作品等

專題—CAR CHANGER 輕車熟路

讓 VR 顛覆你的想像 讓你在家也能輕鬆學開車

製作日期:106/02~

▶ 研究動機

在台灣相當普遍的代步工具—汽車,駕馭在道路上奔馳前,都得先經一翻苦心練習。但 駕訓班的道路場地,人多壅擠、時間場地有限。汽車考照新制上路後,合格率僅 21%, 面對如此政策業者對於學費紛紛漲價。如何使學車能更方便舒適,即使在家也能模擬真 實駕駛環境,是我們竭力欲達成的。

▶ 系統目的

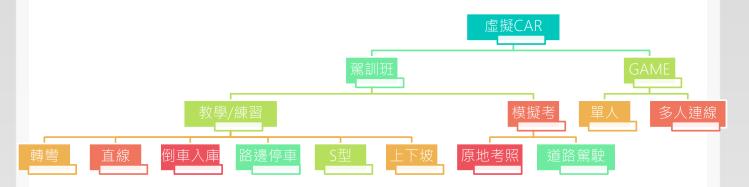
以UNITY系統結合VR技術,即是不在駕訓班、不在道路上也能身臨其境,場地規模同駕訓班規定,幫助學車同學快速熟習,S型、上下坡、直線前進......等,較困難的關卡也能不斷練習上手,讓路試一次OK!另外還有設計遊戲模式,讓使用者除了練習訓班之外,還能多一個休閒娛樂的選擇!

▶ 開發環境

項目	工具名稱
作業系統	1. Windows 8
	2. Windows 10
	3. Android
程式語言	1. C#
	2. php
開發軟體	1. Unity 5.5.2
	2. 3ds MAX2018
	3. MySQL Server 5.5.21 版
	4. XAMPP v3.2.2
	5. MonoDevelop-Unity
	6. Trinus VR
	7. Adobe Illustrator
硬體環境	1. VR BOX
	2. Logitech G27 Driving Force 賽車方向盤
	3. HTC m9

▶ 功能介紹

主要分成兩大模式,分別為駕訓班模式與遊戲模式,我們以駕訓班為主。詳細功能分配如下圖:



- **教學/練習:**主要依考試的類別分為六大場地,每個場地在一開始點選進入後,會有教學影片,可選擇跳過影片,或重複觀看。接著,開始練習選擇的類別,此介面設有離開、下一關、重新開始……等按鈕供使用者選擇。
- 模擬考:依考駕照的規格·分為原地考照及道路駕駛·原地考照:即模擬駕訓班的場地 進行模擬考;道路駕駛:即模擬路上的情形。兩者皆會依據考試的扣分標準進行評 分。

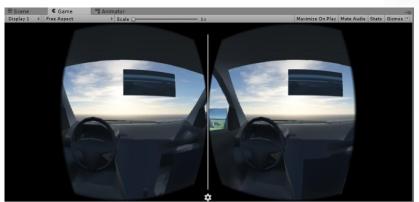
備註:遊戲模式主要分成單機版與多人連線版,有不同的場景與車型可供使用者選擇,而且遊戲內容會融合複習考題的關卡(例如:死亡時,需答對十題筆試相關問題),讓使用者在玩遊戲的同時也能複習考題。

▶ 遊戲畫面



←鳥瞰圖

VR 畫面



腦中風臨床大數據加值中心之建置暨智慧醫療照護模式研究

科技部補助研究計畫

製作日期:106/04~07

研究團隊成員:許建隆(企研所/資管系)、古思明(企研所)、萬書言(企研所/資管系)、曾俊儒(工設系)、林詩偉(資管系/企研所)、江彥逸(資管系)

▶ 計畫中文摘要:

腦血管疾病是美國的第四大死因,台灣的第三大死因,中國大陸的第一大死因,是世界上造成殘障的最主要原因。腦血管疾病的處置策略要預防重於治療,否則一旦發生後,多少會有後遺症殘存。目前,全世界皆在努力推展腦中風緊急醫療,建議病患盡速就醫,於中風發生三小時內予以施打靜脈血栓溶解劑,或是 3-6 小時內予以動脈內機械性溶栓。但是到目前為止,全世界只有不到 10-20%的病患可以接受到靜脈血栓溶解劑治療。在探討腦血管疾病預防及治療相關的轉機上,目前有三個醫療決策點,包括初級預防、急性期治療及次級預防。本整合型計畫研究團隊屬於跨領域研究團隊,其涵蓋臨床醫學、臨床護理、資訊管理、智慧決策分析、工業設計、資料科學六大領域,分別來自長庚醫院神經內科醫師、長庚醫院神經內科護理人員、長庚大學管理學院教師以及產業界大數據技術研發團隊。本計畫將整合長庚醫療體系腦中風臨床醫療資料以及其他健康照護資料,建構一個「腦中風臨床大數據加值中心」,並運用大數據資料科學技術,針對腦中風之醫療決策以及照護模式,設計智慧決策模式,以提昇其醫療照護品質。本計畫期待此大數據加值中心成為我國研究腦中風臨床大數據分析之重要研究中心。

▶ **負責工作:** 用 R 語言爬取長庚醫院網站內的用藥紀錄。



4

長庚大學與私立大專校院學校收支比較--學雜費是否應該調漲?

R 語言數據分析

製作日期:106/06

▶ 分析動機:

做這個議題主要的原因是幫助大家了解學校的財務狀況。因為從去年學生會做的調查結果可以發現,很多人都不會主動積極了解學校為什麼會漲價,通常是因為有同學在講才會知道,說明會也很少人去參與,我覺得就算你的想法是不管怎樣都不想漲價,也應該要主動去了解學校這麼做的原因,最好是能參與討論找出問題的癥結點,才是最好的辦法。

▶ 分析議題:

- I. 校內各學年度學雜費與其他學校學雜費比較
- Ⅱ. 校內支出主要項目與其他學校支出主要項目比較
- Ⅲ. 校內收入來源與其他學校收入來源比較

▶ 符合調漲條件之假設:

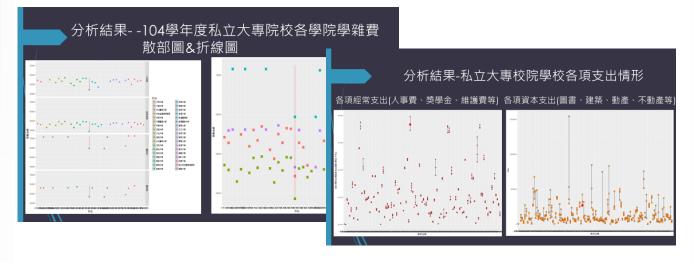
- I. 本校之學雜費較其他私立大專院校之學雜費低
- Ⅱ. 本校學雜費用於支付與學生學習相關經費用不足

▶ 分析過程

```
資料處理與清洗

library(dplyr)
Finance<-data.frame(
    inner_join(Finance_RPT_02_2_2,Finance_RPT_02_2_3,Finance_RPT_02_2_4,by=c("學年度","學校代碼","學校名制)
    library(reshape2)
Finance1<-Finance,RPT_02_2_2[1:4]
Finance1<-Finance,RPT_02_2_2[1:4]
Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Finance1<-Fin
```

> 分析結果—假設成立



物聯網與創新健康照護/促進應用—營養均衡之點餐系統

智能健康促進 黑客松競賽

參賽日期:106/01

> 參賽動機:

藉由參加此次比賽‧累積自已的比賽經歷、學習與拓展物聯網這塊領域的了解‧也因為多年前電視上常播放一則「三餐老是在外‧人人叫我老外」的廣告‧訴求現代人外食情況頻繁‧及充斥高油高鹽的飲食內容‧必須注重補充蔬菜水果‧至今讓人記憶猶新‧「外食」並非萬惡的淵藪‧重點是礙於食品內容物的選擇、份量、及烹調手法等限制‧外食族多半無法攝取到均衡的營養‧特別是「蔬果」的攝取最為匱乏。所以希望藉由我們的創意發想結合資訊科技‧促進健康照護以求造福社會。



▶ 作品目的:

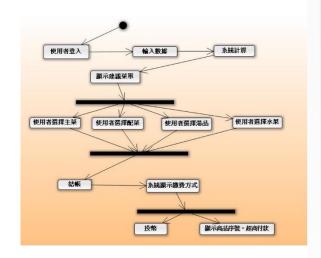
現在人三餐老是在外缺乏營養·早出晚歸在辦公室待久了·常常叫外送·而外送的便當通常是高油、高鹽、高糖·造成國人高血壓、心血管疾病、糖尿病等慢性疾病盛行率增加。倘若能讓國人均衡飲食何嘗不是對健康促進邁向了一大步?利用網路訂購健康便當·透過販賣機定點方式·讓公司、學校、路邊街道都能出現一台可以立即取餐的販賣機·既方便又能吃的安心。不必再吃便利商店微

波食品;不必特地花時間到便當店;不必害怕便當太

油,每道菜都要過水才能吃!

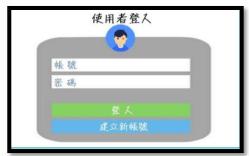
▶ 作品簡介:

利用消費者所穿戴的感測器來收集他的生理數據,再由整理好的數據來規劃消費者的一餐,提供飲食指南,建議菜色,讓消費者選擇自己偏好的菜單,如此一來兼顧消費者口味以及照顧到他的健康。且我們利用販賣機的特色讓消費者能夠在販賣機中付款以及領取餐點。



▶ 作品介面截圖:

使用 Visual Basic2012 製作之程式介面





繳費方式:	1. ATM轉帳繳費
	2. 48 用卡
	3. 超商代碼報賞
	4. 技幣取餐

咖啡會員訂餐系統

PHP+MYSQL

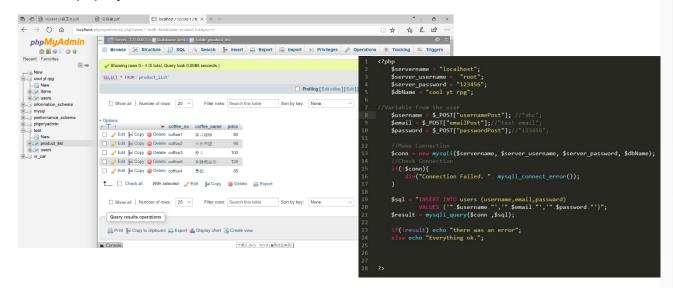
製作日期:106/02

▶ 動機:

透過 PHP 以及 MySQL 的方式製作出一個網站

▶ 資料庫-phpMyAdmin 頁面

程式碼擷取畫面



▶ 網頁畫面示意圖:



客製化甜點製作系統—LAZY DESSERT

視窗程式設計

製作日期:105/12

▶ 研究動機:

為了能夠快速客製化顧客想要的口味,也滿足有特殊口味需求的顧客,我們以販賣機為發想,希望能 夠做出一套系統讓使用者能夠自己選擇自己喜歡的配料,並且在同一台機器中提供多種甜點。

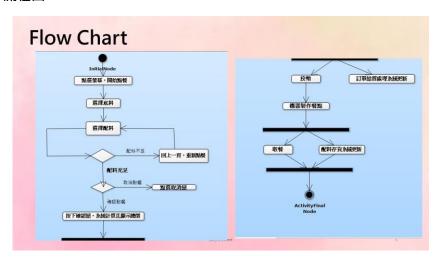
▶ 系統環境與開發工具:

● 系統環境: Windows 10

● 程式開發: Microsoft Visual Studio 2012

● 影像處理: Photoshop CS 5、小畫家、Adobe Reader

> 流程圖

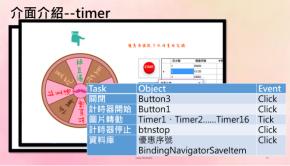


▶ 介面介紹









網路封包分析

以 WIRESHARK 為工具

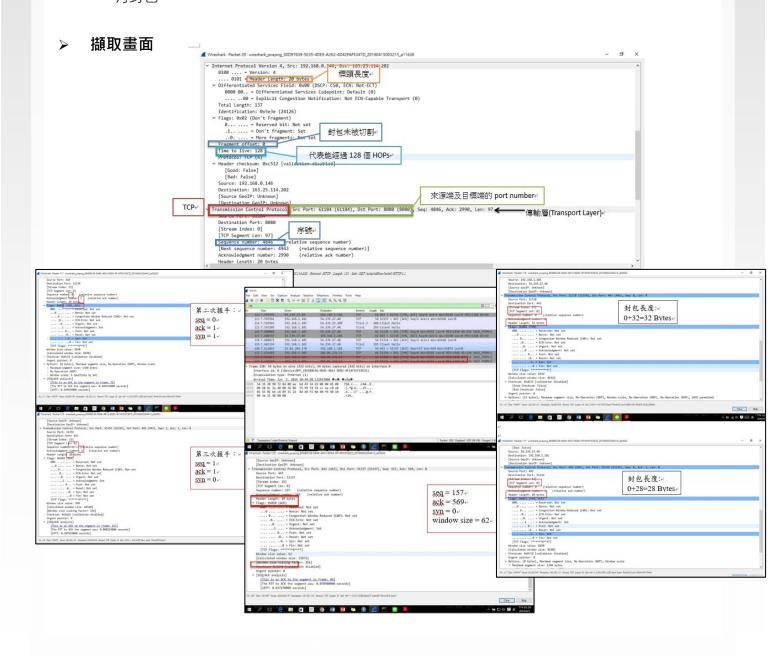
日期:104/3-

▶ 研究目的

了解如何判讀網路封包

▶ 研究方法

- 1. The Basic HTTP GET/response interaction:選取任意一個校內網站‧開啟它的首頁‧分析 Wireshark 所擷取到的內容。
- 2. 選取任意一個採用 TCP 協定的國外伺服器 · 以 Wireshark 擷取從連線建立、資料傳輸到連線結束的所有封包。
- 3. 選取任意一個採用 UDP 協定的校內伺服器 · 以 Wireshark 擷取 Client 與 Server 通訊的所有封包 ·



惡意程式分析手冊

以 BRBBOT.EXE 為樣本

日期:106/5-6

研究目的

了解散播病毒的原理,並嘗試分析病毒攻擊之行為。

研究樣本

brbbot.exe

研究方法

透過 REM Workstation、REMnux6、VMware 平台提供的分析工具,做 brbbot.exe 的靜態分 析、行為分析與原碼分析。

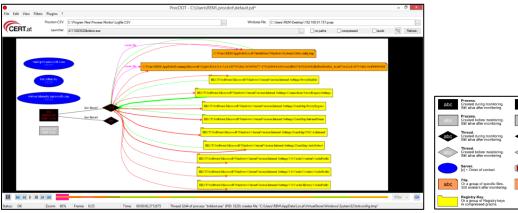
手冊步驟部分呈現

靜態分析





行為分析





原碼分析







出賣自己-- 微軟創意履歷競賽

創意履歷大挑戰-平面組

參賽日期:105/4

▶ 創意理念:

透過在藥廠工作過的經驗發想,將自己比喻為藥品,透過藥品的外殼、仿單及心智圖來讓大家可以更容易地認識自己。

▶ 作品示意圖:







0 850720

