

網際內容管理

期末報告

修課班級:四設計一甲

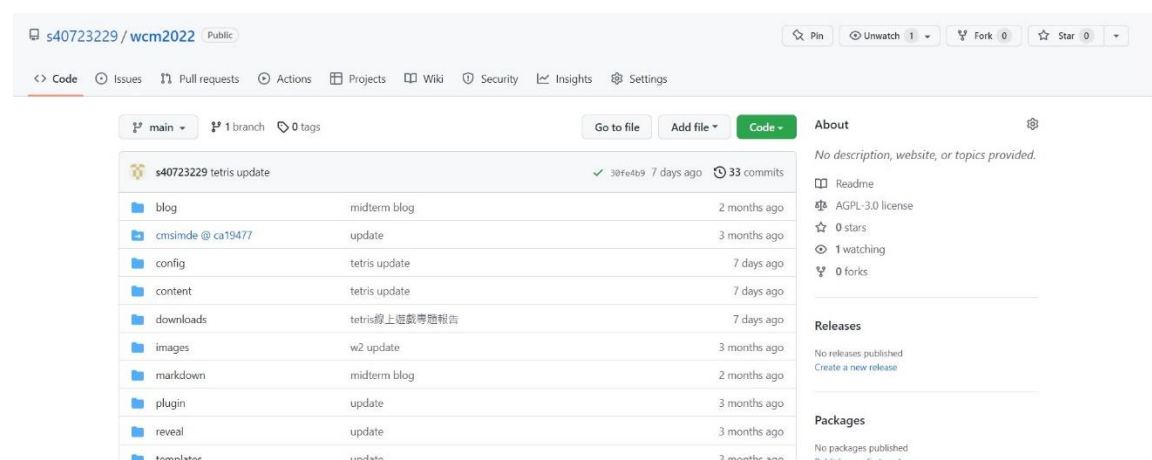
指導老師:嚴家銘

姓名:陳羽泓

學號:40723229

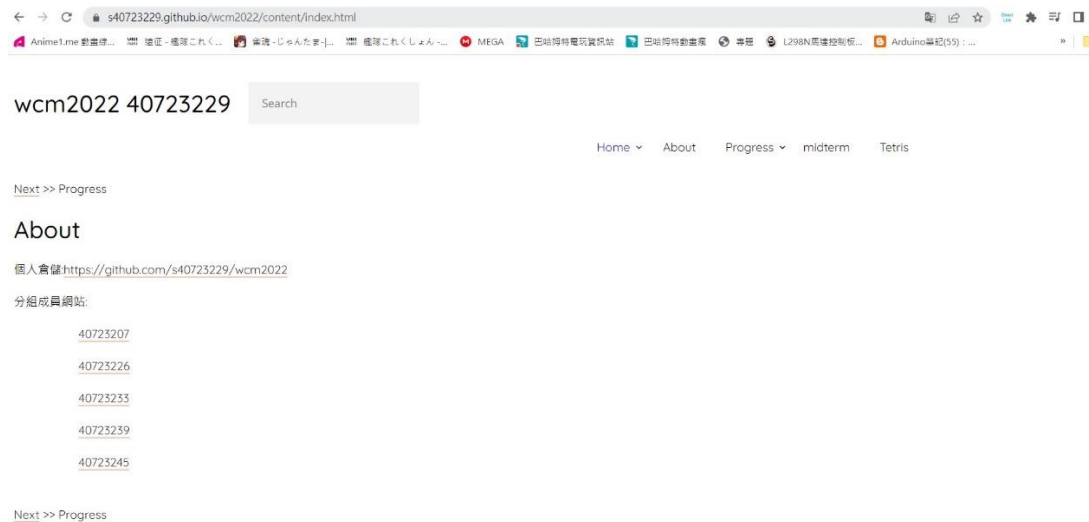
創建倉儲

網際內容管理主要就是要學習如何管理自己的網際內容，並且在這些資料進行改版時能夠有一個紀錄幫助我們更清楚的管理這些內容，所以我們這堂課使用了 github 網頁的倉儲幫我們儲存內容在遠端當中，並且在我們改版內容時也能進行記錄，所以我們這堂課的一開始就是創建一個用於這堂課的倉儲。



