

2020

Portfolio

汪怡廷

2024

目錄

關於我
ABOUT ME

遊戲設計
GAME DESIGN

APP設計
APP DESIGN

前端設計
FRONT END

後端設計
BACK END

其他作品
OTHER WORKS

01 關於我

ABOUT ME





汪怡廷

臺北教育大學數位科技設計學系

2000/11/28

fiona.www28@gmail.com

關於我

畢業於數位科技系，大學期間朝著多方領域發展，包括前端相關、後端相關、遊戲領域等，並積極參加展覽和比賽，除了獲得不錯的成績外，也累積許多實務經驗。

學歷

2024--06

國立台北教育大學
學士

數位科技設計學系

輔修 資訊科學系

學程:大數據學分學程、智慧玩具學分學程

2019

臺北第一女子中學

三類組

比賽經驗

參加112臺灣大專院校創意遊戲設計競賽 佳作

2024--01

- 總共71組參賽
- 四個人一起參賽，在其中負責擔任主程式設計者的工作
- 使用unity開發，為一款2D平台解謎遊戲
- 有兩關，完整遊戲時長為2小時

參加2024金點新秀設計獎 入圍決賽

2024--04

- 全台55校116系、共4,974件作品報名參賽
- 使用unity開發，為一款2D平台解謎遊戲
- 除了比賽也有參加為期四天的新一代設計展，提供給玩家試玩

語言	專長	連結
英文多益	<ul style="list-style-type: none">• game(unity)	github https://github.com/dashboard
成績850	<ul style="list-style-type: none">• frontend:css,js, html• app(React-native)• other:java,c++, python,c#,mysql	

02 遊戲設計

GAME DESIGN

前進!化妖館 | OUROBOROS

前進!化妖館



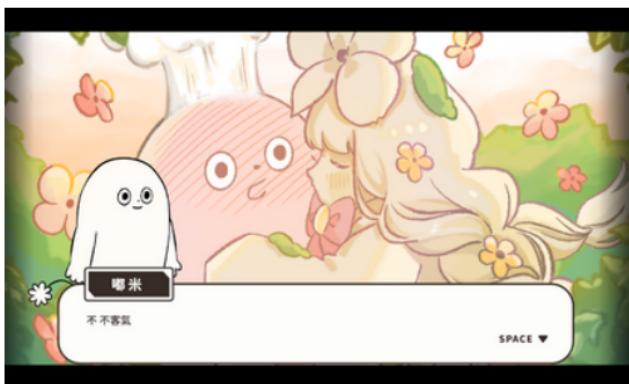
遊戲類型:2D橫向冒險解謎
本作品為利用unity進行開發的畢業專題，由四人完成，在其中負責擔任主程式設計者的工作。

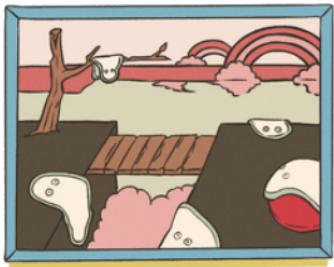
- [youtube](#)
- [instagram](#)
- [github](#)

前進！化妖館

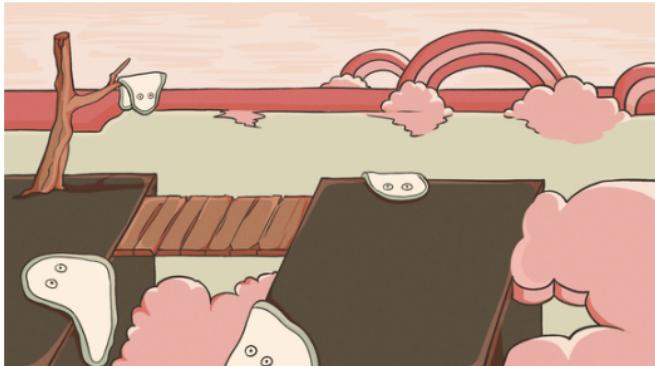
遊戲簡介

《前進！化妖館》是一款具有可愛幽默色彩的 2D 解謎遊戲，主角嘟米勇闖熱門的鬧鬼博物館「化妖館」，卻意外被賦予解放無辜妖魔的重責大任。玩家要跟著嘟米一同探索神秘的化妖館內部，結識充滿個妖魅力的妖魔朋友，運用神奇的穿畫能力找尋線索，破解謎題淨化妖魔們！





