**(選定負責的區域後麻煩注記載姓名之後,) (◎以選擇)標題頁** **-** 含報告標題、作者、日期與所屬單位

**目錄 -** 列出全文章節與所屬頁面連結

**1.摘要 ◎ -** 解釋報告編寫動機、報告重點、結論、建議與關鍵字

**2.前言** **-** 簡要描述全文意旨與背景, 說明報告目標與報告內容組成架構

**內文 -** 依照章節標題, 詳細說明報告內容, 包括方法、操作步驟與所得結果的詳細說明

**3.可攜程式系統介紹,Python 程式語法 ◎**

**4.fossil、github 倉儲**

**5. PyQt5 簡介 ◎**

**6. Calculator 程式 ◎**

**(1).結論 -** 條列所獲致的重要成果, 與摘要及導言中的目標互相呼應

**(2).討論與建議** **-** 說明後續值得進行的方向、方法與可能遭遇問題的討論

**參考** **-** 詳列所引用的參考內容

**附錄** **-** 附加值得參考的詳細內容

**(4).轉PDF** [PDF建立頁面連結說明](https://helpx.adobe.com/tw/acrobat/using/links-attachments-pdfs.html)

國立虎尾科技大學

機械設計工程系

計算機程式 bg5 期末報告

PyQt5 事件導向計算器

PyQt5 Event-Driven Calculator Project

學生：

設計一乙 40623222蔡博淮(內文-可攜程式系統介紹、Python 程式語法)

設計一乙 40623223 任明彥(摘要)

設計一乙 40623224 鐘偉哲(內文-Calculator 程式)

設計一乙 40623231周駿麟(內文-PyQt5 簡介)

設計一乙 40623232 余建杰(前言-討論與建議)

設計一乙 40623233 謝宗宏(結論、討論與建議)

指導教授：嚴家銘

2018.01.03

摘要

本次報告的目的在於統整這學期的課程內容並加以檢視及複習，參照上課的日期依序介紹各教學內容:可攜程式系統介紹、Python程式語法、fossil網誌、github倉儲、PyQt5 簡介、Calculator 程式。為多加練習多人協同合作之形式，本報告由各組學員分段同時編寫，以利未來行事之效率。根據結果，多人協同有助於減少個人作業的壓力並能與協同者有較多的交流，有利於討論及改進錯誤，使時間能在有效的運用下縮短整體作業時間。最後，歸納報告之結論，並整合各學員討論及建議，做為後續相關課程的參考資料。

**關鍵詞：**檢視及複習、多人協同、行事之效率、討論及改進錯誤。

目錄

摘要 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . i

目錄 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . ii

第一章 前言. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 1

第二章 可攜程式系統介紹 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 2

2.1 啟動與關閉 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 2

2.2 啟動與關閉 2 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 2

第三章 Python 程式語法 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 3

3.1 變數命名 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 3

3.2 print 函式 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 3

3.3 重複迴圈 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 3

3.4 判斷式 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 3

3.5 數列 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 3

第四章 倉儲系統. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 4

4.1 Fossil SCM . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 4

4.2 Github 協同 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 4

第五章 PyQt5 簡介 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 5

5.1 PyQt5 架構 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 5

第六章Calculator 程式. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .6

6.1計算機製作. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .6

第七章 結論. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .7

7.1 結論與建議 . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .7

參考文獻. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 8

**前言**

**一、這堂是計算機程式，老師開這堂課的目的是在培養學生了解及運用各種有關程式語法、倉儲系統的基礎能力還有簡易設計機算機程式介面跟程式。主要內容包括python語法、Fossil SCM、Github 倉儲系統等…。**

**二:機械設計是一種表達，六種表達如何培養創造力。六種表達:口語speaking文字 Text、2D、3D、數學mathematics、實作lmplementation。**

**創造力:自學力、執行力、想像力。程式:流程與格式**

**三、這堂程式語法課，都是老師細心挑選的，教材多元豐富，可以讓我們收穫滿滿，但是前提是有心要學，如果只是隨便交差了事，恭喜你通過這門學分，但是你也浪費你寶貴的時間，如果你投入心力你會發現其實這並不難，重要的事你要肯學，俗話說萬事起頭難，這是一門好課。**

