

APP功能構想

01

獎勵系統

通過提供獎勵(如點數、貢獻、獎勵物品等)來激 勵用戶活動。

02

進度系統

設置任務和目標,讓用戶有一種完成感。

03

排行榜

展示用戶的成就和排名,激發競爭心。

04

社交互動

鼓勵用戶與朋友分享和合作,增加社交元素。

05

隨機性

引入隨機性元素,如抽獎和彩蛋,增加趣味性。

回歸專案本體基於碳權汽車充電APP

遊戲內容主體

以養成遊戲為範本將減碳回 饋為積分,用積分養成寵 物,完成一定比例可獲得實 際回饋。

群體競爭項目

利用排行榜,限時競爭活動 等促進使用者的競爭慾望, 並且利用額外獎勵機制提高 使用者興趣。

循環使用性

專案理想為結合政府法案以 及相關政策之供民眾日常使 用之APP,要具備一定的可 維護性以及程式碼活力。

遊戲內容主體以養成遊戲為範本

減碳行動回饋積分

用戶透過日常減碳行為(如騎自行車上班、使用環保袋、減少水電使用等)獲得積分。可以設置不同的行動對應不同的積分值。

定期設置特定的減碳挑戰,例如一周內減少用水量達到某個標準,完成後獲得額外積分獎勵。

寵物養成

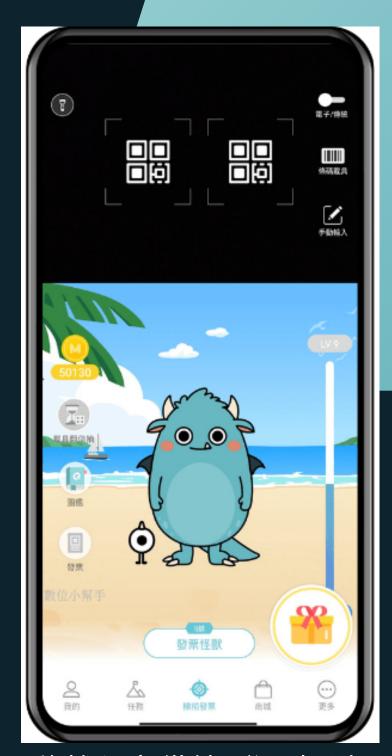
用戶使用積分來飼養和照顧虛擬寵物,這些積分可以用來購買餵養物品、玩具和其他道具,幫助寵物成長。

寵物會經歷不同的成長階段,完成各個階段的成就可以解鎖特殊獎勵,例如稀有 的寵物裝飾品或新的寵物類型。

社交和成就系統

用戶可以添加好友,彼此分享減碳成果和養成經驗,甚至可以互相幫助完成任務 (類似於交易碳權,可以藉由此功能將碳權交易的概念普及化)

設置成就系統,達成特定的減碳目標或寵物成長目標可以解鎖成就徽章和額外點數。



遊戲內容借鏡(發票怪獸)

循環使用及維護 配合政府政策法案更新以及維護

模駔化程式設計

將程式碼拆分為獨立、可重用的模組。這樣做可以使程式更易於維護和擴展。 保持程式碼風格的一致性,使用統一的縮排、注釋和命名規則。 學習和應用設計模式,如單例模式、工廠模式和觀察者模式,這些模式可以解決 常見的設計問題並提升程式碼質量。

版本控制

使用版本控制系統(如Git)來管理程式碼的變更,這有助於追蹤歷史變更、協作開發和回滾到之前的版本。

設置持續集成系統,自動化測試和部署過程,減少人工操作帶來的錯誤。定期重構程式碼,優化結構和性能,移除冗餘和不必要的代碼。

定期追蹤政策

建立一個政策資料庫,收集和整理政府發布的所有政策文件。這樣可以方便程式碼查詢和更新政策資訊。

利用自然語言處理(NLP)技術來分析和理解政策文件,並將其轉換為程式碼可以 理解的格式。這樣可以更快速地應用政策。

建立一個監控系統來追踪政策變更,並自動通知相關人員進行必要的程式碼更新。