左圖為畫作
下圖為畫中世界



核心玩法介紹

玩家會利用穿畫能力會利用進入畫中的世界進行解謎，
但有些畫需要達到特定條件才能進入

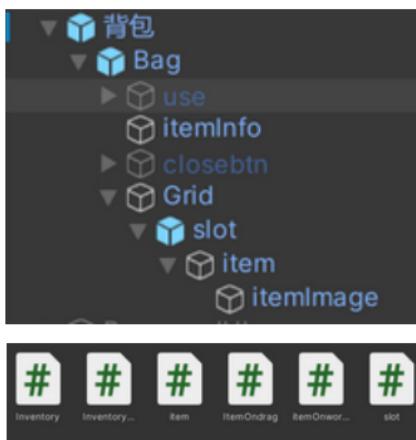


場景設定

每一關都有不同的機制，第一關的主題為日夜，玩家必須善用此機制進行解謎

功能介紹-背包功能

運作原理:主要是先使用Iventory建立一個itemList(儲存資料的地方)，再用 item 生成每個item需要的資料



- 背包綁 IventoryManager (新增刪除物件)
- slot綁 slot(生成新的格子)
- item綁 ItemOnDrag (判斷拖動)

```
public class slot : MonoBehaviour
{
    //命名為item類才能取得
    public int slotID;
    public item slotItem;
    public Image slotImage;
    public GameObject itemInSlot;
    public string slotInfo;
    //public int slotNum;
    public void ItemOnClicked()
    {
        InventoryManager.UpdateItemInfo(slotInfo);
    }
    public void SetupSlot(item item)
    {
        if(item ==null){
            itemInSlot.SetActive(false);
            return;
        }
        slotImage.sprite =item.itemImage;
        slotInfo=item.itemInfo;
    }
}
```

利用slot 生成空格，跟將slot內的image都對應起來

功能介紹-背包功能

```
public static void RefreshItem()
{
    for (int i = 0; i < instance.slotGrid.transform.childCount; i++)
    {
        if((instance.slotGrid.transform.childCount==0)break;
        Destroy(instance.slotGrid.transform.GetChild(i).gameObject);
        instance.slots.clear();
    }
    //重新生成包包的slot
    for (int i = 0; i < instance.myBag.itemList.Count ; i++)
    {
        //米槽
        //CreateNewItem(instance.myBag.itemList[i]);
        instance.slots.Add(Instantiate(instance.emptySlot));
        instance.slots[i].transform.SetParent(instance.slotGrid.transform);
        // instance.slots[i].GetComponent<slot>().slotID=i;
        // 將生成的 slotID 設置為對應的 item 物件
        instance.slots[i].GetComponent<slot>().SetupSlot(instance.myBag.itemList[i]);
    }
}
```

當玩家點擊物件時會執行 RefreshItem 生成包包內的物件

```
public void OnMouseDown(PointerEventData eventData)
{
    // correct = false;
    // 判斷是否碰撞到目標
    Vector3 localPoint;
    Ray ray = Camera.main.ScreenPointToRay(eventData.mousePosition);
    RaycastHit hit;
    if (Physics.Raycast(ray, out hit) && hit.collider != null)
    {
        RectTransformUtility.ScreenPointToLocalPointInRectangle(
            targetRectTransform,
            eventData.position,
            eventData.pressEventCamera,
            out localPoint);
    }

    Debug.Log("hititem.itemID");
    transform.SetParent(correctParent);
    transform.localPosition = targetTransform.localPosition; // 將拖曳物体位置設置到目標物体的位置上
    Debug.Log("on target");
    Debug.Log("correct"+correct);
    // correct=true;
    Destroy(gameObject);

    else
    {
        // correct=false;
        // 如果沒有碰撞到目標，將物体放回原來的位置
        transform.SetParent(originalParent);
        transform.position = originalParent.position;
        Debug.Log("not on target");
        Debug.Log("correct"+correct);
    }
}
```

