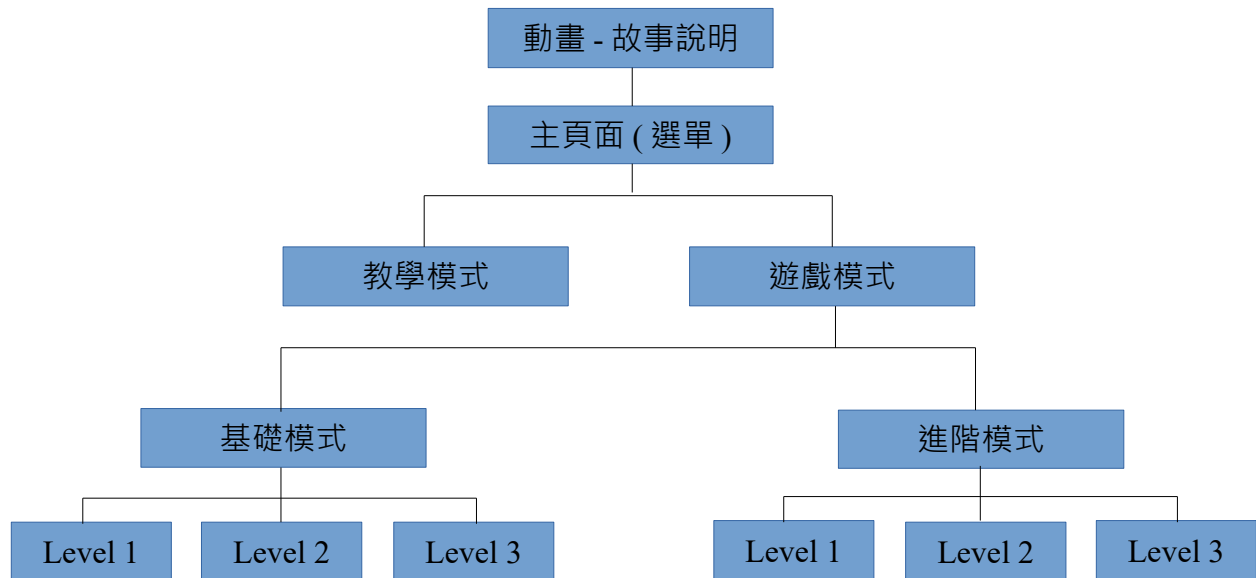


第 17 組的期末專題文件說明檔

1.網頁架構圖



2.各頁面介紹

index.html -開頭動畫，用故事方式簡單介紹公開金鑰加密

動畫一開始



動畫過程中 -可以 skip 跳過



動畫最後-自動跳入 main.html



main.html -主畫面選擇教學或是闖關模式

滑鼠移到教學模式，會顯示綠色文字說明框，而且女孩會跟著移動(左-教學簡介)



滑鼠移到闖關模式，會顯示綠色文字說明框，而且女孩會跟著移動(右-闖關簡介)



點擊教學模式，會跳到 teach-mode.html



點擊闖關模式，會跳到 `challenge mode difficulty.html`



teach-mode.html -解說公開金鑰加密解密，以動畫方式說明，並且加入互動
滑鼠移到 START 會改變顏色



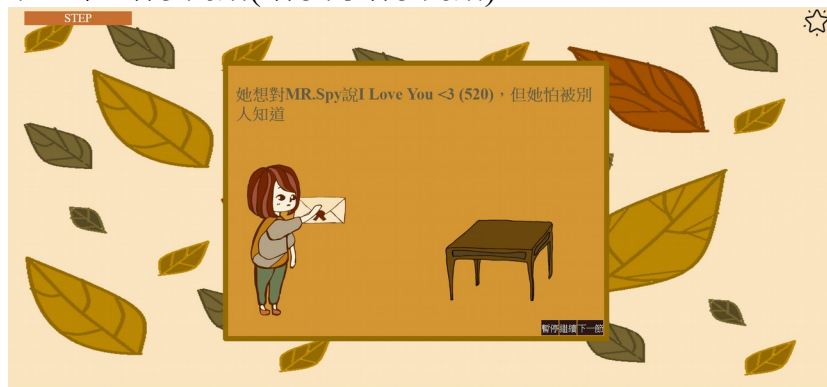
點擊 START 開始動畫

- 動畫分為 6 小節
- 動畫下，設有暫停，繼續，下一節，滑鼠移到時會改變顏色
 - 暫停:讓動畫停止撥放
 - 繼續:動畫撥放
 - 下一節:動畫每一節結束後會停止，需要按下一節繼續撥放，或是不想看的小節可以跳過

