



花園夢境

Gardening wonderland

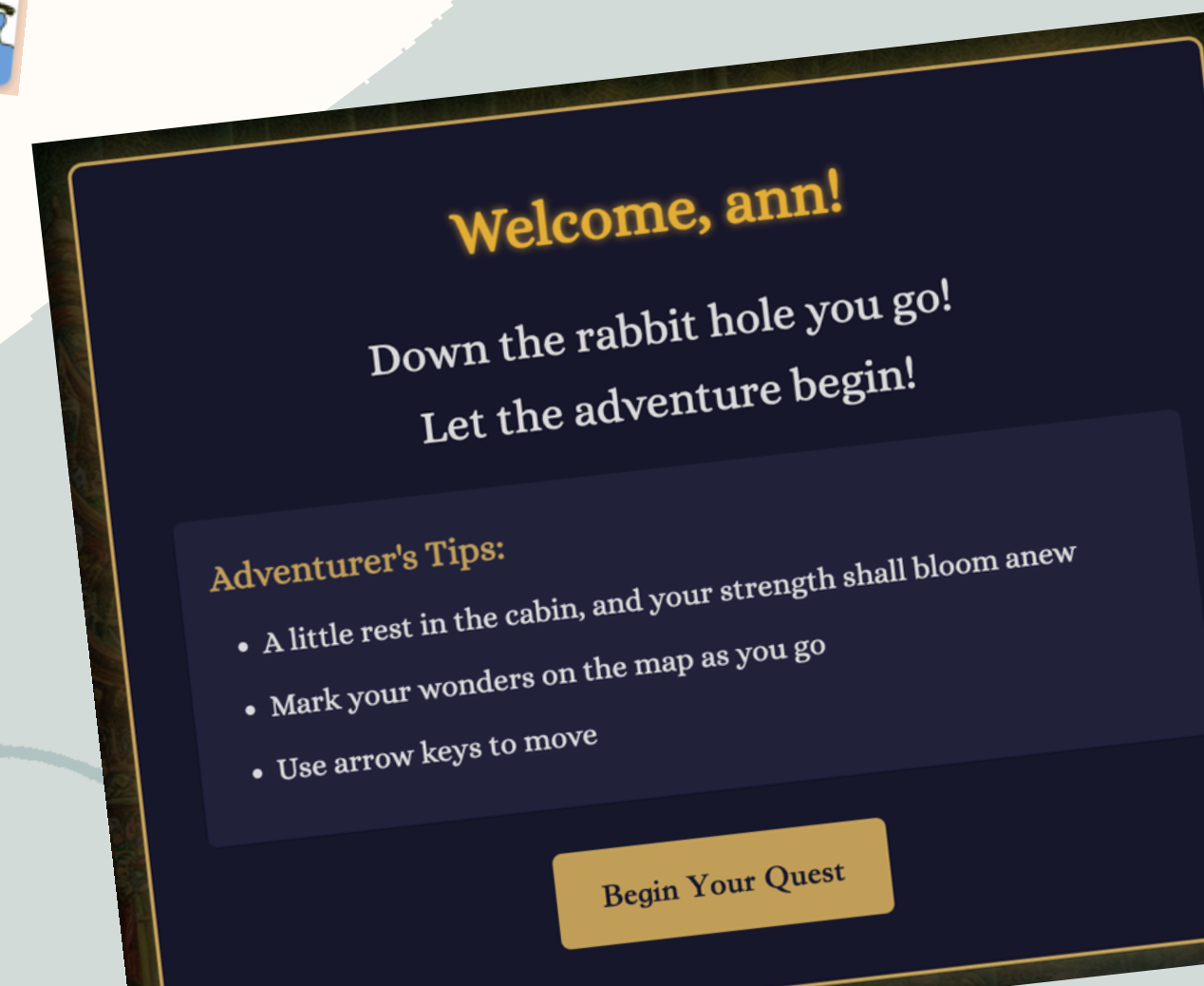
110611103 鄭庭安

這是一款互動式網頁遊戲，結合園藝、探索、故事敘述與詩詞創作，提供玩家富有想像力的遊戲體驗。