利用 OnbeginDrag (開始移動)、OnDrag(移動中)、OnEndDrag(放開鼠標) 並藉由 Ontrigger 來判斷是否有進入碰撞範圍



功能介紹-對話功能

玩家可以點擊npc進行對話



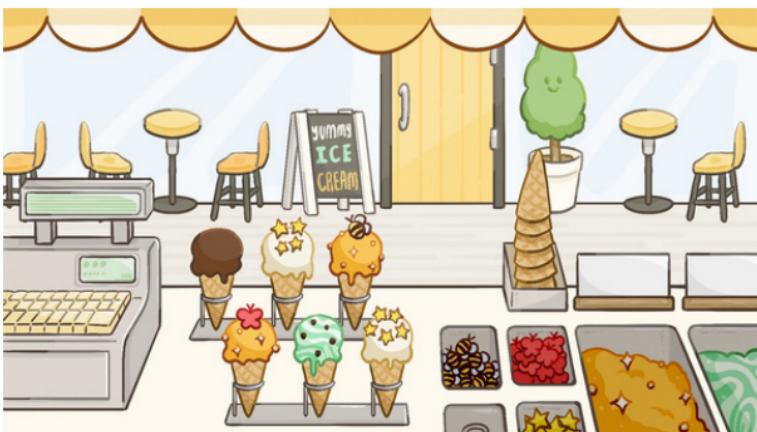
功能介紹新手教學

進入遊戲，會由npc帶領進行新手教學



功能介紹—調藥水小遊戲

玩家必須經解謎得到完整的祕方再按照順序放入鍋中



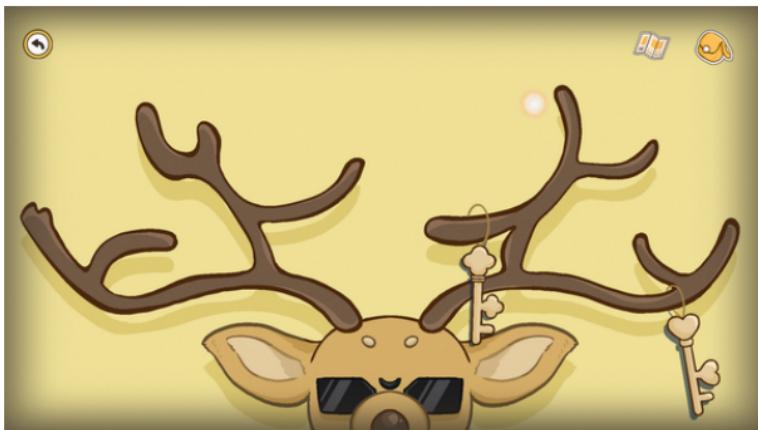
功能介紹—經營類小遊戲

玩家必須滿足顧客的需求，將正確的冰淇淋拿給客人，達成目標才能獲得道具



功能介紹-解謎畫面

玩家點擊場景中需要解謎的物件，會展開放大畫面，方便玩家解謎



功能介紹-收進包包

玩家點擊部分物件可以直接變成光球收進包包

其餘遊戲場景展示



各式各樣的解謎，比如：輸入正確的密碼、翻找垃圾獲得線索、拼湊出日記



OUROBOROS

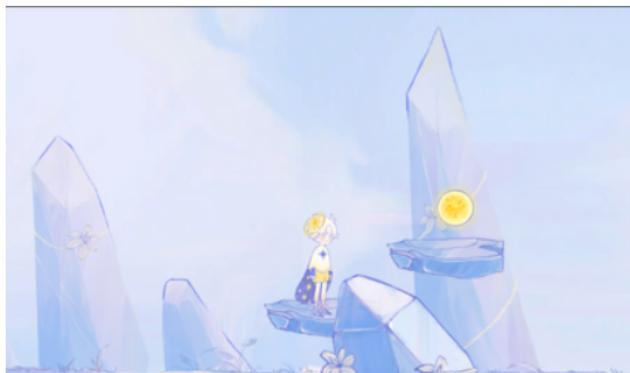


遊戲類型:2D橫向冒險解謎
此遊戲為利用unity進行開發並由四人共同完成，在其中負責擔任主程式設計者的工作。四人共同設計世界觀及策劃。

OUROBOROS

