遊戲：

養成遊戲基本以行程、課程安排的遊戲模式進行，極少數會以選項選擇的模式進行。區分於各種模擬戀愛遊戲與依靠屬性度過危機的文字類生存遊戲，養成遊戲最後會以課程或行程所得來的數值來判定到達的結局，或者中途走過的分支和選項例如去哪裡打工去哪裡上學繁衍出不同的單獨存在的結局，卻不會僅限於戀愛系或者生存、死亡結局。(中文百科--養成遊戲)

## 參、研究方法

### 一、專題架構

圖 2、專題架構圖



圖片來源：研究者自製

### 二、研究設計與實作

#### (一)、操作說明

根據每個不同寵物的喜好，利用介面上的各種按鈕，來應付各種不同的情況，讓寵物健康快樂的成長吧！

#### (二)、使用的硬體設備與軟體設備

##### 1.硬體設備

(1)平板電腦

##### 2.軟體設備

(1)APP Inventor2：程式設計

(2)愛筆思畫：繪製場景及物件

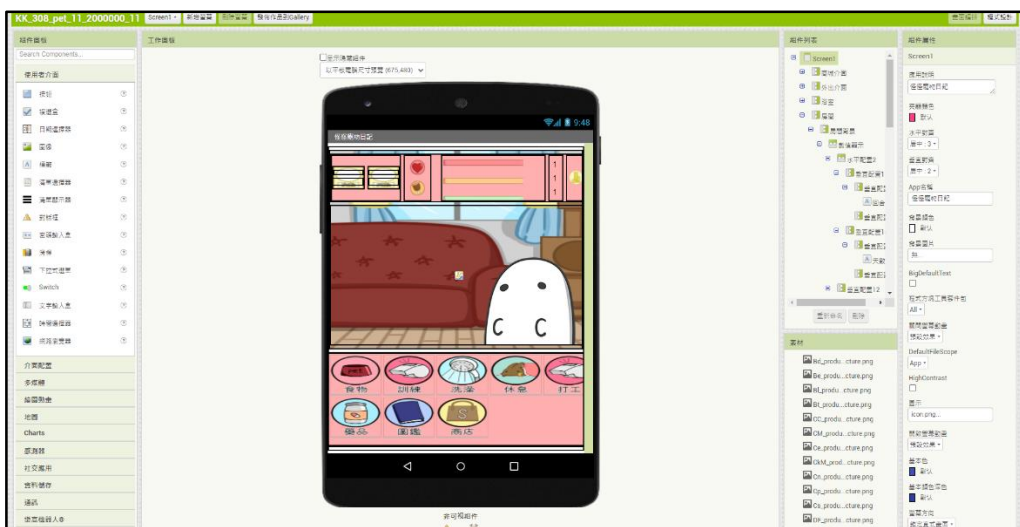
(3)Word：論文製作

(4)Powerpoint：論文輔助製作

#### (三)、遊戲製作介面與程式碼

1. 遊戲製作介面

圖 3、遊戲製作的畫面



圖片來源：研究者自製

圖 4、遊戲介面設計 – 遊戲 首頁畫面



圖片來源：研究者自製

圖 5 遊戲介面設計 – 遊戲闖關畫面



圖片來源：研究者自製

## 2. 遊戲程式碼

圖 6 程式設計介面 - 變數

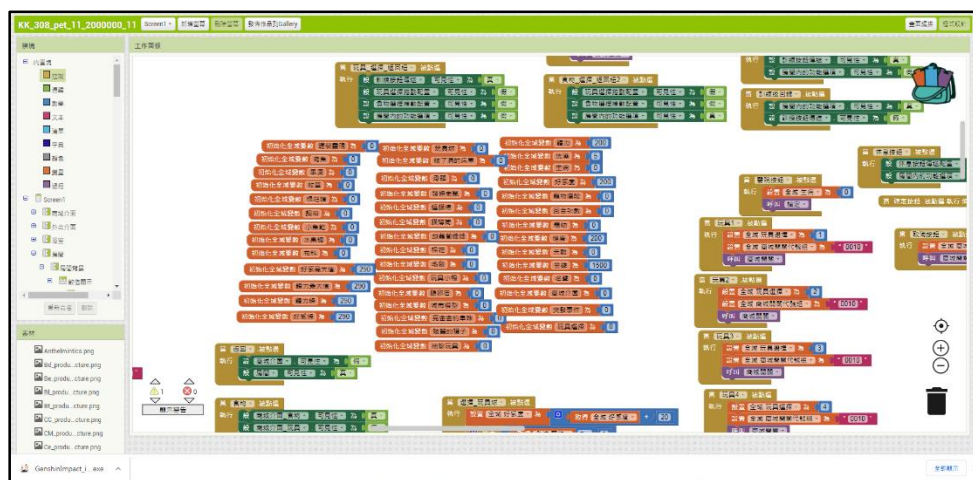


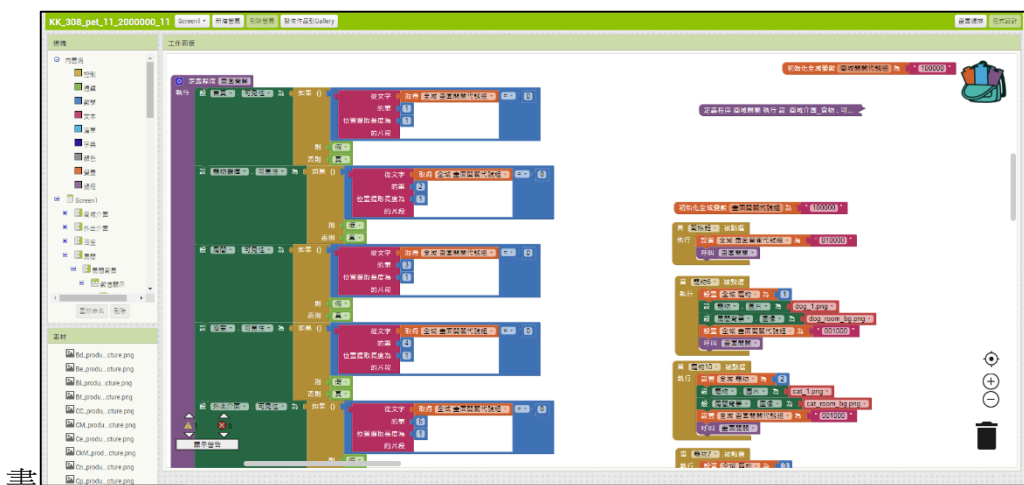
圖 7 程式設計介面 - 玩具選擇



圖片來源：研究者自製



圖 8 程式設計介面 - 開關



畫

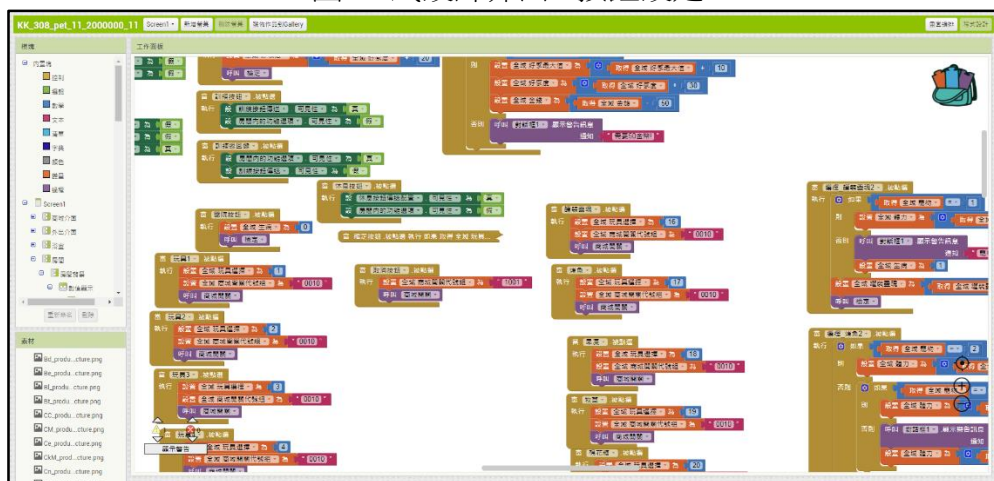
