中國文化大學 資訊工程學系 基礎雲端運算程式設計

作業1:不含資料庫之ASP. NET Core MVC網站建置

姓名: 陳力菁

學號: A9210256

班級:資工系3A

中華民國 112 年 3 月 29 日 星期三

目錄

壹、	實作題目	. 3
貳、	執行結果畫面截圖-靜態展示	. 4
	一、首頁	. 4
	二、功能1-面積計算	. 4
	三、功能2-隨機亂數產生器	. 6
參、	執行結果畫面截圖-動態展示	10
肆、	曾作心 得	11

圖目錄

圖	1	網站首頁	. 4
圖	2	面積計算操作介面	. 4
圖	3	計算長方形面積成功畫面	. 5
圖	4	計算三角形面積成功畫面	. 5
圖	5	未輸入之前端自動驗證警示訊息	. 6
圖	6	隨機亂數產生器操作介面	. 6
圖	7	產生隨機亂數成功畫面	. 7
圖	8	未輸入之前端自動驗證警示訊息	. 7
圖	9	輸入數字1大於數字2之錯誤訊息	. 8
圖	10	0 不合理需求之錯誤訊息	. 8
圖	11	1 輸入超過取100個亂數之錯誤訊息	. 9

壹、實作題目

題目:請參考課本的內容以及老師給ASP. NET Core MVC網站範例 【CoreMVC6_Math】與【CoreMVC6_MathLottery】的之程式碼及建置步驟文件,建置一個你自己的ASP. NET Core MVC網站(功能不能和老師給的範例一樣),並將網站部署到私有雲。

- (1) 利用 ASP. NET Core MVC 建立網站。網站除了首頁之外,還要有 2 個功能頁面(總共有 3 個操作頁面),都必須列在導航列,以方便使用者操作。
- (2) 導航列左側的品牌文字,要包含你的班級與姓名資訊,例如 3A 張三。
- (3) 必須利用 ViewModel 宣告的方式進行前端輸入欄位的驗證。
- (4) 注意 GUI 的美觀(字型、顏色、對齊方式、各元件之擺置位置等)。
- (5) <u>必須將開發的網站部署到私有雲你的學號目錄之中</u>,再進行網頁操作與 擷取。

繳交項目:

- (1) 專案(程式要註解)壓縮檔。
- (2) 作業報告檔(Word 檔及 PDF)。內容格式包含以下 7部分:1)封面、2)目錄、3)圖目錄、4)題目-這個檔案的內容、5) 靜態展示:執行結果畫面截圖 (每張圖要有圖號及標題說明) 6)動態展示:操作 APP 之展示影片之超連 結及 7)學習心得。
- (3) 操作網站之展示錄影檔(含說明錄音)。可以利用免費之 OCAM 軟體錄製。 註:若檔案太大,請將操作網站之展示說明影片放到雲端硬碟(例如: Dropbox、Google Drive、One Drive等),然後於作業檔中放置下載超連 結。記得要開啟分享下載權限,老師才能下載你的檔案。
- (4) 將以上檔案壓縮成一個檔案,以 學號_班級姓名_作業 1. zip 為檔名(例如 A1234567_3A 張三_作業 1. zip),上傳到課輔系統。

繳交期限:2023/4/2(日)

貳、執行結果畫面截圖-靜態展示

一、首頁





圖 1 網站首頁

二、功能1-面積計算

1. 面積計算操作介面





4

2. 面積計算操作介面-計算長方形面積成功畫面





圖 3 計算長方形面積成功畫面

3. 面積計算操作介面-計算三角形面積成功畫面





圖 4 計算三角形面積成功畫面

4. 面積計算操作介面-未輸入之前端自動驗證警示訊息





圖 5 未輸入之前端自動驗證警示訊息

三、功能2-隨機亂數產生器

1. 隨機亂數產生器操作介面





圖 6 隨機亂數產生器操作介面

2. 隨機亂數產生器操作介面-產生隨機亂數成功畫面





圖 7 產生隨機亂數成功畫面

3. 隨機亂數產生器操作介面-未輸入之前端自動驗證警示訊息





圖 8 未輸入之前端自動驗證警示訊息

4. 隨機亂數產生器操作介面-輸入數字1大於數字2之錯誤訊息





圖 9 輸入數字1大於數字2之錯誤訊息

5. 隨機亂數產生器操作介面-不合理需求之錯誤訊息





圖 10 不合理需求之錯誤訊息

6. 隨機亂數產生器操作介面-輸入超過取100個亂數之錯誤訊息





圖 11 輸入超過取100個亂數之錯誤訊息

參、執行結果畫面截圖-動態展示

https://photos.app.goo.gl/nzDU6HGFPRdnk1Xj9

肆、實作心得

這次的作業讓我有機會學習了新的程式語言C#,並且也學習了如何使用雲端功能。在這份報告中,我深入了解了網站設計的相關知識,不僅僅是使用HTML標記語言來設計網頁,還學習了如何使用CSS來美化網頁,如何更改欄位的顏色和字體等。這讓我對網頁設計有了更深入的理解和掌握。此外,我還使用C#語言進行了數學運算,這個程式語言與之前學習的C++有些許不同之處,但整體而言還是相似的。我也更深入地理解了如何運用物件導向程式設計的思想。