PyQt5 簡介

1.python

Python是物件導向的程式語言 具有許多物件導向的特性，然而不要求一定得用物件導向的方式撰寫

Python 程式通常會存成 .py 檔，在 Windows 下的 Python 安裝程式會自動把這種副檔名和 Python 直譯器程式關聯起來，所以在指令行介面 下輸入 "xxx.py" 這樣的字眼，就會執行這個程式。

2.pyqt5

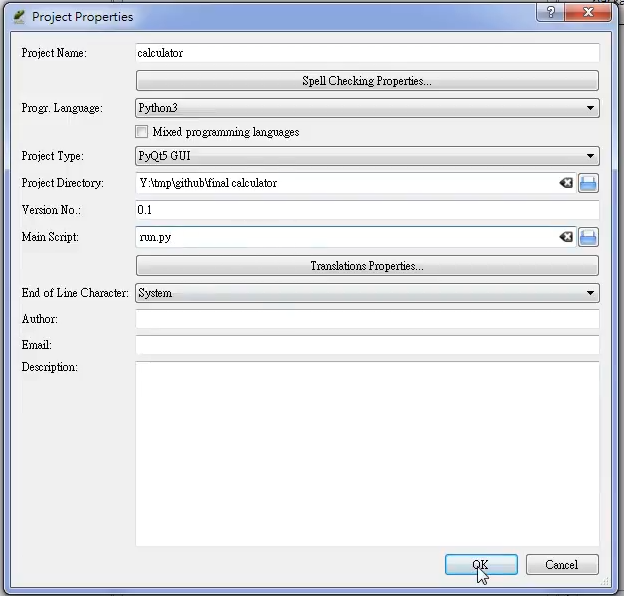
PyQt5是Digia的一套Qt5與python綁定的應用框架，同時支持2.x和3.x。本教程使用的是3.x。Qt庫由Riverbank Computing開發，是最強大的GUI庫之一

PyQt5 類分為很多模塊，主要模塊有：

QtCore 包含了核心的非 GUI 的功能。主要和時間、文件與文件夾、各種數據、流、URLs、 mime 類文件、進程與線程一起使用。

QtGui 包含了窗口系統、事件處理、2D 圖像、基本繪畫、字體和文字類。

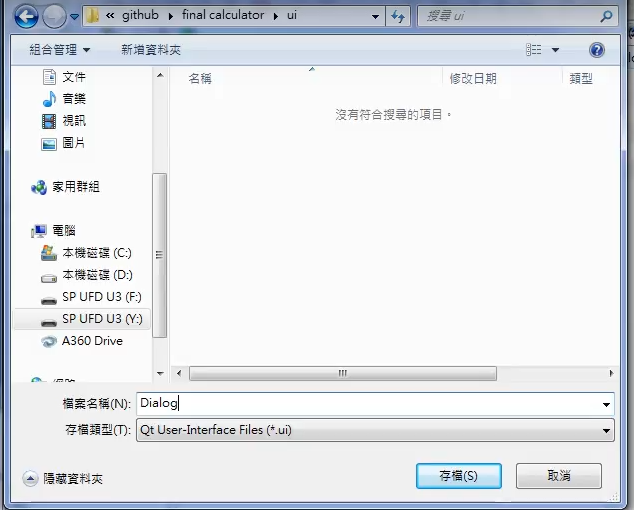
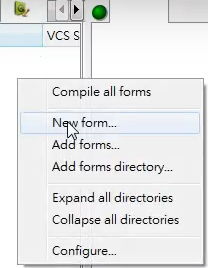
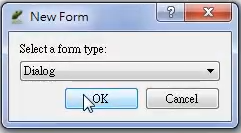
**Calculator 程式 計算機製作**

1. 先開啟eric6
2. 新增一個專案，完成後確認

給予一個專案名稱

選取到對應的資料夾

主要跑的程式

1. 建立一個表單

建立ui資料夾

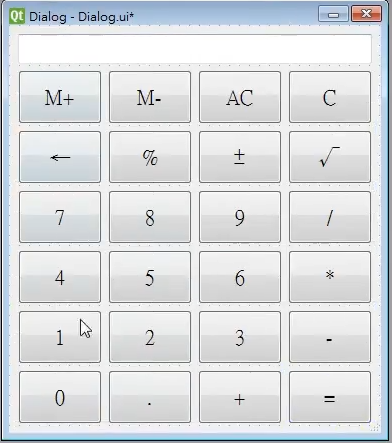
並存於底下

表單名稱為Dialog

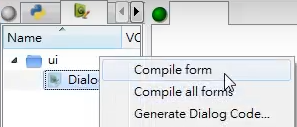
1. 用C:\Users\ADER\Desktop\未命名.png以及C:\Users\ADER\Desktop\未命名.png完成計算機表單並