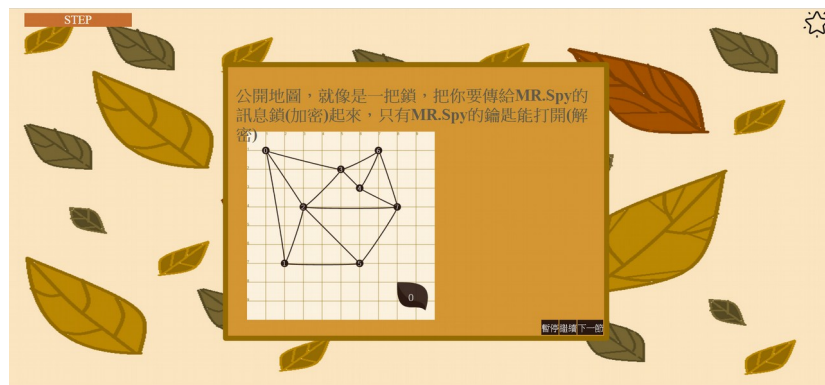
第一節 -源由(故事的開始)



第二節 -故事開始(故事的故事開始)



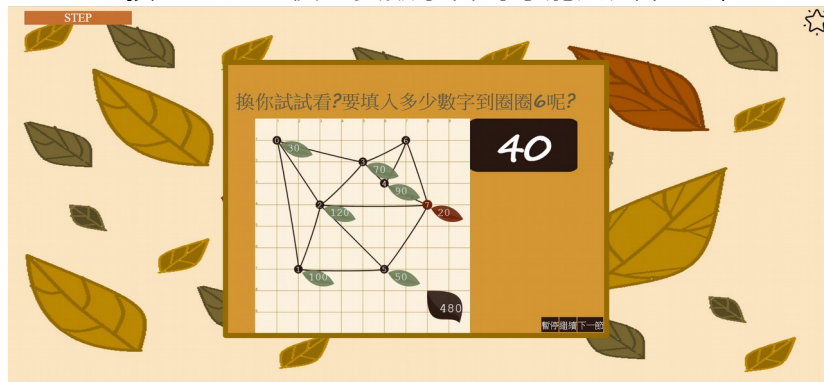
第三節 -解釋公開地圖



第四節 -說明加密數字(1)

-教學如何加密，並且在最後讓使用者可以填寫數字(點擊框框之後填寫數字)

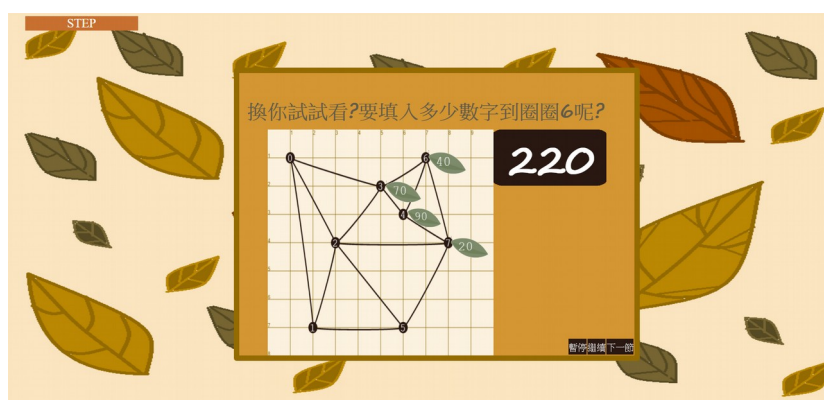
按 ENTER 後，要數字答對才能進入下一節



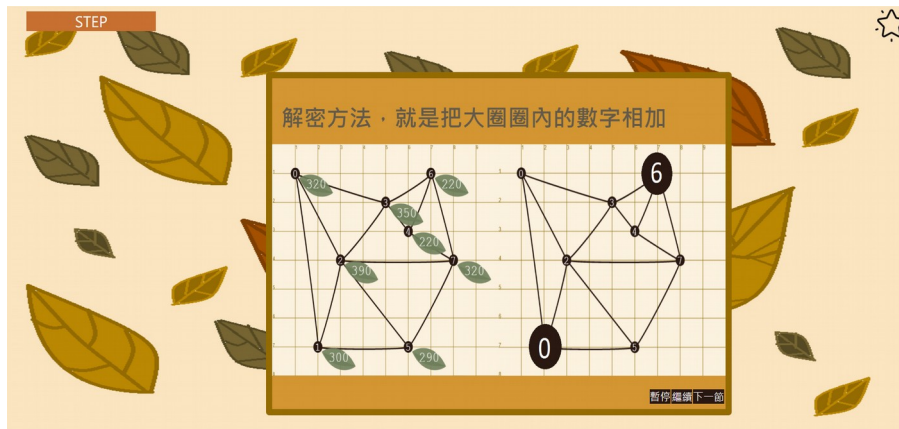
第五節 -說明加密數字(2)

-教學如何加密，並且在最後讓使用者可以填寫數字(點擊框框之後填寫數字)

