

第4次作業-作業-HW4

學號：111111223

姓名：宋加祥

作業撰寫時間：30 (mins · 包含程式撰寫時間)

最後撰寫文件日期：2024/05/13

本份文件包含以下主題：(至少需下面兩項，若是有多者可以自行新增)

- ☒ 說明內容
- ☒ 個人認為完成作業須具備觀念

說明程式與內容

開始寫說明，該說明需說明想法，並於之後再對上述想法的每一部分將程式進一步進行展現，若需引用程式區則使用下面方法，若為.cs檔內程式除了於敘述中需註明檔案名稱外，還需使用語法```語言種類 程式碼```，其中語言種類若是要用python則使用py，java則使用java，C/C++則使用cpp，下段程式碼為語言種類選擇csharp使用後結果：

```
public void mt_getResult(){  
    ...  
}
```

若要於內文中標示部分網頁檔，則使用以下標籤```html 程式碼```，下段程式碼則為使用後結果：

```
<%@ Page Language="C#" AutoEventWireup="true" ...>  
  
<!DOCTYPE html>  
  
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
<head runat="server">  
<meta http-equiv="Content-Type" ...>  
    <title></title>  
</head>  
<body>  
    <form id="form1" runat="server">  
        <div>  
            </div>  
    </form>  
</body>  
</html>
```

更多markdown方法可參閱<https://ithelp.ithome.com.tw/articles/10203758>

個人認為完成作業須具備觀念

開始寫說明，需要說明本次作業個人覺得需學會那些觀念，亦可作為學習筆記使用 (需寫成文章，需最少50字，並且文內不得有「你、我、他」三種文字) 心得: 幾乎所有的設計人員，都曾遇到缺乏靈感或者無法判斷設計傳達正確性等相關問題。設計方法學的目的，就在提供明確的步驟及方針，使設計人員即使在創新目的上有所侷限，仍可提供一個可依循的方針。因此，發展一套清楚可操作的圖形設計方法，對於設計教學具有重要的意義。然而，圖形設計包含的感性層面問題太多，要找出其中的規則性是困難的。本研究採行動研究法，利用研究過程與設計實作相結合的方式，針對藝術與設計領域中應用最廣泛的手法之一「圖形簡化」，探討其設計規則與明確的操作步驟。研究結果提出兩種具「定量」規則的圖形簡化手法，分別是：(1)網格簡化法、(2)間隔節點減少法，並以這兩種手法說明圖形簡化的「等距」(interval measure) 操作過程。