C:\Users\ADER\Desktop\未命名.pngC:\Users\ADER\Desktop\未命名.png修改主詞和

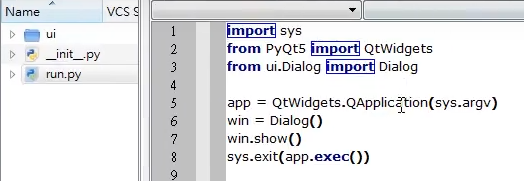
圖片大小

C:\Users\ADER\Desktop\未命名.png

C:\Users\ADER\Desktop\未命名.png

完成後把圖片的東西編寫上去

1. 在run.py的部分把程式撰寫上去



數字按鍵以zero, one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine命名、顯示幕以display命名、等號以 equalButton命名。

與 MS, M+, 或 MC 按鍵相關的計算機記憶體數值, 存入 sumInMemory 變數對應的記憶空間，以 sumSoFar 儲存累計數值，使用者按下等號後， sumSoFar 重新計算結果，並顯示在 display 幕，Clear All 按鍵則重置 sumSoFar 為 0。

以 factorSoFar 儲存乘或除運算子運算過程所得的暫存數值； pendingAdditiveOperator 儲存使用者最後點按的加或減運算子字串；pendingMultiplicativeOperator 儲存使用者最後點按的乘或除運算子字串；waitingForOperand 界定使用者是否處理運算數輸入階段，若 waitingForOperand 為 True，表示計算機正在等待使用者"開始"輸入運算數，waitingForOperand 起始值為 True，只有重新進入 digitClicked 方法，display 才會 clear()，否則在顯示幕非為 0 的情況下，將堆疊數字字串。

因為考量先乘除後加減運算順序，將加減與乘除處理方法分開，若使用者輸入加減運算子後，緊接乘除運算子，計算機會先乘除運算後再加減；直接運算元可以在使用者按下按鍵後, 直接對 display 中的數值進行處理，無需其他暫存需求；pendingAdditiveOperator、 pendingMultiplicativeOperator、 sumSoFar、factorSoFar 與 waitingForOperand，在 Dialog 類別建構子中設定起始值。

**數字按鍵點按處理:**

使用者點按數字按鍵，將會送出該按鍵的 clicked() 訊號

按鍵的 clicked() 訊號將會根據設定， 觸發 digitClicked() 方法槽，由於 PyQt5 的 Push Button 以 Qt5 中的 QObject::sender() 送出訊號，此函式會傳回 sender 作為 QObject 的指標，因為此一與 Push Button 配合的 sender 為 Button 物件，因此可以在 digitClicked() 函式中，利用 sender().text() 取得按鍵的 text 字串，假如使用者點按 0，display 顯示字串 0，但是若一開始輸入兩個以上的 0，digitClicked() 應該仍只顯示 0 字串，但是若計算機處於等待新運算數輸入時 (以 waitingForOperand 判定) ，新數字在顯示前，display 應該要清除先前所顯示的數字，最後，除了在顯示幕為 0 之後的 0 按鍵輸入，digitClicked() 方法槽不會繼續判定是否清除顯示幕或堆疊數字字串外，所按的數字將會堆疊顯示。

**直接運算按鍵處理:**

Sqrt, x^2 與 1/x 等按鍵的處理方法為unaryOperatorClicked()，與數字按鍵的點按回應相同，透過 sender().text() 取得按鍵上的 text 字串；unaryOperatorClicked() 方法隨後根據 text 判定運算子後，利用 display 上的運算數進行運算後, 再將結果顯示在 display 顯示幕，若進行運算 Sqrt 求數值的平方根時，顯示幕中為負值，或 1/x 運算時， x 為 0， 都視為無法處理的情況，以呼叫 abortOperation() 處理；abortOperation() 方法則重置所有起始變數，並在 display 中顯示 "####"，直接運算子處理結束前，運算結果會顯示在 display 中，而且運算至此告一段落，計算機狀態應該要回復到等待新運算數的階段，因此 waitingForOperand 要重置為 True。

