

第 49 屆全國技能競賽分區技能競賽 競賽試題

選手注意事項：

1. 考試時間原則上為 4 小時，但以最後競賽時公佈為準。
2. 選手請自行安裝 XAMPP 套件，設定工作環境，包含 web server 及資料庫。
3. 每一「工作崗位」皆有一個隨身碟，內有一個「參考資料」資料夾，作答時可參考使用此資料夾內的資料。
4. 請每位選手依 web+「考場工作崗位號碼」在桌面建立一個資料夾(例如 web01, web02)，用來存放要被評分資料。
5. 網站首頁請設定為 index.htm，或 index.php。
6. 作答期間，若是資料庫或是網頁需設定帳號密碼時，帳號設定為 admin，密碼設定為 1234。**未依規定扣總分 5 分。**
7. 考試相關資料於考完後，全部收回，包括考場提供的空白紙，試題、評分表、資料片等。
8. 每一「評分項目」的前面，皆有標明「主 or 客」代表「主觀評分 or 客觀評分」。
9. 若有同分時決定名次的先後排名方式如下：
 - (1) 先依作答交卷時間之先後順序，來比較排名，交卷時間較早者，排名先。離競賽時間結束前 10 分到競賽結束，交卷時間比序等級視同一樣。
 - (2) 若交卷時間比序等級一樣時，則依序以評分表中的評分項次得分來比較排名，從第 1 項次開始比較到最後一項次，得分高者，排名先。
 - (3) 最後，新增主觀評分項目「網站設計整體性」項次，由所有裁判人員共同評分，依得分高低比較，來比較名次的先後。
10. 其他注意事項：
 - (a)請參考評分標準表作答。
 - (b)除非題目中特別說明，否則表單無須檢查資料是否有誤，或是有沒有填寫。
 - (c)除非題目中特別說明要評量美工之設計分數，否則評分重點在於功能是否完成，與畫面之美工無關。
 - (d)請隨時將設計好之網頁、圖片及資料庫等儲存至隨身碟，以避免當機等意外情形發生。
 - (e)比賽結束前請將作答之整個資料夾複製到隨身碟中。若成績產生爭議時，將以此隨身碟中之結果為依據。
 - (f)比賽結束時間一到，選手不可以再操作電腦，若因此未能將最新之答案存入隨身碟及桌面評分資料夾內，致使成績產生問題，選手須自負一切責任。
 - (g) 比賽結束時，請勿關機，以利評分作業之進行。

第 49 屆全國技能競賽分區技能競賽 競賽試題

考場工作崗位號碼：_____ 姓名：_____

職類名稱：網頁設計

競賽時間：4 小時

項目 1、LOGO 設計

電子競技(eSports)以下簡稱「電競」，電子競技運動就是利用電子設備（電腦、遊戲主機、街機、手機）作為運動器械進行的、但是操作上強調人與人之間的智力與反應對抗運動，不但是可以當作休閒活動，調節身心，還可以認識志同道合的新朋友；是新的競賽項目，也是新興產業，更是經濟活動的一環。本競賽模組是以電競為主題，來設計 LOGO。

- (1) 請設計「電子競技(eSports)」網站之彩色標誌 LOGO，LOGO 設計圖 除標誌圖形外，需包含文字「電子競技(eSports)」在 LOGO 內，中文(「電子競技」或「電競」)，或英文(eSports)，或中英文皆可)，並將設計之標誌置於 A4 直式文件上方，佔約二分之一，下方須有至少 30 個字之設計理念說明，版面 配置如下圖所示。
- (2) 請建立 1 個目錄，命名為 ANS1，將作答成果檔存在 ANS1 目錄下，存檔為「ANS1_工作崗位號碼.docx」(Word 格式)，並將 LOGO 之原始設計可編輯檔存放在 ANS1/source 目錄下。