圖片來源：研究者自製

圖 9 程式設計介面 - 天數測定



圖片來源：研究者自製

圖 10 式設計介面 - 按鈕設定



圖片來源：研究者自製

肆、研究分析與結果

伍、研究結論與建議

陸、參考文獻

- 一、臺灣教育評論月刊，2017，6（9），頁 300-302。玩中學－數位遊戲式學習。  
◦ <http://www.ater.org.tw/journal/article/6-9/free/22.pdf>
- 二、科學月刊，2019，593 期-伴－毛小孩（5 月號）。是馴服還是陪伴？－人類、寵物的相互心理學。◦ <https://www.scimonth.com.tw/archives/132>
- 三、文宣-109 國中科技-App Inventor 主題教學別冊(內頁)。程式語言 App Inventor2－基礎介紹。  
[http://163.24.139.15:8081/%E8%87%AA%E9%80%A0%E4%B8%AD%E5%B6%83/%E8%B3%87%E7%A7%91%E6%95%99%E5%AD%B8/%E7%A7%91%E6%8A%80%E4%B8%8B\\_109%E7%BF%B0%E6%9E%97%E5%82%99%E8%AA%B2%E8%B3%87%E6%96%99%E5%BA%AB/%E8%B3%87%E8%A8%8A%E7%A7%91%E6%8A%80%E5%8D%B7%E9%A1%9E%E8%B3%87%E6%BA%90/E4%B8%BB%E9%A1%8C%E5%88%A5%E5%86%8A/E6%95%99%E5%AD%B8%E5%88%A5%E5%86%8A-App%20Inventor%E4%B8%BB%E9%A1%8C%E6%95%99%E5%AD%B8%E5%88%A5%E5%86%8