1. 學習動機

為了檢驗自己能否應用以前學過的東西，並同時學習新知，因為在手機程式以及生活中隨處可見到計算機的身影，所以想要去研究其中運作的原理，也因為對程式語言的熱誠，想要去嘗試自己做做看，後來發現計算機運用的程式語言不算太難，但同時有一些邏輯上的挑戰需要經過思考後才能解決。

1. 目標
2. 學習程式架構
3. 融合並善用先前所學以及新知識
4. 使用程式語言做出一個作品
5. 成果展現
6. 心得與反思

以前在做程式時都只是跑出數值和文字而已，這是我第一次製作有介面的程式，而製作過程也不是一帆風順，就像在按下等號時要如何判斷是什麼運算符號就讓我傷透了腦經，途中經歷了多次失敗，也一次次的改變自己的邏輯思維並作嘗試，希望能夠成功運作，最後也是皇天不負苦心人，成功解決，過程中也接觸到了以前沒學過的程式架構，這就運用在如何儲存輸入的資料以及一次儲存不同資料，對我來說如同開了一扇大門，也思考能運用在哪些地方，有些以前想不通的題目也因此豁然開朗，完成這次的實作後，我感覺自己的邏輯思辯能力更上了一層樓，而在成功解題後的成就感也讓我對程式語言更加地感興趣。

1. 參考資料
2. youtube<https://www.youtube.com/watch?v=iJqB6UsM-hs>
3. youtube <https://www.youtube.com/watch?v=X67eC9jf2uE>
4. c# office<https://docs.microsoft.com/zh-tw/dotnet/api/system?view=net-6.0>
5. Wiki<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9D%A2%E5%90%91%E5%AF%B9%E8%B1%A1%E7%A8%8B%E5%BA%8F%E8%AE%BE%E8%AE%A1>