**加或減按鍵處理:**

使用者按下加或減運算子按鍵時，程式設定以 additiveOperatorClicked() 處理，進入 additiveOperatorClicked() 後，必須先查是否有尚未運算的乘或除運算子，因為必須先乘除後才能加減，先處理乘與除運算後，再處理加或減運算後，將 sumSoFar 顯示在 display 後，必須重置 sumSoFar 為 0，表示運算告一段落。

**乘或除按鍵處理:**

使用者按下乘或除運算子按鍵時，程式設定以 multiplicativeOperatorClicked() 處理，進入 multiplicativeOperatorClicked() 後，無需檢查是否有尚未運算的加或減運算子，因為乘除運算有優先權，先處理乘與除運算後，再處理加或減運算，將 sumSoFar 顯示在 display 後，必須重置 sumSoFar 為 0，表示運算告一段落。

**小數點按鍵處理:**

使用者按下小數點按鍵後，以 pointClicked() 方法處理，直接在 display 字串中加上 "." 字串。

**數值變號按鍵處理:**

使用者按下變號按鍵後，由 changeSignClicked() 處理，若顯示幕上為正值，則在 display 字串最前面, 疊上 "-" 字串，假如顯示幕上為負值，則設法移除 display 上字串最前方的 "-" 字元。

**退格按鍵處理:**

使用者按下退格按鍵後，由 backspaceClicked() 處理，這時可以利用 Python 字串數列中的 [:-1] ，保留除了最後一個字元的字串，離開 backspaceClicked() 前，將顯示幕中原有字串的 [:-1] 字串，顯示在 display 上，若退格後 display 上為空字串，則顯示 0，並且將 waitingForOperand 起始設為 True，表示等待新運算數中。

**清除按鍵處理:**

使用者按下 Clear 按鍵後，以 clear() 方法處理，進入函式後，將現有的運算數重置為 0，離開 clear() 前，將 waitingForOperand 起始設為 True，表示等待新運算數中，ClearAll 按鍵，則將所有變數全部重置為起始狀態。

**記憶體按鍵處理:**

clearMemory() 方法與 "MC" 按鍵對應，清除記憶體中所存 sumInMemory 設為 0；readMemory() 方法與 "MR" 按鍵對應，功能為讀取記憶體中的數值，因此將 sumInMemory 顯示在 display，作為運算數；setMemory() 方法則與 "MS" 按鍵對應，功能為設定記憶體中的數值，因此取 display 中的數字，存入 sumInMemory；addToMemory() 方法與 "M+" 按鍵對應，功能為加上記憶體中的數值，因此將 sumInMemory 加上 display 中的數值，因為 setMemory() 與 addToMemory() 方法，都需要取用 display 上的數值，因此必須先呼叫 equalClicked()，以更新 sumSoFar 與 display 上的數值。

**calculate() 方法:**

calculate() 方法中的運算，以 rightOperand 為右運算數當執行加或減運算時，左運算數為 sumSoFar，當執行乘或除運算時，左運算數為 factorSoFar，若運算過程出現除與 0 時，將會回傳 False。

**完成後，計算機就能加減乘除了~**

結論

有了這次的協同設計練習，讓我們體會到協同設計的重要性，在職場上不可能所有的東西都是你一個人自己做，一定是協同設計，每個人都負責不同的地方一點一點的拼湊出來的，至於為甚麼要用協同設計，主要的原因是因為人不可能都不休息和有問題都自己解決，有了這個協同設計當你在休息的時候換別人依序你所做的，有問題也可以提出來一起討論，以利提升行事的效率。

討論與建議

這次的計算機因為有了老師的範本才可以做得比較順利，在未來不太可能會有範本讓你參考，只能靠自己和自己協同設計的組員一步步的完成，所以一定要慢慢的提升自己的能力，畢竟一項設計不可能只依照少數組員來完成，一定是每個組員都負責不同的事加以提升作事的效率和減輕個人作業的壓力。