A/E6%96%87%E5%AE%A3-109%E5%9C%8B%E4%B8%AD%E7%A7%91%E6%8A%80-App%20Inventor%E4%B8%BB%E9%A1%8C%E6%95%99%E5%AD%B8%E5%88%A5%E5%86%8A\(%E5%85%A7%E9%A0%81\).pdf](http://163.24.139.15:8081/%E8%87%AA%E9%80%A0%E4%B8%AD%E5%B6%83/%E8%B3%87%E7%A7%91%E6%95%99%E5%AD%B8/%E7%A7%91%E6%8A%80%E4%B8%8B_109%E7%BF%B0%E6%9E%97%E5%82%99%E8%AA%B2%E8%B3%87%E6%96%99%E5%BA%AB/%E8%B3%87%E8%A8%8A%E7%A7%91%E6%8A%80%E5%8D%B7%E9%A1%9E%E8%B3%87%E6%BA%90/E4%B8%BB%E9%A1%8C%E5%88%A5%E5%86%8A/E6%95%99%E5%AD%B8%E5%88%A5%E5%86%8A-App%20Inventor%E4%B8%BB%E9%A1%8C%E6%95%99%E5%AD%B8%E5%88%A5%E5%86%8A/E6%96%87%E5%AE%A3-109%E5%9C%8B%E4%B8%AD%E7%A7%91%E6%8A%80-App%20Inventor%E4%B8%BB%E9%A1%8C%E6%95%99%E5%AD%B8%E5%88%A5%E5%86%8A(%E5%85%A7%E9%A0%81).pdf)
- 四、中文百科－養成遊戲  
<https://www.newton.com.tw/wiki/%E9%A4%8A%E6%88%90%E9%81%8A%E6%88%B2>