圖 1 LOGO 版面配置示意圖

項次	主客	配分	得分	作答完成	工作項目及評分說明
1.	客	1			<ul style="list-style-type: none"> ● 文件版面是否為 A4 直式，上方內容為 LOGO，下方為 設計理念說明。 ● 建立 1 個目錄，命名為 ANS1，將作答成果檔存在 ANS1 目錄下，存檔為「ANS1_工作崗位號碼.docx」（Word 格式），並將 LOGO 之原始設計可編輯檔存放在 ANS1/source 目錄下。

2.	客	2			LOGO 標誌圖須包含文字「電子競技(eSports)」在 LOGO 內，中文(「電子競技」或「電競」)，或英文(eSports)，或中英文皆可
3.	主	2			整體表現是否具有「利用電子設備（電腦、遊戲主機、街機、手機）作為運動器械進行的、但是操作上強調人與人之間的智力與反應對抗運動」的特質。
4.	主	2			LOGO 標誌圖造型之色彩及線條之專業表現，以及創新性，設計理念說明切合主題。
5.	客	1			基本作答分數。

電子競技網站報名及會員管理系統

請設計一個電子競技網站報名及會員管理系統之前台及後台，包含會員新增、刪除、修改、權限修改、登入驗證、及登入登出紀錄功能等。

項目 2、電子競技網站會員前台登入模組

- (1). 請設計一個電子競技網站前台登入模組。
- (2). 請在電子競技系統中內建管理者帳號:admin，密碼:1234。
- (3). 管理者登入驗證頁面(圖 2 所示)，包含輸入帳號及密碼的欄位，並提供圖形驗證功能。
- (4). 管理者輸入帳號、密碼及圖形驗證，驗證正確(由前端程式或伺服器端程式驗證皆可)，則會顯示登入成功的訊息；若輸入的帳號、密碼、或圖形驗證碼有誤，則顯示錯誤的訊息，且訊息的內容能分別指出錯誤的類型，例如帳號有誤、密碼有誤、或圖形驗證碼有誤。
- (5). 若連續錯誤 3 次，則自動切換到「登入失敗」的頁面，頁面內容顯示登入資訊輸入連續錯誤 3 次的訊息。
- (6). 圖形驗證需以圖片顯示，內需包含 2 組 2 個數字圖片(0~9)及中間有一個運算符號「+」或「-」圖片，點擊「驗證碼重新產生」按鈕時，會更換新的驗證碼圖片，圖片驗證碼必須是由 SERVER 端產生的，使用者須回答其運算的結果。使用者回答方式是以輸入文字方式或是拖拉方式來回答，或是

其他互動方式，請依評分要求作答。

電子競技網站管理 -- 登入

帳 號

密 碼

圖片驗證碼

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

1

2

+

3

4

送出

重設

驗證碼重新產生

圖 2 登入之驗證頁面

項次	主客	配分	得分	作答完成	工作項目及評分說明
6.	客	2			建立一個網頁包含幾個連結，分別連到其他模組的首頁頁面
7.	客	4			網站前台登入頁面，以圖 2 所包含的元素為參考版形，頁面內至少有 14 個元素，包含： <ul style="list-style-type: none"> (1) 頁面標題 (2) 「帳號」、「密碼」的文字及輸入欄位； (3) 「圖形驗證碼」的文字及輸入框 (4) 「圖形圖片 0~9」、2 組 2 個數字圖片(0~9)及中間有一個運算符號「+」或「-」圖片。 (5) 送出按鈕；重設按鈕；驗證碼重新產生按鈕等。 每少一元素扣 2 分。 不用檢查驗證碼圖片是如何產生的

