原

如前所述，本專題所發展之《全速衝線》網頁遊戲是以遊戲式學習程式設計為主要發想，在遊戲內教使用者程式C語言的語法以及各種實際的應用，而管理者能夠經由後端管理會員、以管理員身分進入遊戲、查看統計資料，透過統計資料檢視使用者大致過關情況及進行分析。

改過後

如前所述，本專題所發展之《全速衝線》網頁遊戲是以遊戲式學習程式設計為主要發想，在遊戲內教使用者程式C語言的語法以及各種實際的應用，且開發出一套程式積木(如圖7)供使用者遊玩，積木的顏色代表了分類，本團隊設置了原始的程式指令積木以及遊戲遊玩的指令積木共8種族群，而管理者能夠經由後端管理會員、以管理員身分進入遊戲、查看統計資料，透過統計資料檢視使用者大致過關情況及進行分析。