按 ENTER 後，要數字答對才能進入下一節



第六節 -說明解密方式



兩旁有 STEP 和星星

-STEP:可以直接跳到想看的章節

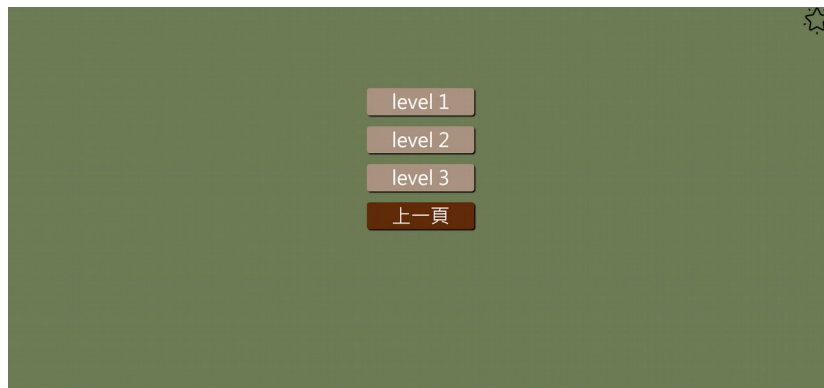
-星星:回首頁和關掉背景音樂



challenge mode difficulty.html -選擇闖關模式:有進階跟基礎模式，每個共三關

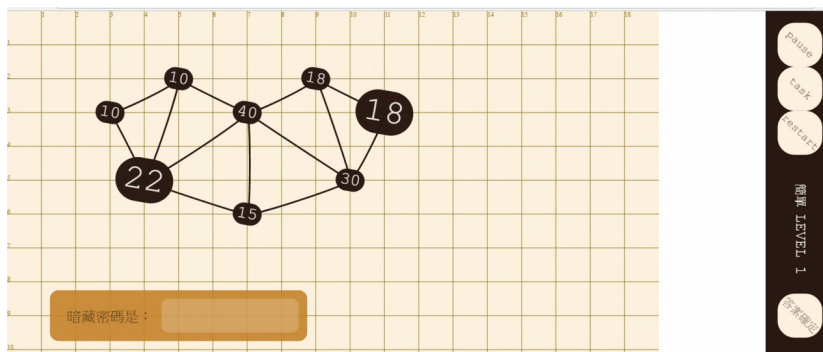


點擊基礎或進階都會跳到選擇關卡

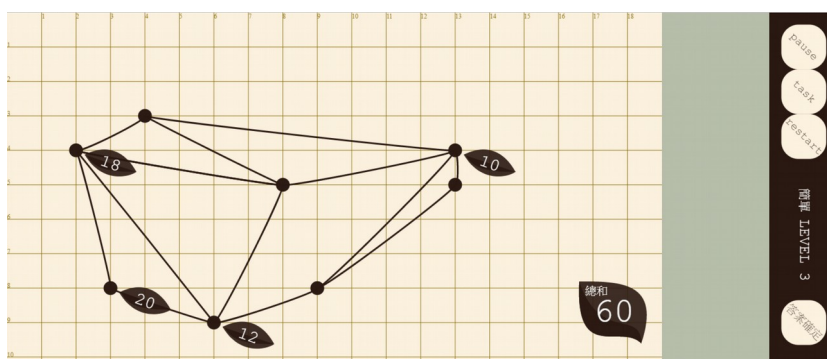


每關開頭都有動畫，動畫是有故事性的，可以 SKIP 跳過，直接進入遊戲模式

遊戲畫面右邊有暫停(pause)、任務說明(task)、重新開始(restart)、答案確認按鈕
遊戲有解密及加密兩種



解密是將大點內數字相加填入橘色框中，按答案確認，正確過關，錯誤出現動畫，並返回選擇關卡畫面



加密是點擊畫面中的點，並在出現的葉子上輸入數字，以達到任務要求(例如總和=100)，
按答案確認，正確過關，錯誤出現動畫，並返回選擇關卡畫面

全部使用的技術有:

CSS 技術:

- position :定位置
- width :寬
- height :高
- top :上面距離頁面
- left :左邊距離頁面
- margin:邊界
- padding:內邊界
- border:外框
- background:背景
- hover:滑鼠移到
- opacity:是否顯示
- 等等使用蠻多 css 搭配的，以上內容是較為常用

HTML 語法:

- a、div、img、span 等

JAVASCRIPT:

- getElementById()取得文件中 id 所指段落
- createElement()建立 html 語法
- clearInterval()停止固定時間間隔執行 function
- addEventListener()監聽事件狀態
- setInterval()設定固定時間間隔執行 function
- 等等

心得:

這次做這個期末專題，我們花費頗多心力的，幾乎每個頁面都有動畫，而且所有動畫都是我們手繪的，思考到這是要給小學生看的，我們就用故事以動畫方式呈現，讓這個加密解密更添趣味，也以老師和學生的角度去思考該怎麼做，才能讓他們更容易懂，以及更好教學，做這個過程中，我們熟悉如何做動畫，更加了解 canvas 的作法，以及如何做一個完美的互動遊戲，我們的遊戲關卡是可以增加，調控的，而因為這是要給不插電教學用的，我們希望它是美觀的，吸引小朋友的，所以我們不斷改善，每個動畫背後，都經過好幾次的改動，直到呈現出我們所認為的最好，在設計遊戲方面，我們以闖關模式，搭配故事內容而做，每個關卡都有他的前言，全部關卡構成一個故事