大家好，我是洪靖翔，我會先簡略介紹monsters的系統功能架構後，再請偉俊開始詳細介紹。

我們總共有五個主要功能，分別為新增煩惱與日記、圖鑑、歷史紀錄、社群與互動區，其中新增煩惱功能會以聊天的形式，得到使用者的煩惱類別、煩惱內容和煩惱指數，另外讓使用者選擇是否畫圖記錄心情、是否分享煩惱到社群，而新增日記則是略過了選擇煩惱類別外大致相同。

第二個功能是圖鑑，在使用者新增煩惱後會隨機抽取一隻怪獸並得到相應怪獸圖鑑，並且讓使用者在得到怪獸配件後能讓牠穿戴上改變樣貌。

第三個功能是歷史紀錄，能將新增的煩惱或日記存入資料庫，讓使用者調閱和篩選條件查詢，我們也會將資料製成圖表讓使用者追蹤自身煩惱與情緒的變化。

第四個功能是社群，在新增煩惱與日記功能、圖鑑功能、歷史紀錄功能中、都能分享到monsters獨有的社群，並且查閱其他使用者分享的資料，也能和更多使用者進行按愛心與留言的互動。

最後是第五個互動區功能，分為每日測驗、解答之書、心理小遊戲、深度心理測驗和紓壓方法。

再來我們會開始介紹monsters所有功能並展示實際介面，我們請偉峻從新增煩惱與日記功能開始，謝謝

評審好 我是洪靖翔，我會負責介紹較為獨立於其他功能的互動區，目的是增加使用者開啟monsters的動機。

**下一頁**

解答之書功能

回想一下，我們遇到問題時，其實心裡會馬上出現一個解答，只是不夠信任自己的判斷，需要有人附和。而解答之書的目的不是提供正確解答，而是附和想法製造迎合、衝突或困惑，令人會心一笑或是確定抉擇。

使用者進入解答之書後會出現引導提示，要使用者想著自己遇到甚麼問題後，再點擊下方的解答按鈕。

(標示右側圖)

系統會提供答案，讓使用者覺得有趣、意外或是被支持，也可以點擊再一次得到其他答案。

**下一頁**

每日測驗功能

系統會每天提供一道題目，如果使用者回答正確就會增加解鎖特定圖鑑的進度，回答錯誤則會提示使用者正確答案並解釋原因。

**下一頁**

心理小遊戲功能

我們整理了心理測驗遊戲提供使用者選擇(如左側圖)，透過遊戲的方式讓使用者不覺得枯燥乏味同時對自我有更多的認知。例如點選”森林”， (標示右側圖)就會被引導到網站中的”森林”遊戲中探索自我。

**下一頁**

這是抽屜介面，我介紹個人資料和設定功能

(標示右側圖)

個人資料頁面可以編輯使用者自己的資料。

**下一頁**

設定功能

抽屜中的設定功能可以讓使用者開關APP的通知、密碼、音樂和暗色模式。

開啟密碼後會引導到設定密碼鎖的頁面

**下一頁**

可以設定四位數密碼，防止其他人窺探歷史紀錄，保護使用者的隱私。

最後請萱雯和淨純發表我們預期的系統發展與目標，謝謝大家