**附加**

**轉PDF**

**建立連結**

**連結使您可以跳至同一文件中的不同位置、其它電子文件或網站。您可以使用連結啟動動作，使您的讀者迅速存取相關資訊。您還可以新增動作來播放聲音或電影。**

**使用「連結工具」建立連結**

1. 選擇**「工具** > **編輯 PDF** > **連結** > **新增或編輯」**。

指標變為十字形，文件中所有存在的連結─包括隱藏的連結一回兒暫時顯示出來。

1. 請在需要建立連結的位置拖出矩形框。此矩形框定義了連結的有效區域。
2. 在**「建立連結」**對話方塊中，請選擇所需的連結外觀選項。
3. 請選擇以下任一連結動作：
4. **「跳至頁面視圖」**

請按一下「下一步」，設定目前文件或其它文件 (如檔案附件) 中所需的頁碼和視圖放大率，然後按一下**「設定連結」**。

**「開啟檔案」**

請選擇目的地檔案，然後按一下「選擇」。如果檔案是 PDF，請指定文件的開啟方式 (例如是在新視窗還是在存在的視窗中開啟)，然後按一下「確定」。

1. **「開啟網頁」**

請提供目的地網頁的 URL。

**「自訂連結」**

請按一下「下一步」，開啟**「連結內容」**對話方塊。在此對話方塊中，您可以設定需要關聯於連結的動作，如閱讀文章或執行功能表指令等。

**編輯連結**

您可以隨時編輯連結。您可以變更熱點區域或關聯的連結動作；可以刪除或重新調整連結矩形框；也可以變更連結目的地。變更存在的連結之內容僅影響目前選定的連結。如果沒有選定連結，內容將套用至您建立的下一個連結。



**移動或重新調整連結矩形**

1. 選擇新增或編輯連結工具 https://helpx.adobe.com/content/dam/help/icons/AX_AddLink_Md_N.png(**「工具** > **編輯 PDF** > **連結** > **新增或編輯」**)。
2. 將指標移至連結矩形框上，此時會出現控點。
3. 執行下列任一項作業：
   * 要移動連結矩形框，請拖曳連結矩形框。
   * 若要調整連結矩形框大小，請拖曳任一角。

**變更連結外觀**

1. 選擇新增或編輯連結工具 https://helpx.adobe.com/content/dam/help/icons/AX_AddLink_Md_N.png (**「工具** > **編輯 PDF** > **連結** > **新增或編輯」**)。
2. 連按兩下連結矩形框。
3. 在**「連結內容」**對話方塊的「外觀」標籤中，請選擇連結的色彩、線條粗細和線條樣式。
4. 請選擇連結被選定時的反白樣式：

**「無」**

不變更連結外觀。

**「反色」**

變更連結色彩為反色。

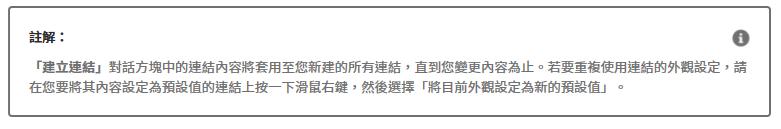
**「外框」**

變更連結輪廓色彩為反色。

**「內陷」**

建立具備浮雕質感的矩形外觀。

****

1. 如果您不希望使用者看到 PDF 中的連結，請在「連結類型」中選擇「不可見的矩形」。如果連結在影像上面，不可見連結比較適合。
2. 如果您要禁止使用者無意中變更您的設定，請選擇「鎖定」選項。
3. 要測試連結，請選擇掌形工具。

**編輯連結動作**

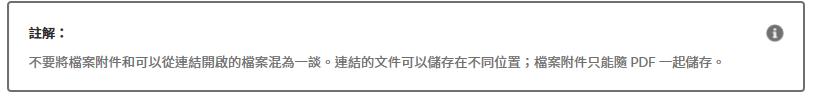
1. 選擇新增或編輯連結工具 https://helpx.adobe.com/content/dam/help/icons/AX_AddLink_Md_N.png (**「工具** > **編輯 PDF** > **連結** > **新增或編輯」**)。
2. 連按兩下連結矩形框。
3. 在**「連結內容」**對話方塊的「動作」標籤中，請選擇您要變更的已列出動作，然後按一下「編輯」。

