

# 作品

---

## 番茄鐘

---





# 目錄 CONTENTS

1

專題構想

2

設計架構

3

製作過程

4

成果展示

5

引用資料

# 1

## 專題構想

---

目標

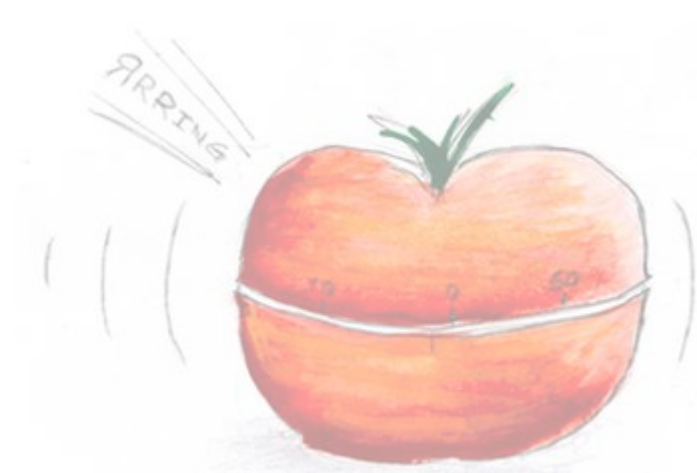
改變生活・創造價值

問題

時間管理・提升工作與學習效率

方案

番茄鐘程式



2

## 設計架構

---

使用技術



# 設計架構

## 使用介面

顯示模式

自訂時間

開始 | 暫停 | 結束

一鍵切換模式

## 番茄鐘概念

預設：工作 25 分鐘後，休息 5 分鐘



# 3

## 製作過程

---

Html建立  
架構及按鈕

Javascript控制  
按鈕觸發事件  
時間倒數方法  
數字規則流程

CSS  
美編特效，動畫  
  
Bootstrap  
引用Icon圖示



# 製作過程

## 核心

setInterval() 時間倒數方法・  
及顯示規則流程。

## 挑戰

思考時間變動歷程・  
針對當下・設定對應的顯示規則。

## 方案

遭遇困難時參考案例。

## setInterval() 時間倒數方法・及顯示規則流程

```
function countdown() { //inter = setInterval(function,1000); 每秒執行function的動作
  inter = setInterval(() => {
    if (minutes == 0 && seconds == 0) { //第一個階段：當分與秒都是0的時候
      playAlarm();
      goToBreak();
    }

    else { //第二個階段：當分與秒不是0的時候
      //第二個階段：當分與秒不是0的時候，可能情況：
      // 倒數的方法
      if (seconds != 0) { //如果秒不等於0，每秒減一
        seconds -= 1;
      }
      else { //如果秒等於59，分鐘減一
        seconds = 59;
        minutes -= 1;
      }
    }
    // 顯示的方法：四種情況
    if (minutes >= 10 && seconds >= 10) { //如果分鐘與秒數都大於等於10
      timer.innerHTML = "" + minutes + ":" + seconds; //直接寫入目前的分鐘與秒數
    }

    else if (minutes < 10 && seconds >= 10) { //如果分鐘小於10，秒數大於等於10
      timer.innerHTML = "0" + minutes + ":" + seconds; //目前的分鐘數前面寫入0，直接寫入目前的秒數
    }
    else if (minutes >= 10 && seconds < 10) { //如果分鐘大於等於10，秒數小於10
      timer.innerHTML = "" + minutes + ":0" + seconds; //直接寫入目前的分鐘數，目前的秒數前面寫入0
    }

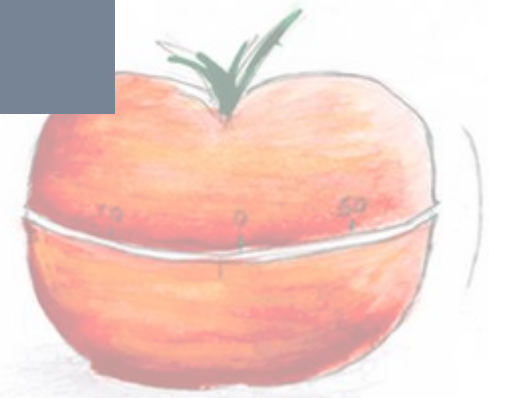
    else {
      timer.innerHTML = "0" + minutes + ":0" + seconds; //如果分鐘與秒數都小於10，目前的分鐘與秒數前面寫入0
    }
  }, 1000);
}
```