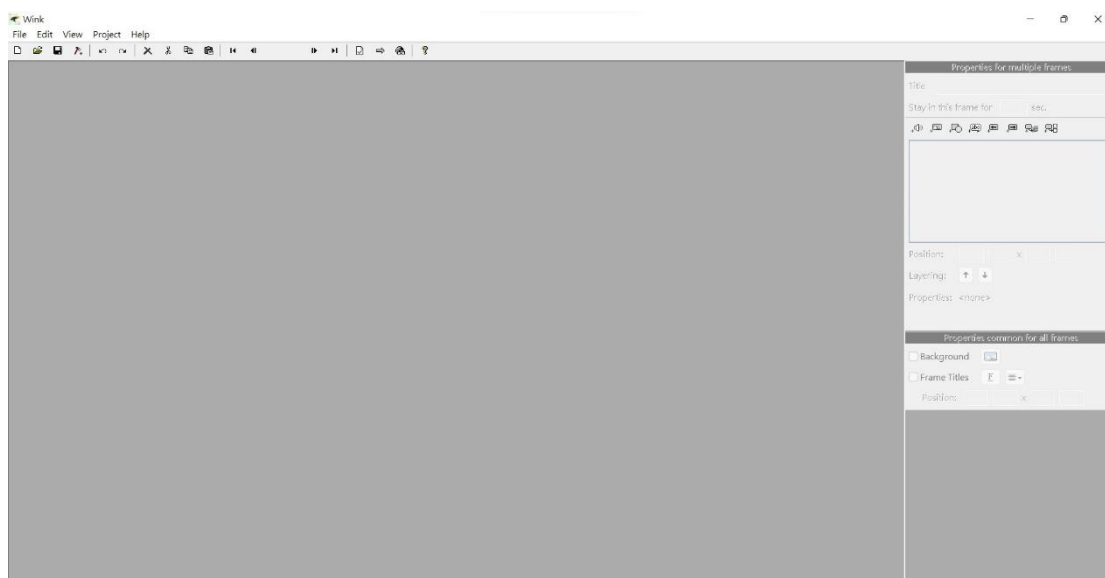
建立網站

我們使用老師給我們的教材建立網站將這堂課的學習歷程或是練習在這個網站上進行更新改版，網站因為和 github 倉儲做連結改版內容和資料也會透過 github 進行版存管理。



