結論

　　本專題中，我們研製了一款名為《全速衝線》的平臺，藉以實現降低使用者學校程式時的焦慮感與讓使用者可以在學習的過程中得到適當的回饋的目的。

　　基於遊戲式學習的原理與Blockly程式積木技術，此一平臺具有多項特色，包括了用圖形化的程式積木以減緩使用者的枯燥感；以及將程式的執行結果，用遊戲的動畫來呈現讓使用者提升學習的樂趣；以及藉著平台所設計的關卡讓使用者可以依照自己的學習進程或相關課程的教學進度來遊玩遊戲，都可以達到自主學習的目的並且與課堂進度所進行遊戲能達到雙倍學習的成效與基礎，使其提高學習程式的熱情。

　　此一平臺經驗證後，已能達到改善使用者學習程式時因無法得到實際的回饋而對學習失去興趣的目的。

　　然而，在所教學程式的數量方面，此一平臺仍有需要加強之處，因此，未來我們將持續新增所能對應的程式，例如：python；以及能將使用者所撰寫的程式進行比對，使平台能夠指出使用者所撰寫的程式有哪裡可以進行改善。