4

## 成果展示

---

<https://www.youtube.com/watch?v=sIJrjuiluyo>





## 引用資料

---

<b>Javascript</b>	你懂 JavaScript 嗎? #1~#30 <a href="https://goo.gl/igmdcB">https://goo.gl/igmdcB</a> 計數器方法setInterval()、clearInterval() <a href="https://goo.gl/hn1LGj">https://goo.gl/hn1LGj</a> JavaScript HTML DOM EventListener <a href="https://goo.gl/uOg52j">https://goo.gl/uOg52j</a> Window setInterval() Method <a href="https://goo.gl/bjqas4">https://goo.gl/bjqas4</a> Audio play() Method <a href="https://goo.gl/wZzWcx">https://goo.gl/wZzWcx</a>
<b>CSS</b>	Gaming Sound FX 免費音效庫 <a href="https://goo.gl/VJcoVg">https://goo.gl/VJcoVg</a> 學習CSS版面配置, 關於“display”屬性 <a href="https://goo.gl/yXVWPz">https://goo.gl/yXVWPz</a> CSS border-radius Property <a href="https://goo.gl/Vc2RPF">https://goo.gl/Vc2RPF</a> CSS Buttons <a href="https://goo.gl/JPVrjA">https://goo.gl/JPVrjA</a>
<b>Bootstrap</b>	官網 <a href="https://getbootstrap.com/docs/3.3/">https://getbootstrap.com/docs/3.3/</a>

THANKS

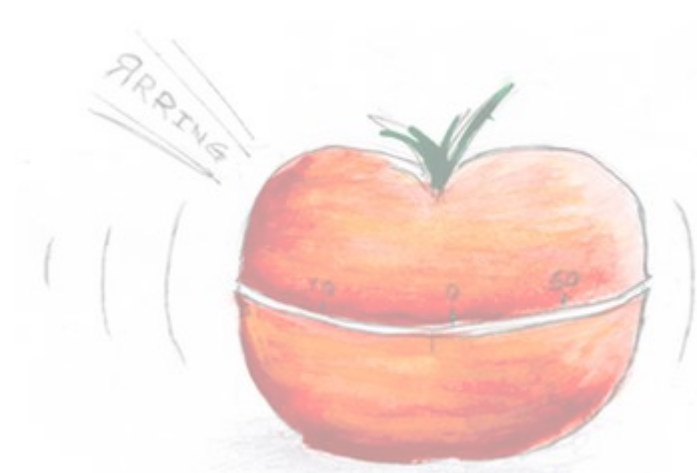
作品  
番茄鐘

---

---

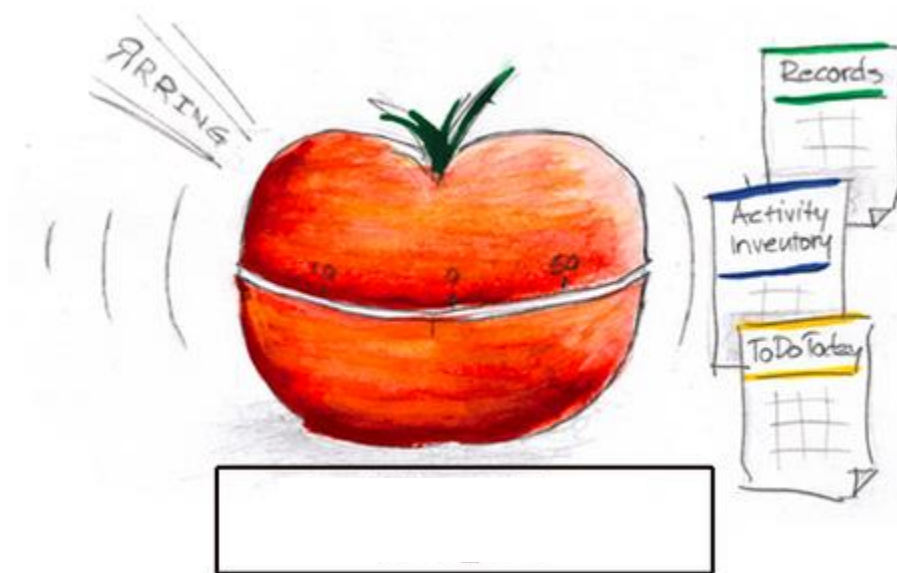
Thanks.