Wink3 操作

老師在課堂中的操作我們在練習時要有操作過程的紀錄，這個紀錄可能是影片也可能是文字描述，老師提供了一個將操作過程已相片串聯並註解後能夠生成影片的程式供我們使用。



架設 Nginx 伺服器

管理資料的同時我們也會有需要有和其他人擷取資料或是被截取資料的時候，

那我們就要有一個能有限制擷取資料的人是我們允許的，Nginx 就能夠將我們

的近端資料呈現在加設的伺服器中，並且我們能夠透過設定限制連線的 ip 或是要

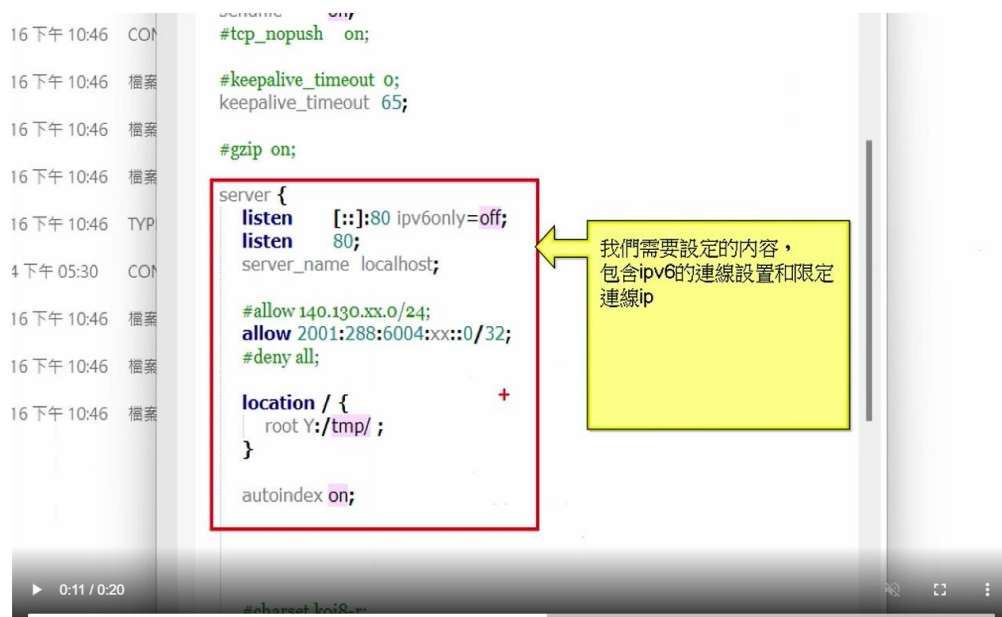
輸入密碼才能夠擷取到伺服器中的文件。

除了限制連線的對象外我們也能夠設定我們的主機的 ip 位址讓連線的對象也能

透過以我們設定的 ip 進行連線進入我們架設的伺服器。

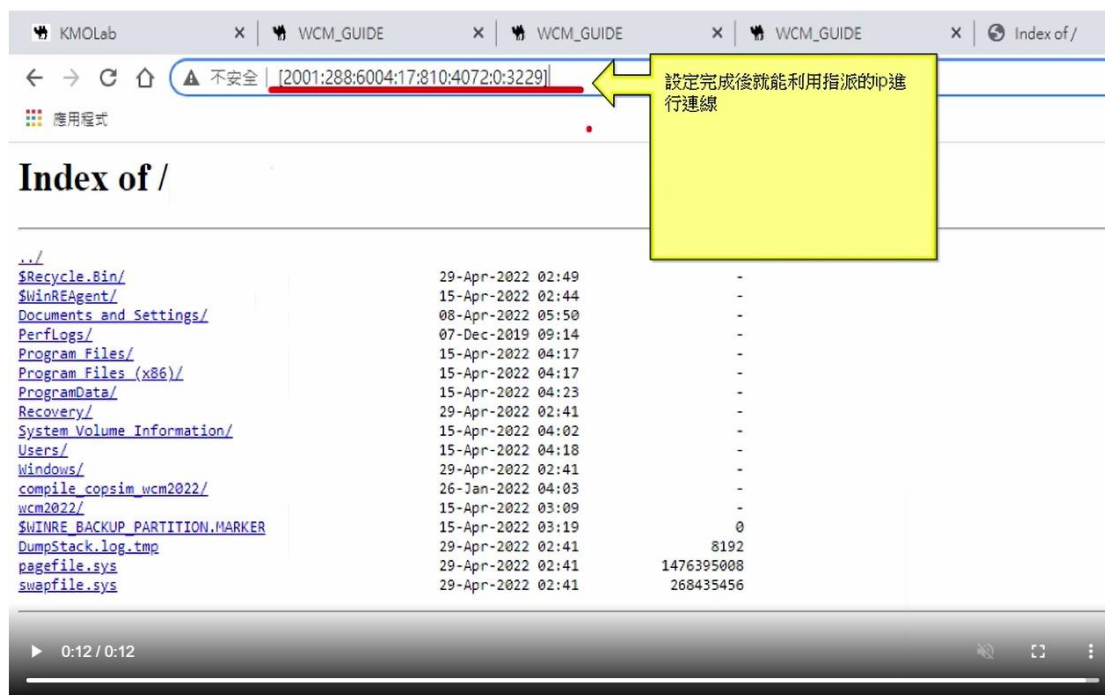
