|  |  |
| --- | --- |
| 口委問題 | 回覆 |
| 嚴肅遊戲是否有什麼特別的涵義，不僅是讓git 的學習遊戲化，放入嚴肅遊戲的目的為何，放入之後或不放入有什麼差異 | 嚴肅遊戲是指具有嚴肅目的的電子遊戲，這些目的包含：教育、傳播觀念等等，相關的差異在論文的2.1小節（p.5）有詳細描述。 |
| 是否有對對git的熟練度的評估 | 對git熟練度的評估我們安排在未來研究中（p.51），新增「挑戰」等關卡來驗證使用者對git各個指令的熟悉度。 |
| 問卷分析有無針對遊戲策略(ex: 成就/獎章) 表達系統是成功的 | 研究模型中的遊戲有用性及遊戲動機兩構面有針對個別系統設計問卷與分析，相關的細節描述在論文的5.3, 5.6, 5.8小節。（p.37, p.42, p.47） |
| 虛無假設t檢定如何佐證與檢定，為何會採用這樣的測試，立定的門檻為何 | 結構模型的驗證測試門檻根據相關文獻提出的數值來判斷，相關的引用在5.3, 5.7, 5.8小節等等均有引用。（p.37, p.43, p48） |
| 論文20頁，圖3.11的上面（圖引用寫錯） | 已經修正相關的引用（p.20）。 |
| 實驗組54位，回收有效問卷39份，是由哪些人手中取得 | 問卷是自由填寫的，從實驗組的學生中那些自願給予回饋的學生取得。（p.42） |
| 表5.3並沒有引用到 | 於p.42中已修正，誤植表5.3為表7.2。 |
| 章節目錄沒有粗體，次標題字體要變小 | 已經於目錄中修改字體。(p.iv) |
| reference的姓名，縮寫大小寫需要調整一致 | 已經於reference中修改引用。(p.52) |