---



作品

CatFood





## 目錄 CONTENTS

1

專題構想

2

設計架構

3

製作過程

4

成果展示

1

## 專題構想

---

目標

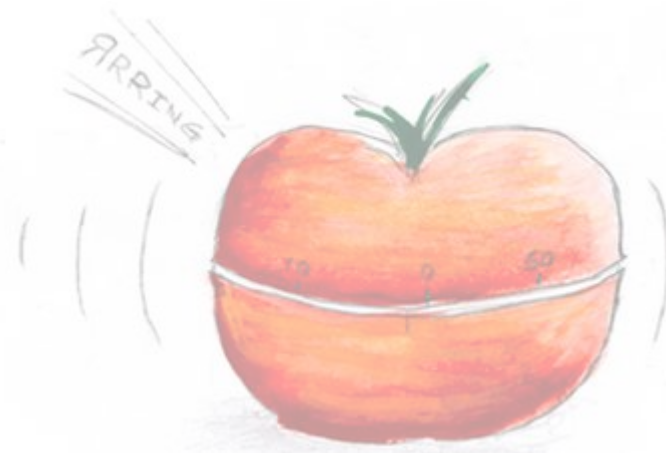
用簡單的方式計算貓食的碳水化合物

問題

貓食碳水化合物的計算方式以網頁計算機方式方便大眾取用

方案

CatFood



2

## 設計架構

---

使用技術



# 設計架構

## 使用介面

### 乾物重 Dry Matter Basis :

商業貓乾糧與罐頭成分標籤會列出『Guaranteed Analysis 保證分析』，一般有5項基本欄位：蛋白質，脂肪，纖維，灰分，水分。若上5項目含水分皆有列出且加總不超過100%，則為濕物重百分比(Wet Weight Basis) (若濕物重加總超過100%為產品標示不清楚)。將濕物重去除水分轉換為乾物重(Dry Matter Basis，常見縮寫為DM)，才能比較出乾糧和罐頭之中碳水化合物的真正含量。

$$\frac{\text{濕物重A成分}\%}{(100\% - \text{水分}\%)} \times 100 = \text{乾物重A成分}\%$$

### 碳水化合物%計算機：

請於左方白色欄位『濕物重%』填寫食品『Guaranteed Analysis 保證分析』上的標籤內容，按下《計算》按鈕即可得出右方黃色欄位各成分與碳水化合物的乾物重(DM)比例。

[例 1/圖1]：Ziwi peak 貓用主食罐 牛肉口味 - 粗蛋白9%，粗脂肪5.5%，粗纖維2%，灰分4%，水分78% [計算]→ 碳水化合物DM 7%。

[例 2]：Ziwi peak 貓用風乾肉片 牛肉口味 - 粗蛋白38%，粗脂肪30%，粗纖維2%，灰分12%，水分14% [計算]→ 碳水化合物DM 5%。

	濕物重%	乾物重%
蛋白質 Protein	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %
脂肪 Fat	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %
纖維 Fiber	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %
灰分 Ash	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %
水分 Moisture	<input type="text"/> %	<input type="text"/> %

計算

# 3

## 製作過程

Html建立  
架構及按鈕

設計網頁計算機  
和網頁

乾物重DM以程  
式碼呈現

網頁圖片設計和  
版面內容  
設計優化





4

## 成果展示

---

<https://youtu.be/7IAyO8Am4xc>