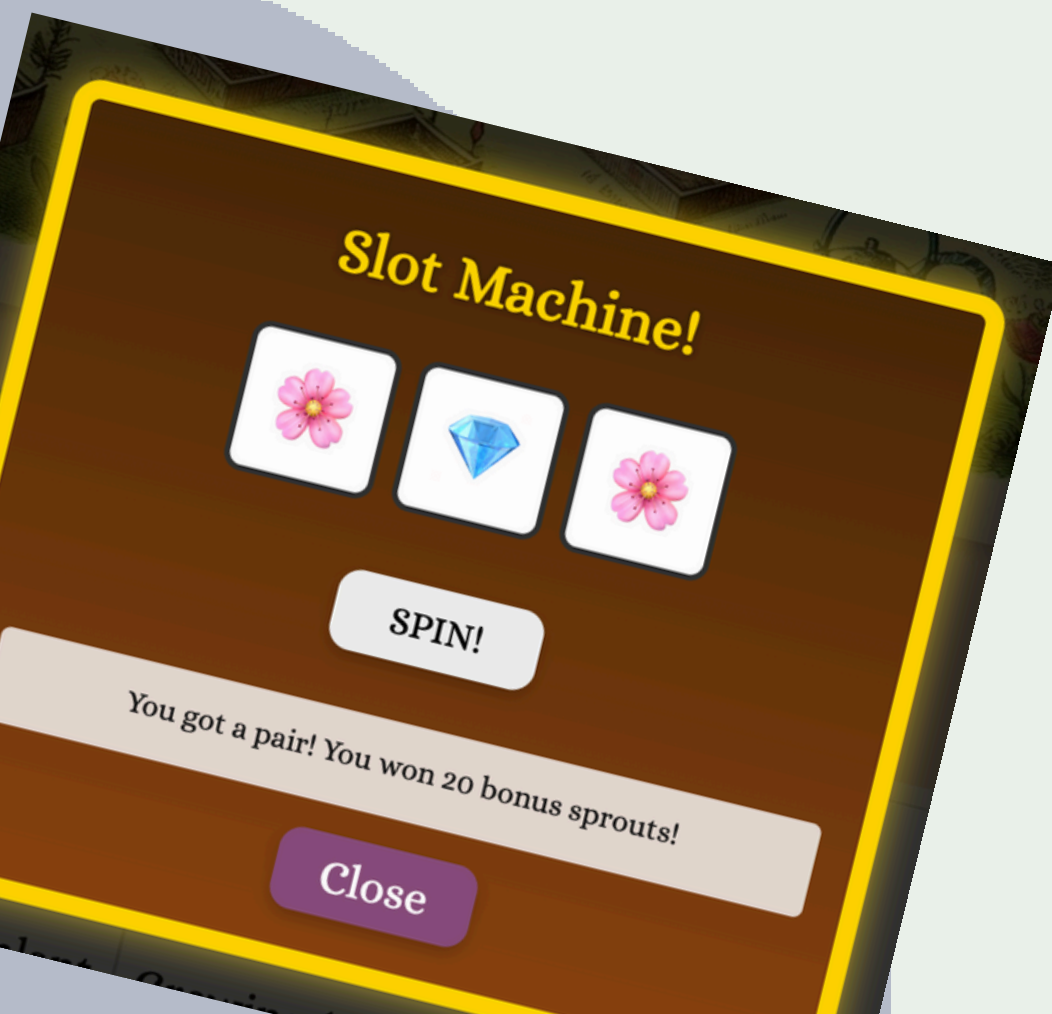
本遊戲運用了 AI 大型語言模型（LLM）與檢索增強生成技術（RAG, Retrieval-Augmented Generation）。

