

# 「運算思維與程式設計應用初階課程」期末專題規劃書

## 一、專案基本資訊

1. 開發者姓名：羅彩瑜
2. 專題名稱：安心起飛吧：出國前的觀光客快速知識挑戰遊戲
3. 專題類型／主題（例：遊戲、資訊管理、社群互動等）：互動遊戲／出國資訊教育應用
4. 專題簡介（100字以內）：專題設計一款出國前的互動挑戰遊戲，玩家可在 5 分鐘內快速掌握目的地國家的入境規則、文化禁忌與紅眼班機須知，並搭配 Firebase 排行榜系統，提升使用者參與感與學習動機，適合即將自由行的大學生族群。

## 二、專題設計檢核表

請依據以下欄位填寫，可以根據自身經驗、訪談、或情境推想進行。

使用者角色	即將出國自由行的大學生（注重預算、時間效率、安排出國經驗少，願搭紅眼班機）
遇到的困擾	需要張羅很多資訊，從訂機票、到當地的交通、住宿、景點，都需考慮，並且要將時間和預算的因素納入其中，並且自助旅行還要克服溝通問題，因此事先了解店家的規定可以確保旅行更順暢。
情境描述	出國前，想用 5 分鐘快速掌握目的地旅遊需知，並測驗自己對班機與當地規定或文化的熟悉度
我的觀察或自身經驗	因為自己還沒自行安排出國旅遊的經驗，之前都是靠爸媽安排，最近想嘗試但總覺得自由行要張羅好多事情
訪談摘要（如有）	受訪同學希望能用輕鬆有趣的方式了解每個國家的入境規則，但最重要的還是能知道一些省錢妙招，有競爭會更投入
我想解決的問題	將出國常見須知設計成知識挑戰遊戲，讓使用者快速學習又能提升印象，並記錄挑戰成績與排行

## 三、互動流程（If-Then 表格）

請至少列出 3 組使用者操作與系統回應的邏輯

使用者行為	系統反應	接下來可做的選擇
選擇國家並點選「開始挑戰」	顯示該國家相關的 8 題選擇題	回答選項

點選答案	判斷正誤, 顯示補充說明與即時分數	下一題 / 結束挑戰
挑戰結束	顯示總分與「提交分數」按鈕	提交分數或重新挑戰
選擇查詢其他國家資訊	顯示簡單卡片資訊: 簽證需求、疫苗、文化禁忌、禁止攜帶物等	返回遊戲首頁或開始挑戰