

A. 封面資訊

一、網站設計名稱: 家常 TRY!

二、網站 logo:



三、組員:

資傳系 1A 1111817 陳幸佑

資傳系 1A 1111826 馮詩穎

資傳系 1A 1111840 胥姿妤

資傳系 1A 1111860 張玉英

B. 網站介紹

一、網站設計緣由:

晉升到大學搬出熟悉的家中，常常會看著學校的學餐發呆，或是看著網站以及街上玲琅滿目的品項卻不知道該怎麼選擇，偶爾也會想自己煮飯來吃，這樣不僅可以省錢還比較健康，所以我們想製作一個教大家如何做菜的網站，可以根據主題選擇要主食、菜、肉或是湯，不需要煩惱吃什麼，只要在網站上找到食譜，就能夠馬上動手做出簡單又健康的家常菜。

二、理念:

你是否常常在家中想烹煮一些家常的味道呢？想製作既健康又簡單的菜餚嗎？那麼這個網站非常適合你，我們提供了一些簡易又美味的餐點任你挑選，也提供了清晰的菜單以及淺顯易懂的食譜。希望這個網站能夠為你帶來方便，想要學習主餐、菜餚、湯品或是甜點都能在這個網站上找到，希望大家能夠減少吃外食的次數，盡量自己煮健康的菜餚來吃～

三、目的:

設計這個網站的目的是希望能教會剛開始學習做菜的人群，從簡單的家常菜開始著手，要學習主食、菜、肉或是湯都能在這個網站上找到，希望大家能夠減少吃外食的次數，盡量自己煮健康的菜餚來吃。

四、對象:

12 - 30 歲

C. 網站架構



D. 網站內容

1. 每個網頁的負責主題

- HOME: 主題的傳遞使用大畫面強調
- ABOUT: 團隊介紹
- RECIPE: 食譜中的四大主題，利用鼠標指到指定位置，呈現動態效果
- GAME: 遊戲設計
- SHARE: 表單填寫回饋及意見

2. 標示內容呈現使用的技巧

遊戲以 js、canvas 技術呈現，其餘皆使用 html、css 的技術規格，且運用 flex 做排版

E. 網頁美術

一、主視覺:

使用首頁的火鍋當作主視覺，讓使用網站者能夠一目了然，並且透過圖樣帶給使用者輕鬆的感覺。

二、色彩:

以亮色系為主，例如：黃、藍、粉。

三、風格:

Q 版卡通風

四、整體美術說明:

因為我們的主題是家常 TRY!，顧名思義就是以家常菜為主軸來設計網頁，首頁我們製作了一張大火鍋圖，來吸引觀眾這是一個關於食物的網頁，而我們在配色上，也選擇了較亮與清新的色彩，來為網站增加活潑的氣息，所使用的風格較類似於 Q 版卡通風，給人一種可愛易親近的感覺，讓使用者在操作上不會感到壓力，並且認為是一個好玩的網站！

F. 網站時程規劃

工作內容	負責人	預設時間																											
		WEEK 1							WEEK 2							WEEK 3							WEEK 4						
		4/24	4/25	4/26	4/27	4/28	4/29	4/30	5/1	5/2	5/3	5/4	5/5	5/6	5/7	5/8	5/9	5/10	5/11	5/12	5/13	5/14	5/15	5/16	5/17	5/18	5/19	5/20	5/21
綜合圖片 + 畫畫	高詩穎、陳幸佑 張玉英、胥姿婷																												
Header + Footer 設計	張玉英																												
網頁 1 (Home)	胥姿婷																												
網頁 2 (About Us)	陳幸佑																												
網頁 3 (Recipe)	高詩穎																												
網頁 4 (Game)	高詩穎、陳幸佑 張玉英、胥姿婷																												
網頁 5 (Share)	高詩穎																												
4個網頁合成	張玉英																												
更改	高詩穎、陳幸佑 張玉英、胥姿婷																												

G. 執行進度

1、完成項目：

about us、表單 (share)

2、未完成項目：

· 首頁火鍋冒出蒸氣：

制訂計劃時想到這樣的方法能夠吸引目光並生動畫面，所以便寫進企畫中，後來製作時有查找許多資料，但是卻有些困難，所以我們一致決定先完成其他項目，最後再製作這個部分，但後來由於時間不足，就沒有再製作。

· 圓形轉盤：

我們在網路上查找了許多資料，但是卻還是沒有辦法研究出，因跑版太嚴重，而也沒有多餘時間製作，所以最後便放棄了這個提案。

· 遊戲：

一開始我們希望做出將食材丟入鍋中烹製的遊戲，但後來在網路上看見了現在做的這個遊戲，便覺得還不錯，便開始著手製作，但後來也是因為時間不足的緣故就沒有將食材放在路上，讓人物走過去時能夠吃到食材。

H. 遭遇問題

1. 要繪製的圖片太多：

根據計畫的 16 道菜畫出食材的圖片、成品以及步驟，原本預想很快能夠畫完，但是食譜以及食材清單出來之後發現，要畫將近 100 多張圖，所以最後手寫食譜的部分改成了打字，並更換手寫體，才使得進度加快。

2. 時間分配不均：

由於照著原先計畫進行時，在途中遇到的困難較多，所以壓縮到了後面的製作時間而導致時間不足，最後大家一起合力統整網頁才得以解決時間不足的問題。