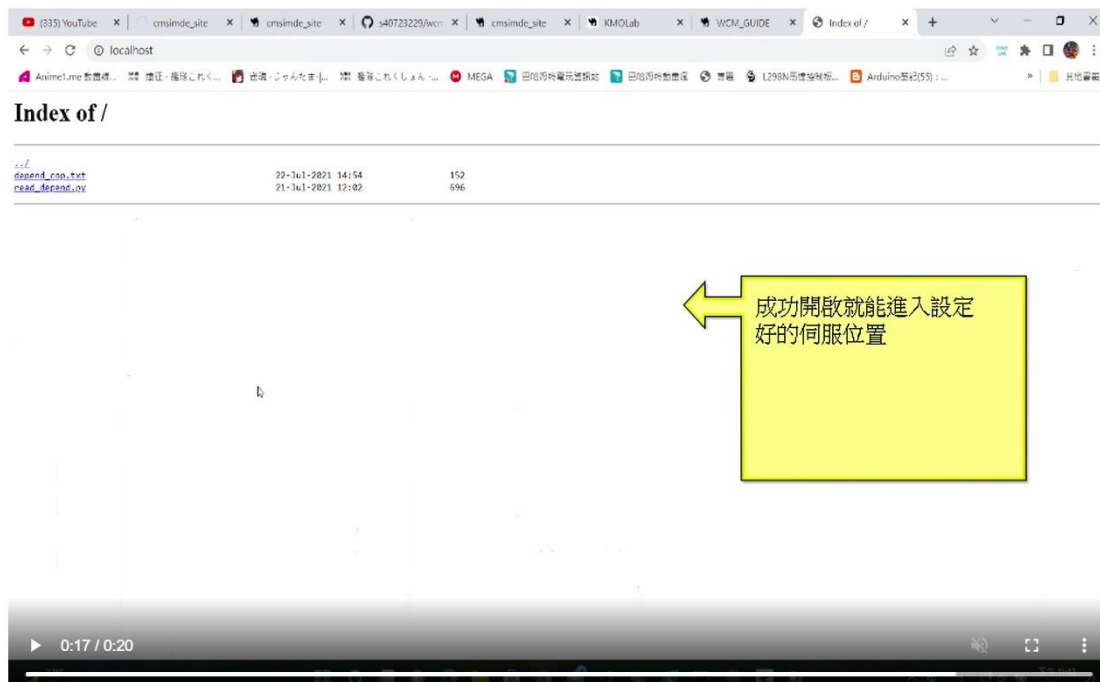
利用nginx架設伺服器

藉由修改nginx的設定權限定可連線的ip



```
server {  
    listen      [::]:80 ipv6only=off;  
    listen      80;  
    server_name localhost;  
  
    #allow 140.130.xx.0/24;  
    allow 2001:288:6004:xx::0/32;  
    #deny all;  
  
    location / {  
        root Y:/tmp/ ;  
    }  
  
    autoindex on;  
}
```