**刪除連結**

1. 選擇新增或編輯連結工具 https://helpx.adobe.com/content/dam/help/icons/AX_AddLink_Md_N.png (**「工具** > **編輯 PDF** > **連結** > **新增或編輯」**)。
2. 請選擇您要刪除的連結矩形框。
3. 選擇**「編輯** > 刪除」，或按 Delete 鍵。

**連結至檔案附件**

您可以在目前主 PDF 文件中建立跳轉至附件的連結，以便使用者使用 PDF 附件。

****

1. 請開啟包含 PDF 檔案附件的 PDF。
2. 請跳轉至您要建立連結的位置。如果該位置位於檔案附件中，請按一下導覽窗格中的「附件」按鈕，選擇檔案附件，然後按一下「開啟」。
3. 選擇**「工具** > **編輯 PDF** > **連結** > **新增或編輯」**，然後選擇連結的區域。
4. 在**「建立連結」**對話方塊中，請設定連結外觀，選擇「**跳至頁面視圖**」，然後按一下「下一步」。
5. 請設定父 PDF 文件或檔案附件中所需的頁碼和視圖放大率，然後按一下**「設定連結」**。

**目的地**

所謂*「目的地」* 是「目的地」面板中使用文字表現的連結端點。目的地可以在 PDF 集合中設定跨文件的導覽路徑。如果要建立跨文件的連結，建議您連結至目的地，因為指向目的地的連結和指向頁面的連結不同，它不會受到目標文件中新增或刪除頁面的影響。

**檢視和管理注釋**

**您可以在導覽窗格中的「目的地」面板中管理目的地。**

**檢視目的地**

請選擇「檢視 > 顯示/隱藏 > 導覽窗格 > 目的地」。所有目的地將自動掃描

。

**為目的地列表排序**

* 執行下列任一項作業：
  + 要依照字母順序來為目的地排序，請按一下「目的地」標籤頂部的「名稱」面板。
  + 要依照頁碼順序來為目的地排序，請按一下「目的地」面板頂部的「頁面」標籤。

**變更或刪除目的地**

* 在「目的地」面板中，請在目的地上按一下滑鼠右鍵，然後選擇指令：
  + 若要移動至目標位置，請選擇**「跳至目的地」**。
  + 要刪除目的地，請選擇「刪除」。
  + 若要為顯示的頁面重新設定目的地目標，請選擇**「設定目的地」**。
  + 要以其它名稱命名目的地，請選擇「重新命名」。

**建立和連結目的地**

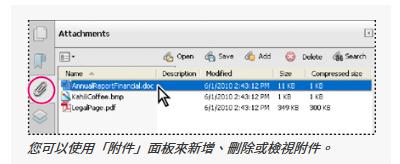
您可以建立目的地，使其連結同一個 PDF 或其它的 PDF。

1. 在目標文件 (目的地) 中，選擇「檢視 > 顯示/隱藏 > **導覽窗格** > 目的地」。如果文件已經包含您要連結的目的地，請略過第 5 步。
2. 然後導覽至您要建立目的地的位置，設定所需的視圖。
3. 在「目的地」面板中，從選項功能表 https://helpx.adobe.com/content/dam/help/icons/AX_NavOptions_Sm_N.png 選擇「新目的地」，然後命名目的地。
4. 請儲存目標文件。
5. 在來源文件 (即您要建立連結的文件) 中，選擇**「工具** > **編輯 PDF** > **連結** > **新增或編輯」**，然後拖曳矩形框來指定連結位置。
6. 在**「建立連結」**對話方塊中，請設定連結外觀，選擇「**跳至頁面視圖**」，然後按一下「下一步」。
7. 在目標文件中，請在「目的地」面板中連按兩下目的地。
8. 請儲存來源文件。

**新增附件**

您可以將 PDF 或其它類型的檔案附加至 PDF。如果您將 PDF 文件移至新位置，附件將自動隨文件移動。附件可以包含來自或指向主文件的連結，也可以包含指向其它附件的連結。

請不要將附加的注釋與檔案附件混為一談。附加為注釋的檔案會顯示在含有「檔案附件」圖示或「聲音附件」圖示的頁面中，以及含有其它注釋的「注釋清單」中。(請參閱[在檔案附件中新增注釋](https://helpx.adobe.com/tw/acrobat/using/commenting-pdfs.html#add_comments_in_a_file_attachment)。)