8.	客	2			預設管理者帳號是:admin，密碼是:1234，若可以執行帳號及密碼的驗證，驗證成功就顯示成功登入的訊息，否則顯示誤錯的訊息。(不管圖形驗證功能是否正確)(也不用檢查是否由前端程式或伺服器端程式驗證帳號及密碼皆可)。
9.	客	1			若錯誤訊息的內容能分別指出錯誤的類型，包含帳號有誤、密碼有誤、或圖形驗證碼有誤
10.	客	4			若圖形驗證是以圖片顯示，圖片包含「圖形圖片 0~9」、2 組 2 個數字圖片(0~9)及中間有一個運算符號「+」或「-」圖片，圖片驗證碼必須是由 SERVER 端產生的。
11.	客	6			能夠成功進行圖形驗證。圖形驗證的方式用下列之一種方式驗證：(二項選其中一項，得分不一樣) (1)以輸入文字方式來回答。(得 2 分) (2)使用互動拖拉的方式來回答，將運算正確答案，拖拉「圖形圖片 0~9」到輸入框頁面顯示。(得 6 分)
12.	客	2			登入若連續錯誤 3 次，則自動切換到「登入失敗」的頁面，頁面內容顯示連續誤錯 3 次的訊息。
13.	客	2			點擊「驗證碼重新產生」按鈕時，會更換新驗證碼圖片。

項目 3、翻牌配對驗證模組

若是特殊管理者「admin」登入時，系統偵測到是特殊管理者「admin」登入進行登入驗證時，則再加入第二層的翻牌配對驗證功能，功能如下：

設計 4x2 的 8 方格翻牌配對，8 方格的內容為英文字母大寫，共 4 組相同的英文字母大寫，並有一按鈕「全部翻牌」，按此按鈕時，可以全部翻牌看到所有的內容，再按一次可以再全部蓋牌。開始時，每一格子是蓋牌(看不到英文字)，點選任一格子，則格子會翻牌並顯示英文字，再選另一格子，則會再翻牌，但會檢查與前一張牌是否相同：(1)若是與本次翻的牌一樣，則配對成功，並保留翻

牌，可再繼續翻其他牌；(2)若是與本次翻的牌不一樣，則配對不成功，前一張牌及本次翻的牌會再蓋牌，可再繼續翻其他牌。若所有牌皆翻牌成功，出現成功訊息，並自動登入或按確定按鈕則可登入。

項	主	配	得	作	工作項目及評分說明
	客	2			若是特殊管理者「admin」登入時，系統偵測到是特殊管理者「admin」登入進行登入驗證時，會出現第二層的翻牌配對驗證功能。 若是其他的管理者及其他的使用者則不會有第二層的翻牌配對驗證功能。
14.	客	2			翻牌配對驗證功能，功能如下： 設計 4x2 的 8 方格翻牌配對，8 方格的內容為英文字母大寫，共 4 組相同的英文字母大寫，不可重複，並有一按鈕「全部翻牌」，按此按鈕時，可以全部翻牌看到所有的內容，再按一次可以再全部蓋牌。
15.	客	2			開始時，每一格子是蓋牌(看不到英文字)，點選任一格子，則格子會翻牌並顯示英文字，再選另一格子，則會再翻牌，
16.	客	2			會檢查與前一張牌是否相同：(1)若是與本次翻的牌一樣，則配對成功，並保留翻牌，可再繼續翻其他牌；
17.	客	2			會檢查與前一張牌是否相同：(2)若是與本次翻的牌不一樣，則配對不成功，前一張牌及本次翻的牌會再蓋牌，可再繼續翻其他牌。
18.	客	2			若所有牌皆翻牌成功，出現成功訊息，並自動登入或按確定按鈕則可登入。
19.	客	2			增加快速登入功能的牌。 若牌的內容 8 張牌的內容固定會有 2 張 E，則翻牌配對 E 牌成功，則可快速登入系統
20.	客	1			基本作答分數。