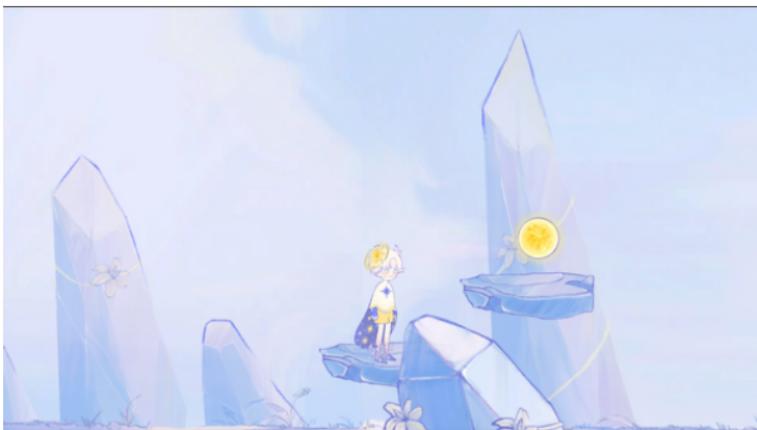
遊戲簡介

以輪迴為主軸，利用主角特殊能力，以收集解謎的遊玩方式，跟著主角在奇幻的世界觀中一步步發現真相。





功能介紹--點亮房子解謎
玩家利用特殊能力點光來解謎

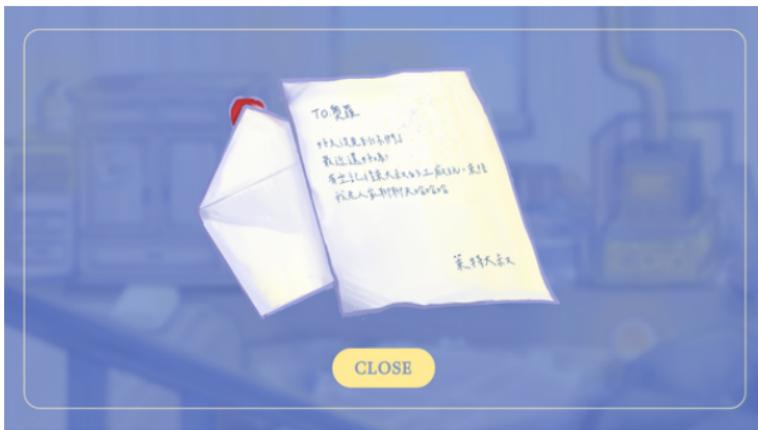


功能介紹收集光球
玩家利用跳躍收集光球



功能介紹--玩家偵測

玩家靠近線索時會發光，並跳出提示



功能介紹-線索放大畫面

點擊線索會出現放大畫面方便玩家觀察

03 APP設計

APP DESIGN

PERSNOTE | 浪浪別哭

PERSNOTE

03



APP設計+實作

點擊查看更多

PERSNOTE



persnote利用react-native進行開發

persnote是一款讓使用者以能夠儲存及管理自己的興趣的應用程式



PERSNOTE

03



設定頁可以編輯個人資料

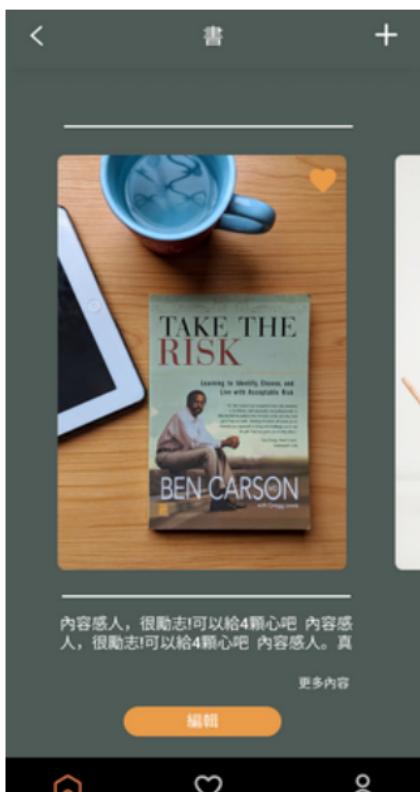
可以新增興趣，並且編輯
關於此興趣的內容



PERSNOTE



在設定可以調成夜間模式



浪浪別哭



APP設計+實作

[點擊查看更多](#)

浪浪別哭