發想來源：

掃地機器人、愛麗絲夢遊仙境、
ai 課學的內容



智慧樹說故事：
玩家可與 AI 驅動的「智慧樹」互動，
透過檢索增強生成技術（RAG），
回答與《愛麗絲夢遊仙境》有關的問題



拉霸小遊戲：
玩家可透過拉霸機小遊戲抽中幼苗



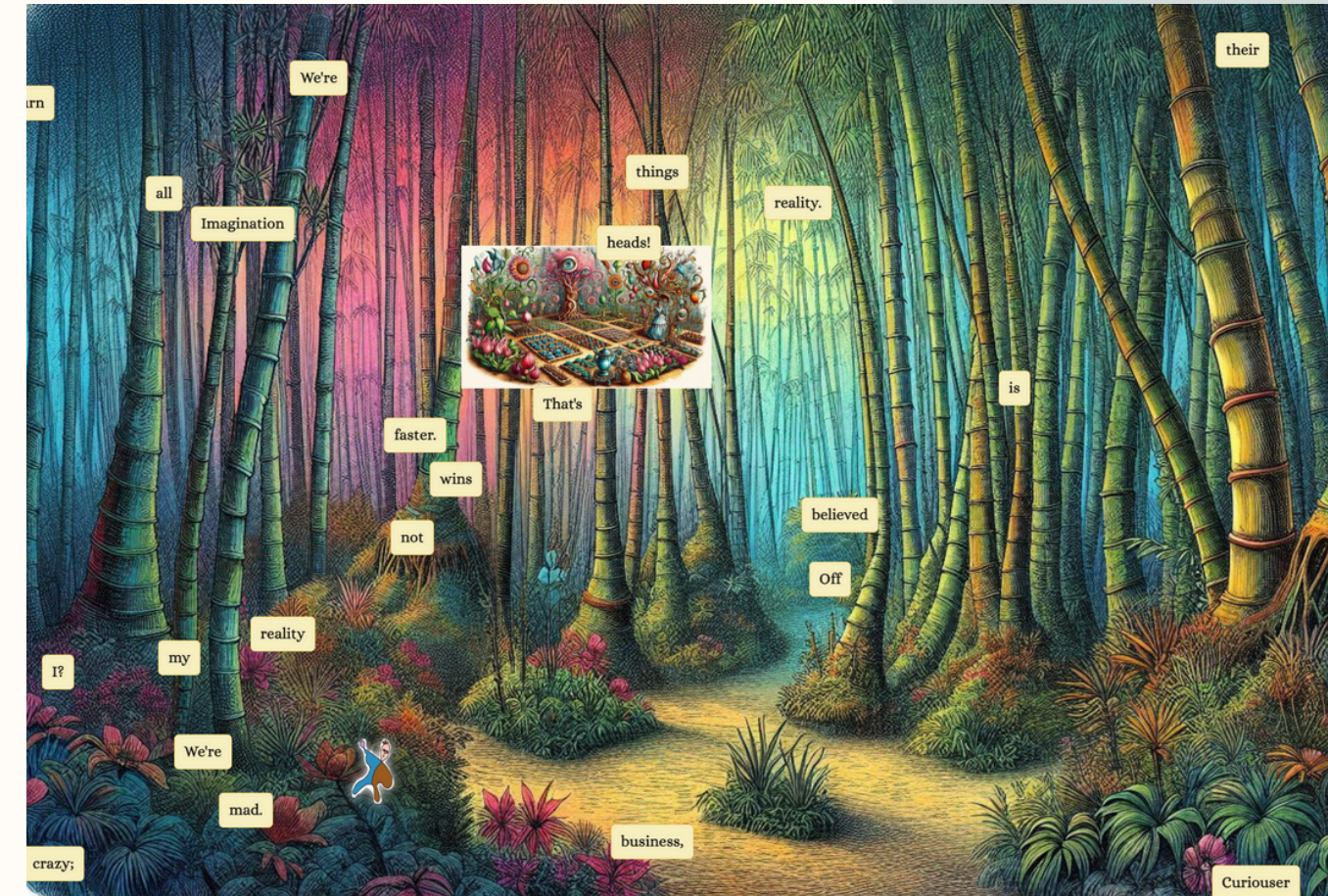
詩詞創作：
玩家在遊戲中可蒐集詞語與片語，
並由 AI（Gemini 2.0 Flash）生成
原創詩句

Your Garden Poem :

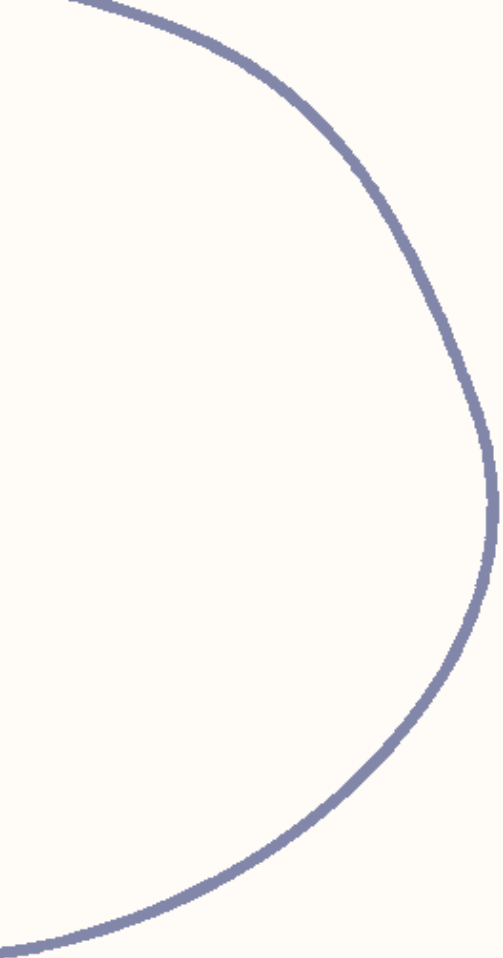
The teacup wept a lavender tear,
Which blossomed into a whispering pear.
The dormouse dreamed of clocks that flew,
And painted roses emerald blue.
A caterpillar smoked the sky,
With candy clouds that floated by,
While Cheshire grins bloomed on the breeze,
Among the talking tulip trees.

This poem was inspired by the words and phrases you collected on your journey.




Save & Continue



筆記本系統：
數位筆記本可記錄已蒐集的詞語與片語
和創作的詩



園藝模擬：
玩家可以蒐集種子，
包含種子、幼苗與大樹的成長階段

 Seeds 0 Ready to plant	 Sprouts 30 Growing (2 mins)	 Trees 0 Growing (3 mins)
© 2025 Gardening Wonderland by Tingan Cheng.		
End Game & Return		

心得反思：

在這次期末專題的準備過程，我從原本完全不熟悉javascript，到目前能做出一些實用的功能，並結合其他課程所學的知識，覺得很有收穫。

而我認為其中最困難的點，是

1) 如何將掃地機器人的概念應用轉成實作？
如何將轉換圖層的概念融入？

2) 如何切分各個想做的功能成classes，
在確保完整的同時，code又不太長，方便整理、修改

3) 如何將相似的概念整合，
將這些功能放到utility，確保不會有很多重複的code

4) debug 令人頭痛

謝謝！