

系統簡介

組 別：第 109408 組

專題名稱：AO-WU 桌遊 GO

指導教師：林宏仁

專題學生：陳采潔、關宇辰、周育德、林琪容、葉芝秀

一、前言

在這人手一機的時代，許多人利用手機做任何事包括食、衣、住、行、育、樂等，然而許多店家發現這項數位化的商機都紛紛將部分作業流程改為線上化的方式，讓顧客可以在任何地點進行點餐或是結帳的動作。

目前在台灣吹起了一波桌遊熱潮，許多民眾都透過台灣綜藝節目《娛樂百分百》中的一個單元《凹嗶狼人殺》影響，喜歡桌遊的人數與日俱增，托節目的福，許多桌遊店開始大受歡迎。

我們想將店家的點餐及結帳流程線上化，讓來光臨桌遊店的消費者都可以進行線上點餐及結帳。使用者可以直接在座位上利用手機點餐，不需再走到櫃檯，店員也不必逐桌進行詢問；若是多人一起到店遊玩想要查看菜單也不必輪流翻閱，我們將菜單改為線上化方式，不但可以省去翻看紙本菜單的時間，更能縮短耗時的點餐流程。

桌遊店通常都以人工的方式計算遊玩的時間，我們便增加計算遊玩時間的功能，使用者可直接透過手機計算遊戲時間，此用途不但增添了許多方便性更能減少店家人事成本，而我們的付款方式也有別於一般的店家，利用儲值點數的方式進行付款，使用者只需到櫃檯進行儲值，在結帳時就可直接利用手機扣除點數，不必帶現金或是信用卡，只需帶一支手機即可出門。

在「LINE」普及率極高的時代，我們希望能透過 LINEBot 增加桌遊店消費者的方便性並提高店家的效率，像是可以用 LINE 的推播功能讓店家用最簡單的方式觸及到消費者，發送優惠訊息及店家資訊，而消費者也能用 LINE 聯絡店主及查看菜單，十分方便，並將網站連結放入 LINEBot，消費者不必搜尋我們的網頁，可直接在 LINE 上快速連結到網站及使用網站功能。

我們希望能在讓業者方便之餘也帶動桌遊業的風氣，隨著科技網絡的發展，愈來愈多的桌遊線上化，遊戲已慢慢失去了最初桌遊所帶給人的目的及價值，桌遊意旨桌上遊戲，更深層的意義便是人與人的互動與接觸，我們希望透過「AO-WU 桌遊 GO」所帶來的方便性，能吸引更多的桌遊玩家面對面的玩遊戲，此即「AO-WU 桌遊 GO」所誕生的意義及願景。

二、系統功能簡介

我們的系統功能目前有四個，分別為

1. 點餐功能：可以查看菜單，並透過裝置建立訂單。
2. 店家資訊：可以查看店家資訊，並連結到 Google Map 路徑導航。
3. 儲值功能：可以儲值金額到系統並進行加、扣款動作。
4. 結帳功能：可自動計算遊戲時間、匯入點餐金額，計算出當日消費金額，並從系統扣儲值金。

三、系統使用對象

桌遊店消費者、桌遊店家。

四、系統特色

1. 結帳時不必到櫃檯結帳。
2. 結帳不侷限於現金。
3. 點餐只需透過裝置即可達成。
4. 可自動計算遊戲時間，不必人工計算，減少人力成本。

五、系統開發工具

1. Navicat Premium Essentials 12
2. PostgreSQL
3. Visual Paradigm for UML
4. Visual Studio Code
5. Visual Basic
6. Adobe Xd
7. HTML 5
8. CSS
9. jQuery
10. JavaScript

六、系統使用環境

1. Heroku
2. Windows 10
3. MacOS 10.14
4. Android
5. iOS

七、結論及未來發展

在「LINE」普及率極高的時代，我們希望能透過 LINEBot 增加桌遊店消費者的方便性並提高店家的效率，為了能達到我們的系統目標，我們開發以下幾種功能，希望能夠幫助到消費者及店家。

本組預期成果如下：

1. 透過線上點餐不但可以幫助店家省去多餘的人力成本，還能讓消費者不必到櫃檯點餐，直接透過手機進行點餐的動作。
2. 利用手機上的計時的功能，來計時自己本次的遊玩時長。
3. 利用結帳功能，在遊戲結束後，消費者不需再至櫃台排隊等候結帳，可直接透過手機結帳。
4. 透過儲值點數，付款不再侷限於現金或信用卡。

未來展望-短期

1. 增加線上教學影片功能：使桌遊店家在忙碌時可不必親自為顧客教學，讓顧客自行觀看遊戲教學影片。
2. 增加預約功能：使顧客不必打電話預約時段，可自行在線上預約，省時又方便。
3. 網站完成後，會開始建置 Line Bot。會將菜單、店家資訊等用 LINE 機器人的方式自動回覆顧客。
4. 美化網頁，增加使用流暢度。

未來展望-長期

1. 如果有機會，我們將與桌遊店合作，為店家及顧客帶來更多方便。
2. 增加揪團功能，人數不多的顧客可以在網路上揪團一起線下桌遊，不僅能避免人數不夠而無法玩桌遊，也可以交友。