浪浪別哭利用react-native
進行開發

浪浪別哭是一款專為流浪貓狗設計的APP，希望為流浪貓狗們找到適合的家



浪浪別哭



浪亞當

■ 約2022年3月出生

■ 男生/未結紮

是否親人 親人 是否親貓 沒相處過

是否已植入晶片 否 是否親狗 親狗

■ 救援經過：

狗媽媽在台中流浪，後來被車撞，愛媽把受傷的狗媽媽跟寶寶全部帶回照顧，我們協助中途兩隻寶寶幫忙愛媽分擔。

■ 幼犬(2-6個月)驗腸炎、、犬瘟快篩是否通過：過關

■ 成犬(6個月以上)心絲蟲、艾莉希、萊姆病、伊文氏艾莉希體是否通過：否

■ 預防針施打狀況(下一次施打時間)：6/1

有興趣的人可以點擊愛心來收藏，再點一下愛心就會從口袋名單消失

在詳細頁可以看到狗狗們的詳細資料



台北店 ▾

狗狗 貓貓



浪亞當
男生/未結紮



浪小碟
男生/未結紮



浪口袋
男生 / 已結紮



浪莫娜
男生/未結紮



浪浪別哭

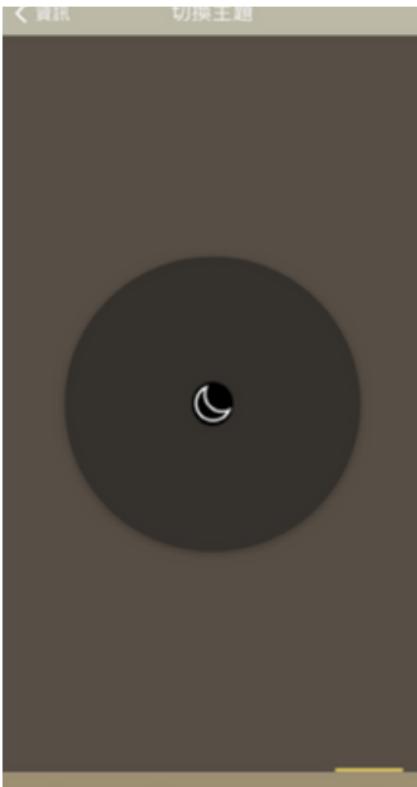


點擊不同分店會連結到
Googlemap



資訊頁可以看到不同分店
的詳細資訊

浪浪別哭



在設定中可以隨使用者喜好切成夜間模式

浪浪別哭



DEMO影片展示

[點擊查看更多](#)

