

課程說明

Horazon

114下學期

張仕明 (Horazon)

專長

遊戲開發 (Unity)

遊戲程式 (C#)

演算法

資料庫

興趣

電子遊戲

策略桌上遊戲

聯絡方式

E-Mail : horazon@hk.edu.tw

研究室 : MB10303 (分機5420)

- 時間 :

Line : horazon

- 加我 請跟我說你是哪門課 & 你是誰

Discord : <https://discord.gg/Wf4GXcuWAf>

評分標準

點名成績：20%

- 我不喜歡點名，固定會在最後一節課才點，讓你們較難被扣考。
- 最後一節課有出席，視同所有課程出席
- 不一定每周點名，只有點名週會當作分母計算分數

作業成績：80%

- 作業數量視課程而定 (至少 期中、期末作業各一次)
- 我討厭抄襲，會使用多種偵測方式，抓到雙方都會0分

最終評分方式

只當掉班級 約10%~25% 的人數。

遵照以上的評分標準，如果不及格人數很多，
則會啟動分數縮放調整，調整方式見下頁

最終評分方式

原始分數為 S_{old} ，新分數為 S_{new}

大家可能聽過 開根號乘以10 的調整分數方式，即為

$$S_{new} = \sqrt{S_{old}} \times 10 = {S_{old}}^{0.5} \times 10$$

以下方法會與前者相同

$$\begin{cases} S_{new} = \left(\frac{S_{old}}{100}\right)^p \times 100 \\ p = 0.5 \end{cases}$$

最終評分方式

先選擇要通過的最低分數 S_{pass} (如:46分)

計算以下公式中的p，使其轉換為60分

$$\begin{cases} \left(\frac{S_{pass}}{100}\right)p = \frac{60}{100} \\ 1 \geq p \geq 0.5 \end{cases}$$

之後的分數就能使用以下公式

$$S_{new} = \left(\frac{S_{old}}{100}\right)^p \times 99$$

(ps.老師這邊有不能打100分的壓力)

目標分數	46
選取次方	0.65
調整後分數	60.36602658

調整前分數	調整後分數
46	60.3
調整前分數	調整後分數
0	0
10	22.4
20	35.1
30	45.7
40	55.1
50	63.7
60	71.7
70	79.3
80	86.5
90	93.4
100	100

最終評分方式 - 結論

若創課原始分數 ≥ 60 ，則一定會通過

若創課原始分數 < 60 ，但 $\geq S_{pass}$ (設定的通過分數)，則會通過

S_{pass} 為多少，會到期末才決定

新分數 通常會 \geq 原始分數，接近99分的同學可能會降低分數

目標分數	46
選取次方	0.65
調整後分數	60.36602658

調整前分數	調整後分數
46	60.3
調整前分數	調整後分數
0	0
10	22.4
20	35.1
30	45.7
40	55.1
50	63.7
60	71.7
70	79.3
80	86.5
90	93.4
100	100