我們需要設定的內容，
包含ipv6的連線設置和限定
連線ip

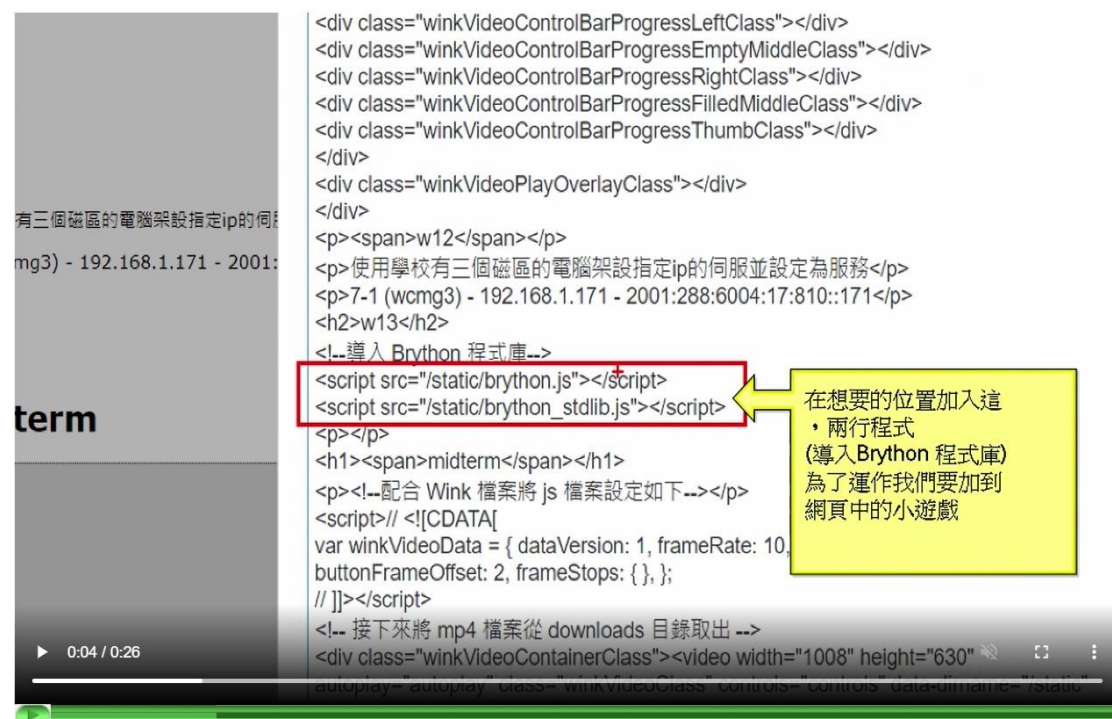


建立虛擬主機

在伺服的架設後我們能夠使用 virtualbox 建立虛擬主機能夠和我們加設的伺服器一起結合使用，能夠將我們的伺服直接設置成服務就能就能夠隨時進入到伺服中擷取資料。

設置 Brython 環境

我們的課程目標就是在我們設置的網頁中加入在 Brython 環境下創建的小遊戲，因為網頁的環境並不是 Brython 所以直接將小遊戲放入網頁中是無法正常使用的，所以我們要先將網頁中帶入 Brython 的環境讓小遊戲啟動



