

1. Rule

- (1) 兩個人一組(如果是 1 人或 3 人都要找助教討論)
- (2) 限定使用 java swing 或 javafx，如果有使用其他的 package，需要事先找助教討論。
- (3) 可以使用 IDE 來寫專題，但 Demo 的時候一律使用 powershell 執行程式。
- (4) 如果是做遊戲的話，講求完整性、複雜度、獨創性。
- (5) 慎選專題組員!!!!!!

2. Project Schedule

(1) 期末專題規劃報告

- a. **Deadline: 5/2(六) 23:55**
- b. 檔案格式為 word 檔或是 pdf 檔，檔名為 id1_student1_id2_student2，學號較小的放前面，學號較大的放後面。
- c. 報告頁數不限定，A4，single space，font size 12 px。
- d. 每個人都要繳交，同組的分別繳交相同的報告即可。
- e. 內容請包含
 - i. 組員學號與姓名
 - ii. 題目
 - iii. 使用 Java Swing 或是 JavaFx
 - iv. 專題內容: 請發揮妳們的想像力，敘述你們的專題大概會長什麼樣子，以及會有什麼功能，內容越詳細越好。
 - v. 初步規劃的架構(請以方塊流程圖、表格並配合文字說明)
- f. 請到下列網址填寫專題題目和組員資訊。
<https://forms.gle/aJusEEY2PAUQkPan7>

(2) Demo 1(5/12,14):

- a. 專題程式碼上傳 **Deadline: Demo 當日 17:30 以前**。
- b. 助教下去 demo，確認第一次專題執行狀況。
- c. 評分方式:
 - i. 四個助教獨立評分，彼此不會看到對方的評分。
 - ii. 1 代表 pass，0 代表 fail。只要該次 demo 有兩位助教給 0，代表該次 Demo 沒有通過，無法拿到本次 demo 的專題分數。

(3) Demo2(5/26,28), Demo3(6/16,18):

- a. 專題程式碼、專題架構上傳時間: **Demo 當日 17:30 以前**。
- b. 上台執行程式+報告，報告順序按照專題上傳時間，越晚上傳的越早報

告。

- c. 3 分鐘報告+2 分鐘助教問問題。
- d. 可使用投影片報告，不強迫做投影片
- e. 專題架構至少要有兩層繼承，不包含繼承 Java Class。使用 UML 呈現專題架構，並且簡單敘述 UML 上的 class 大致上有哪些功能。

(4) Final Demo

- a. 優勝組別: 在 635 報告，需要準備投影片
- b. 其他組別: 在 635 報告，現場看 demo 結果，可使用投影片輔助。

3. Project 參考題目

1	TetrisBattle
2	漫畫瀏覽器
3	RummikubWordGame 電腦版
4	Image Synthesis Processing Software
5	Scratch For Arduino
6	攻城掠地
7	育誠音樂撥放器
8	小精靈
9	網路多人聊天室
10	QuickArch
11	記帳森林
12	樂派團隊
13	Hopeless2
14	電子寵物
15	小朋友下樓梯
16	Shooter
17	照片處理器
18	OrderingSystem
19	小精靈
20	聊天程式
21	小畫家
22	麻將
23	線上共編小畫家
24	AircraftWar
25	桌游-魯賓遜漂流記

26	記事及記帳小幫手
27	Avengers Painting Book
28	MiniTab 統計軟體
29	NCTU+2.0
30	光訊號轉血氧濃度演算法
31	打磚塊
32	坦克大戰
33	神魔
34	荒野亂鬥
35	MediaPlayer
36	BUBUGO
37	賭場模擬
38	爆爆王
39	電影售票系統
40	寶島志
41	小畫家