項目 4、電子競技會員網站後台管理模組

延續前一個模組，請增加設計一個電子競技網站後台管理模組，包含會員新增、刪除、修改、權限修改、登入驗證、及登入登出紀錄功能等。功能說明請依下列評分項說明。

項次	主客	配分	得分	作答完成	工作項目及評分說明
21.	客	2			以管理者帳號登入系統後，會進入管理者介面，能新增使用者帳號，包含帳號、密碼、姓名、及權限，並能在前台成功登入。使用者權限分「一般使用者」及「管理者」。
22.	客	2			新增使用者帳號時，系統會自動產生一個「使用者編號」，使用者編號是唯一編號，每一使用者皆不一樣，是以流水號的方式產生，共 5 碼，1 位英文字小寫 u，及 4 碼從 0001 開始的數字，例如 u0001。每新增一個使用者，使用者編號為前一個新增個使用者再加 1。「一般使用者」及「管理者」的使用者編號，「一般使用者」u 開頭，「管理者」a 開頭。管理者帳號 admin 的「使用者編號」為 a0000，姓名為「管理者」。
23.	客	2			以管理者帳號登入系統後，能進入後台管理畫面，畫面標題需為「管理者專區」的文字出現。以一般使用者帳號登入系統後，能進入會員的畫面頁面，畫面標題需為「會員專區」的文字出現。
24.	客	2			以管理者帳號登入系統後：能修改使用者帳號資料，包含帳號、密碼、及姓名，並能在前台成功登入，但不能修改使用者編號。
25.	客	2			能修改使用者權限，包含「一般使用者」及「管理者」，並能在前台成功登入。但不能修改使用者編號。

26.	客	2			「管理者」的使用者，不能修改及刪除特別管理者「admin」管理者帳號的資料。
27.	客	2			以管理者帳號登入系統後，能以關鍵字查尋所有使用者帳號資料，並能以「使用者編號」升冪的排序方式呈現。每一筆資料包含使用者編號、帳號、密碼、姓名、及權限。
28.	客	2			能以關鍵字查尋所有使用者帳號資料，並能選擇以帳號、姓名 或使用者編號」及「升冪或降冪」的排序方式呈現。
29.	客	2			以管理者帳號登入系統後，能刪除使用者帳號資料，包含「一般使用者」及「管理者」。
30.	客	2			但不能刪除特別管理者「admin」管理者的帳號。
31.	客	1			刪除一位使用者後，「使用者編號」不可再重複使用。若再新增一位使用者時，不可再重複使用前先已刪除使用者的「使用者編號」。
32.	客	2			系統具有登入登出紀錄功能，管理者身份的使用者可以檢視紀錄資料。登入登出紀錄資料每一筆至少包含，「使用者，時間，動作(登入/登出)，成功/失敗」。
33.	客	3			若是以管理者帳號登入系統成功時，能有一倒數計時器，預設以 60 秒為開始倒數計時，倒數到 0 秒時，則出現對話，詢問是否繼續操作，若按 Yes 則繼續操作，若按否或是 5 秒內無回答，則系統會登出。
34.	客	2			倒數計時器的倒數時間長度可以人工調整，並有一「重新計時」按鈕，可以重新開始計時的功能。
35.	客	1			基本作答分數。

項目 5. 電競活動報名系統

電競活動報名系統，可使用製作活動管理精靈系統功能，套用電競活動報名版型，來快速產生電競活動，以提供玩家，瀏覽電競活動內容，查詢及統計報名人數。電競活動報名系統首頁至少包含 1 個主推的電競活動，及其餘的電競活動列表，相關參考頁面如下圖所示，功能說明如下：

電競活動首頁		查尋	電競活動管理精靈
<div>圖片 1</div>			
電競名稱1	電競活動1 簡介		
競賽日期	活動新聞連結		
報名			
<div>圖片 2</div>		<div>圖片 3</div>	
電競名稱2	電競活動2 簡介	電競名稱3	電競活動3 簡介
競賽日期		競賽日期	
活動新聞連結	報名	活動新聞連結	報名
<div>圖片 4</div>		<div>圖片 5</div>	
電競名稱4	電競活動4 簡介	電競名稱5	電競活動5 簡介
競賽日期		競賽日期	
活動新聞連結	報名	活動新聞連結	報名

圖 3 商品電競活動首頁-參考頁面

電競活動製作精靈			
選擇版型	填寫資料	預覽	確定送出
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <div style="background-color: #ffeb3b; text-align: center; padding: 20px; margin-bottom: 10px;">圖片</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 2px;">電競名稱</div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 2px;">競賽日期</div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 2px;">活動新聞連結</div> </div> <div style="width: 45%;"> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 2px;">電競活動簡介</div> <div style="background-color: #ff9800; padding: 2px;">報名</div> </div> </div> </div> <div style="width: 45%;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 2px;">電競名稱</div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 2px;">競賽日期</div> <div style="background-color: #ff9800; padding: 2px;">報名</div> </div> <div style="width: 45%;"> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 2px;">電競活動簡介</div> <div style="background-color: #ff9800; padding: 2px;">活動新聞連結</div> </div> </div> </div> </div>			

