## 專題進度報告(學期自評)

**專題名稱**：虛擬展會平台

**成員**：資訊三丙 D1150166 曾予菲

資訊三甲 D1150504 徐承毅

資訊三甲 D1150136 陳可軒

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **工作與進度報告**：   **前端：**   * 已完成大部分UI介面設計(約95%) * 嘗試連接API   **後端：**   * 全部更改為JPA方式實作 * 關聯所有一對一、多對一、多對多表格，完整主要table的CRUD * 建立一些expo、booth相關的多筆資料GET   **AI：**   * 學習LLM開源模型的使用 * 持續修改Unity * 架設可使用API的使用環境 | | | | | | |
| **二、自評項目**(請勾選) | | | | | | |
| 審查項目 | 非常同意 | 同意 | 普通 | 不同意 | 非常不同意 | 補充說明(必填) |
| 依據專題目標訂定計畫 | ✔ |  |  |  |  | (■已 □未)於時限內完成專題計畫提案書  未於時程內完成原因：無 |
| 充分使用建置專題所需的工具語言或系統的使用方式及建置原理 |  | ✔ |  |  |  | 專題使用何種程式語言/套件/設備：  **程式語言：**Dart**、**Java、C#  **套件：**Flutter、Http、Provider、Spring Boot、Spring MVC、Spring Data JPA、Swagger、Flutter  **設備：**Android 模擬、IntelliJ IDEA、Maven、MySQL、MySQL Workbench、GitHub  專題系統特性： |
| 與指導老師meeting時能清楚說明進度、使用工具及解決問題。 |  | ✔ |  |  |  | 本次進度使用到的技術/工具：   * UI初稿繪製 (Figma) * Flutter UI 建置 (使用各式 UI 元件) * HTTP API 串接(使用http 套件) * 資料庫檢視(MySQL Workbench) * 展會與展場互動場景建置（Unity) * 開源LLM建置（Ollama) * API開發與實作(Spring Boot) * API文件自動生成與測試(Swagger) |
| 具備專題進度與時程掌控的能力。 |  |  | ✔ |  |  | 目前約完成 45 %之進度，  比預計的進度 :  （■稍微 □嚴重）  （■落後 □超前）。  主要原因與改善措施：  環境的建立與連接比預期的遇到更多問題 |
| 於系統開發期間，能提出系統潛在問題或對開發時程提出修正方案。 |  |  | ✔ |  |  | 發掘之潛在問題：  前後端資料驗證規則與定義不完全一致，可能導致 API 請求失敗  修正方案：  透過溝通討論來確立相關規則細節 |
| 開發系統時，組員有不同意見能透過溝通解決此一問題。 |  | ✔ |  |  |  | 團隊溝通遭遇問題：  對於專題開發方向有不同想法  請描述遭遇問題/目前解決進度/解決方法/未解決原因：  **遭遇問題**：對於應製作WEB平台還是APP開發，各有不同觀點  **目前解決進度**：已確認製作Android APP  **解決方法**：詢問老師、學長姐，並經多次討論後決定 |
| 遭遇問題時，能提出或尋找問題解決方法。 | ✔ |  |  |  |  | 遭遇問題(實作、技術或溝通問題等)  請描述遭遇問題/目前解決進度/解決方法/未解決原因：  **遭遇問題**：API串接不熟悉而遇到問題，包括請求的構建、錯誤處理和環境建置等  **目前解決進度**：目前為止遇到的問題皆已解決  **解決方法**：  透過查閱Swagger文件、多次測試請求去熟悉API的使用，並修改部分DTO的回傳格式與訊息 |
| 撰寫文件或使用工具時，瞭解智慧財產權、隱私權及資訊倫理重要性。 | ✔ |  |  |  |  | 專題報告是否註記參考資訊：■是 □否 |
| 於專題製作過程，透過指導老師或自學方式，學習慧財產權、隱私權、資訊倫理與相關法規。 |  |  | ✔ |  |  | 你認識了哪些法規(慧財產權、隱私權、資訊倫理與相關法規)：  電腦軟體的著作權保護  資料來源: <https://www.changhui-law.url.tw/hot_238338.html> |
| 能掌握指導老師要求使用之工具與知識。 |  | ✔ |  |  |  | 指導老師要求之工具/知識：  Flutter、Spring Boot、Unity  學習狀況：  Flutter >>具備基礎的 Flutter UI 建構能力，能完成大部分應用程式介面設計與佈局  Spring Boot >>已順利完成基本開發流程，充分理解並能應用於常見功能  Unity >>能夠建立一個2D專案，完成簡單的地圖設計以及腳本設定  Ollama >>能使用Python順利發出請求，並接收到LLM的回應 |
| 整合多項資訊技術或使用多種工具完成專題系統。 | ✔ |  |  |  |  | 專題使用了哪些技術/工具：  Figma、Unity、Ollama、Spring Boot、Flutter、MySQL、 Unity、 Swagger |
|  | | | | | | |
| 1. **老師建議**：  * 前端可以嘗試連動資料庫 * Unity可以嘗試連動AI * 後端部分，身分驗證可以最後做，先建立其他需要的功能 | | | | | | |