

多元表現綜整心得

建國中學 毛柏毅

彈性學習

初次摸索

以Java語言實作圖形化介面 與簡易遊戲插件製作程式

- 動機** 程式設計入門・製作《Minecraft》相關內容
基礎程式設計邏輯・IO操作
- 收穫** Java編寫能力・JavaX UI設計・**編程工具使用專案實作流程**・計劃統整・書面報告撰寫
- 困難** 初次接觸（程式設計・自主學習和書面報告）
程式語言本身限制・多次「砍掉重練」

深入研究

Minecraft 模組製作

- 動機** 進階編程・體驗製作遊戲內容
遊戲內容設計方法・遊戲背後演算法與技術
 - 收穫** 進階Java技巧・版本管理・漏洞修補
團隊合作・管理較大專案
 - 困難** 分工不精・缺乏美術設計能力
- ★ 投注最多心力，為未來獨立開發遊戲做準備

廣泛涉獵

Discord聊天機器人 Chunithm分數查詢器

自製 CPU

- 背景** 疫情封城時，有更多時間・機會嘗試新事物
可惜礙於性質，因而沒有放入多元表現
- 動機** 網路教學影片・瞭解電腦底層運作方式
- 收穫** **CPU之結構・運作原理**
電路組裝與控制・電路學知識・電路錯誤排除
- 困難** 硬體設備故障・損壞・缺乏基礎電路學知識
與考程衝突・課業壓力・計劃本身門檻過高

考試證照

資訊
APCS

觀念題 5/5

實作題 3/5

語文
TOEIC

聽力 470/490

閱讀 470/490

先修課程

台大資訊系統訓練班 演算法實戰班

陣列・鏈結串列・樹・圖
排序・遞迴・雜湊

補足理論知識
提升實作效率
完善成品素質

從高一的基礎入門
到高二的深入研究
再到高三的多元探索

三年的多元表現
展示的不只是我在資工領域
展現才華的痕跡
更是我遭遇挫折的經歷
以及爬起來後踏上的道路

期盼未來在大學的日子
能夠延續至今所學
活用解決問題的能力
從必修學科的通才
成為資工領域的精才