

# 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

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

# 評分標準

## 點名成績：25%

- 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：75%

- 作業數量視課程而定 (至少 期中、期末作業各一次)

# 最終評分方式

只當掉班級 **約10%~20%** 的人數。

遵照以上的評分標準，如果不及格人數高於20%，我會決定一個當人比例，通常在10%左右。

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

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

# 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

$$\left(\frac{S_{pass}}{100}\right)^p = \frac{60}{100}$$

之後的分數就能使用以下公式

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

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  $\geq 60$ ，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 必定會  $\geq$  原始分數

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