1. 選擇**「工具** > **編輯 PDF** > **更多** > **附加檔案」**。
2. 在**「新增檔案」**對話方塊中，請選擇您要附加的檔案，然後按一下「開啟」。

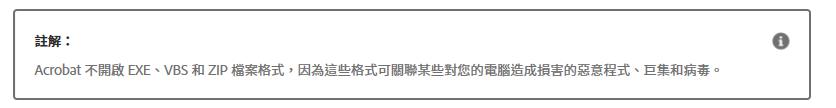
**註解：**

如果您附加 EXE、VBS 或 ZIP 檔案格式，Acrobat 將警告您它不會開啟這些附加的檔案，因為這些格式可關聯某些對您的電腦造成損害的惡意程式、巨集和病毒。

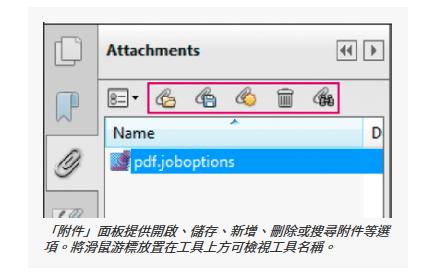
1. 要使附件可在 Acrobat 5.0 或更低版本中得以檢視，請執行下列任一項作業：
   * 選擇**「檢視** > 顯示/隱藏 > 導覽窗格 > 附件」，然後從選項功能表 https://helpx.adobe.com/content/dam/help/icons/AX_NavOptions_Sm_N.png 中選取「在預設情況下顯示附件」(依預設值選取)。
   * 選擇「檔案 > 內容」，按一下**「初始視圖」**標籤，從**「導覽標籤」**功能表中選擇**「「附件」面板和頁面」**，然後按一下「確定」。
2. 請儲存 PDF。
3. (可選) 若要在「附件」面板中為附件新增用於區分類似檔案的描述，請選取附加檔案，然後從選項功能表 https://helpx.adobe.com/content/dam/help/icons/AX_NavOptions_Sm_N.png 選擇「編輯描述」。請編輯說明文字，然後儲存檔案。

**開啟、儲存或刪除附件**

您可以開啟 PDF 附件，而且如果您有足夠權限的話，您還可以進行變更，您所做的變更將套用至 PDF 附件。

對於檔案附件的其它類型，您可以在開啟或儲存檔案時選擇相關的選項。開啟檔案將啟動處理該附件檔案格式的應用程式，因此您必須安裝這些應用程式才能開啟檔案附件。 ****

1. 若要開啟「附件」面板，請選擇「檢視 > 顯示/隱藏 > **導覽窗格** > 附件」。
2. 在「附件」面板中，選取附件。
3. 按一下適當的圖示，以在附件的原生應用程式中開啟它，然後儲存附件或是將其刪除：

****

## 搜尋附件

搜尋特定的文字或片語時，可以將附件的 PDF 及其它多種檔案類型納入搜尋範圍中。Windows 使用者可搜尋 Microsoft Office 文件 (如 .doc、.xls 及 .ppt)、AutoCAD 繪圖檔案格式 (.dwg 及 .dwf)、HTML 檔案及 RTF 格式 (.rtf) 檔案。Mac OS 使用者可搜尋 Microsoft Word (.doc)、HTML 及 .rtf 檔案。附件的搜尋結果將顯示在附件檔名和圖示下面的結果清單中。搜尋引擎將忽略其它格式的附件。

### 從「附件」面板搜尋 附件

1. 若要開啟「附件」面板，請選擇「檢視 > 顯示/隱藏 > 導覽窗格 > 附件」。
2. 在「附件」面板中，按一下「搜尋附件」https://helpx.adobe.com/content/dam/help/icons/A_SearchAttachments_Sm_N.png。
3. 在「搜尋」視窗中，鍵入所要搜尋的文字或片語，然後選取所需的結果選項，再按一下「搜尋附件」。

### 從「搜尋」視窗中搜尋附件

1. 選擇「編輯 > 進階搜尋」。
2. 鍵入您要搜尋的字彙或片語，然後選擇所需結果選項。
3. 按一下視窗底部的「顯示更多選項」，然後選取「包括附件」。