04前端設計

Front end design

EVE的個人網站 | 會飛的小象

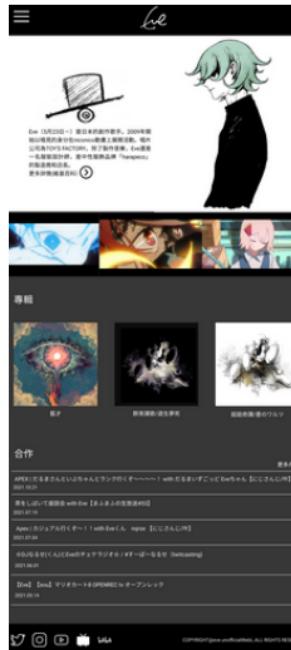
EVE的個人網站

04

這是一個以台灣粉絲的角度幫日本歌手Eve做的網站

[點擊前往網站](#)

[點擊了解設計理念](#)



會飛的小象

是一個利用Bootstrap
做的兒童動態繪本

[點擊前往網站](#)

[點擊了解設計理念](#)



『帶小象到河邊，牠看見了：

小象說：『說世界真大啊！』

』小鳥飛過



牠看見了！說：「小象，我們有各自的事，我不會飛，可是我會在上面飛呢。」



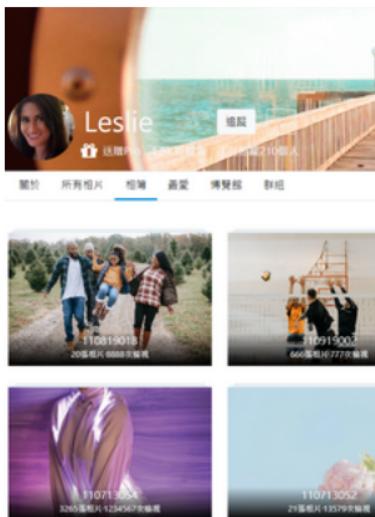
來玩翻牌遊戲吧！



04後端設計

Back end design

flickr | 好食日記 | mysql+php 實作



此網站為仿製flickr網站
僅為實現後端功能而製作，裡面的照片從資料庫中取得，顯示的即同學們的相簿

[點擊前往網站](#)

用前端製作製作google表單讓使用者可以寫入資料並顯示在網站上

[點擊前往網站](#)

[DEMO影片](#)

基本資料	
使用暱名者 <input type="checkbox"/> 必填，請使用暱名者	
暱名名稱	
<input type="radio"/> 中式 <input type="radio"/> 西式 <input type="radio"/> 日式 <input type="radio"/> 韓式 <input type="radio"/> 其他 <input type="checkbox"/> 請敘述，謝謝	
評價	
請依序勾選您所要評的項目	
<input type="checkbox"/> 優異 <input type="checkbox"/> 主導 <input type="checkbox"/> 教科 <input type="checkbox"/> 專科 <input type="checkbox"/> 其他 <input type="checkbox"/> 請敘述，謝謝	
心得	
開卷心得	
自由內容	
<input type="button" value="送出"/>	

The screenshot shows the homepage of the NTUE website. At the top, there is a navigation bar with links for University, Student, Profile, Library, and Log in/out. Below the navigation is a large image of a modern brick building with large windows and a glass entrance. Underneath the image, there are two news items. The first news item, titled 'CAMPUS NEWS', features a photo of a man in a suit sitting at a desk. The text says: 'Our school has achieved significant success in innovative transformation and development, earning two exclusive interviews and publications by The Steven Media.' A 'DETAIL' button is present. The second news item features a group of people holding a banner that reads 'The 10th International Conference on Education and Management'. A 'DETAIL' button is also present. At the bottom of the page, there are 'CONTACT US' and 'FOLLOW US' sections.

mysql+php 實作

是一個可以由學生或老師登陸進行管理的系統，裡面包含了登入介面、線上借書、成績管理等功能

[DEMO影片](#)

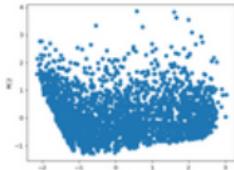
06 其他作品

OTHER WORKS

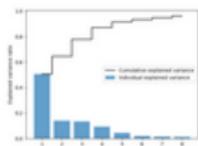
機器學習 | | mongodb

機器學習

得圖形:



將原本 17 維的特徵資料降維成 2 維，並取前兩維畫分群狀況的散佈圖。去了解前兩維特徵資料的分群效果。

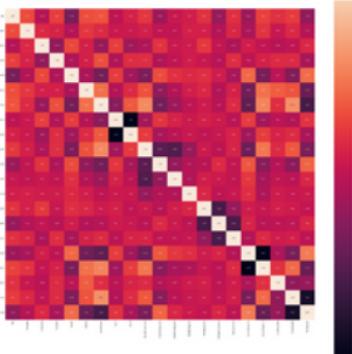


利用python對信用卡
資料進行Clustering
並視覺化結果

[點擊查看程式碼](#)

[點擊查看分析報告](#)

3 特徵相關性分析 (參考程式碼 Part 3)



利用python對心臟病
資料進行分類，並視覺
化結果

[點擊查看程式碼](#)

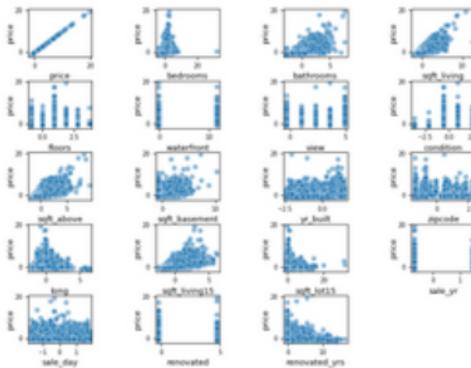
[點擊查看分析報告](#)

特徵相關性分析

(1)畫出各 feature 分別與 price 的散佈關係圖(分析是否有關係)

```
plt.figure(figsize=(12, 7))
plt.subplots_adjust(hspace=0.5, wspace=1)
for i, feature in enumerate(normed_data):
    plt.subplot(5, 5, i + 1)
    sns.scatterplot(x=feature, y='price', data=normed_data)
    plt.xticks(fontsize=7)
    plt.yticks(fontsize=7)
    plt.xlabel(feature, fontsize=9.5)
    plt.ylabel('price', fontsize=9.5, labelpad=0.25)
plt.savefig('scatter_train_all.png')
```

(2)從上面的程式碼得出的圖如下：



利用python對房地產資料進行迴歸分析，迴歸目標項為Price.。前處理及分析資料，並視覺化結果

[點擊查看程式碼](#)

[點擊查看分析報告](#)

Welcome

The screenshot shows a user interface for managing a MongoDB database. At the top, there are input fields for 'Name' (with placeholder 'Name:'), 'Account' (with placeholder 'Account:'), and 'Password' (with placeholder 'Password:'). Below these are four buttons: '儲存' (Save), '讀取' (Read), '刪除' (Delete), and '上傳excel資料' (Upload Excel Data). To the right of these buttons is another button labeled '另存excel檔' (Save as Excel File). Below these buttons is a search bar with the placeholder '查詢:' (Search:). The main area displays a list of user documents in JSON format:

```
[{"name": "owbiiep", "account": "YCc4V", "password": "dXCVS@nkqT"}, {"name": "vizeg", "account": "9huCqd", "password": "RCnYR6rGg_Q"}, {"name": "ieyv", "account": "DVZ82", "password": "mGYlgtdq*T7"}, {"name": "bpazksev", "account": "MR3lxV", "password": "U+p_04)x)VE_"}, {"name": "uzuv", "account": "D1su", "password": "L&782lauQn"}, {"name": "kawad", "account": "nHPn", "password": "eFJWkY*Crr6"}, {"name": "ckmaki", "account": "TXrq1", "password": "gtwl*M3Yh"}, {"name": "nygjpsxb", "account": "mCr", "password": "Pji+1nv6yNx"}]
```

利用MONGODB實作出一個資料庫。可以增加資料、刪減資料、改變資料內容、可以將Excel檔從入，也可以另存出Excel。

[點擊查看程式碼](#)[DEMO影片](#)

THE END