圖 4 電競活動製作精靈-參考頁面

圖片

電競名稱

競賽日期

活動新聞連結

電競活動簡介

報名

圖 5 電競活動版型 1-參考頁面

電競名稱	競賽日期
圖片	
電競活動 簡介	
報名	活動新聞連結

圖 6 電競活動版型 2-參考頁面

圖片	電競 名稱
	報名
電競活動 簡介	
競賽日期	活動新聞連結

圖 7 電競活動版型 3-參考頁面

圖 8 電競活動版型 4-參考頁面

項次	主客	配分	得分	作答完成	工作項目及評分說明
36.	客	4			製作電競活動首頁，可瀏覽所有已公佈的電競活動，依競賽的時間之順序排列，競賽的時間最近的排在前面。 首頁包含「電競活動管理精靈」及「查尋」按鈕
37.	客	1			每一電競活動，之「電競活動簡介」內容中，若簡介文字超過可顯示的區域時，會有一「more…」的連結，按下後，可以連結或擴大「電競活動簡介」區域，而能顯示簡介的全文。
38.	客	1			按下電競活動之「報名」按鈕時，可連結呈現另外一頁報名表單，報名表單之內容及功能不拘，但需包含

					有該電競活動之名稱之報名表單之標題；例如「AAA 電競活動報名表單」
39.	客	1			若有包含置頂之「電競活動」(由「電競活動管理精靈」指定，並置頂於最上方)。
40.	客	1			按「查尋」按鈕， 可以依日期範圍來查尋所需要的電競活動
41.	客	1			按「查尋」按鈕， 可以依關鍵字來查尋「電競名稱」、「電競活動簡介」、 及「活動新聞連結」中的內容尋找，尋找所需要的內容。 (「活動新聞連結」只尋找該欄位的內容，不查尋連結出去的內容)
42.	客	1			按「電競活動管理精靈」按鈕，進入製作電競活動精靈的頁面，此精靈頁面包含「選擇版型」、「填寫資料」、「預覽」、「確定送出」等子功能頁面。 按各子功能連結，會切換到各子功能頁面，每一子功能頁面至少需包含各子功能標題文字。
43.	客	2			「選擇版型」子功能頁面，需至少提供 3 種基本版型來套用。 每一版型，至少包含：「圖片」、「電競名稱」、「電競活動簡介」、「競賽日期」、「報名」、及「活動新聞連結」等元素。3 種基本版型需不一樣，如電競活動版型 1~4-參考頁面圖所示。
44.	客	2			「填寫資料」子功能頁面，可填寫及上傳所需要的資料，至少包含：「圖片」、「電競名稱」、「電競活動簡介」、「競賽日期」、「報名」、及「活動新聞連結」等元素的資料。其中競賽日期，格式不拘。 圖片是選擇客戶端的圖片，然後上傳到伺服器端。 未發佈前，在子功能頁面間切換時，資料仍可修改，包含更改套用不同的版型。
45.	客	2			「預覽」子功能頁面，可預覽商品電競活動內容。當更改套用不同的版型時，仍可正確顯示。
46.	客	1			「確定送出」子功能頁面，請編輯者再確認是否送出。確認送出後，可在首頁正確瀏覽。
47.	客	1			提供電競活動發佈後，可再修改的功能。
48.	客	1			提供「電競活動」設定某一活動置頂的功能，只能設定一活動置頂。(網頁介面自行設計，增加在電競活

					動製作精靈中的一項子功能)
49.	客	2			提供「電競活動」設定顯示及隱藏的功能。(網頁介面自行設計，增加在電競活動製作精靈中的一項子功能)
50.	客	4			提供增加新版型的功能
51.	主	3			整體版面美術功能。