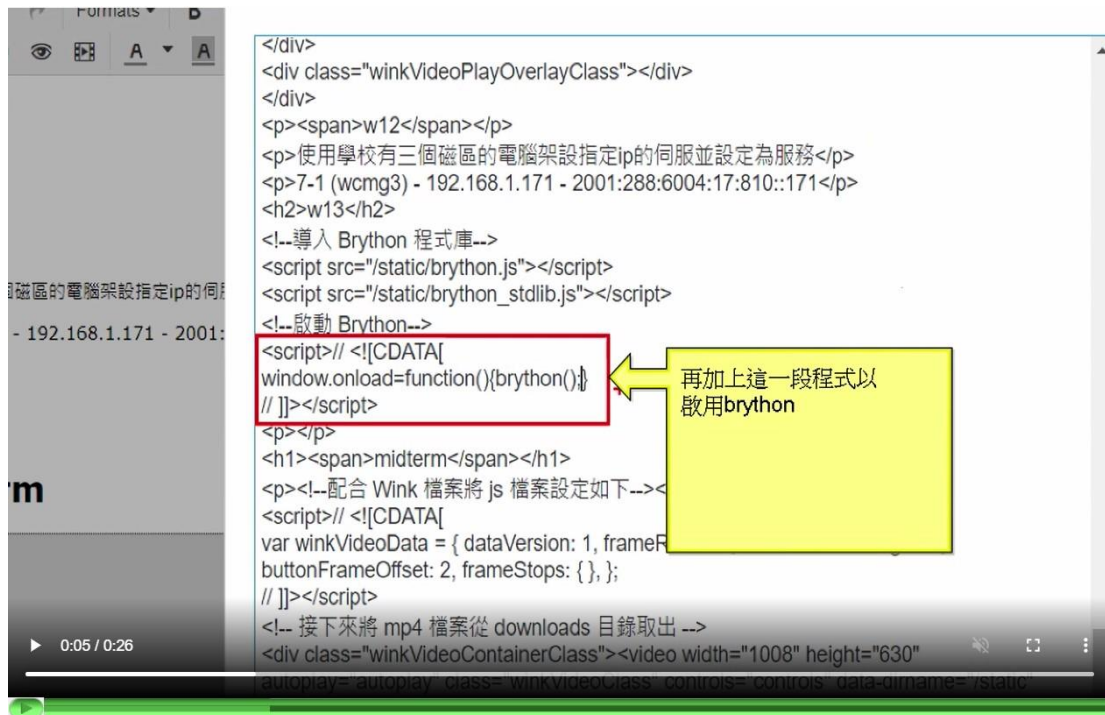
有三個磁區的電腦架設指定ip的伺服器
mg3) - 192.168.1.171 - 2001:

```
<div class="winkVideoControlBarProgressLeftClass"></div>
<div class="winkVideoControlBarProgressEmptyMiddleClass"></div>
<div class="winkVideoControlBarProgressRightClass"></div>
<div class="winkVideoControlBarProgressFilledMiddleClass"></div>
<div class="winkVideoControlBarProgressThumbClass"></div>
</div>
<div class="winkVideoPlayOverlayClass"></div>
</div>
<p><span>w12</span></p>
<p>使用學校有三個磁區的電腦架設指定ip的伺服器並設定為服務</p>
<p>7-1 (wcmg3) - 192.168.1.171 - 2001:288:6004:17:810::171</p>
<h2>w13</h2>
<!-- 導入 Brython 程式庫 -->
<script src="/static/brython.js"></script>
<script src="/static/brython_stdlib.js"></script>
</script>
<p></p>
<h1><span>midterm</span></h1>
<p><!-- 配合 Wink 檔案將 js 檔案設定如下 --></p>
<script>// <![CDATA[
var winkVideoData = { dataVersion: 1, frameRate: 10,
buttonFrameOffset: 2, frameStops: { }, };
// ]]></script>
<!-- 接下來將 mp4 檔案從 downloads 目錄取出 -->
<div class="winkVideoContainerClass"><video width="1008" height="630"
autoplay="autoplay" class="winkVideoClass" controls="controls" data-dimame="static"
```

term

在想要的位置加入這
，兩行程式
(導入Brython 程式庫)
為了運作我們要加到
網頁中的小遊戲

0:04 / 0:26



Tetris

期末的目標就是將俄羅斯方塊嵌入自己的網站當中並且要能夠理解及編輯小遊戲程式內容。

Tetris

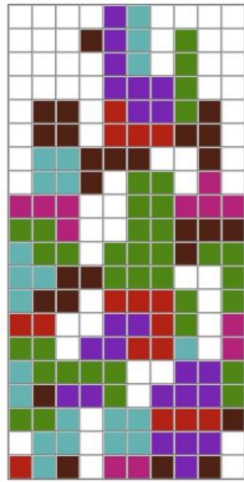
```

1 # from https://levelup.gitconnected.com/writing-tetris-in-py
2 # 暫時關閉 system proxy 設定後, pip install pygame
3 import pygame
4 import random
5 # 以下為 Brython 新增
6 from browser import document as doc
7 from browser import html
8 import browser.timer
9
10 # 利用 html 建立一個 CANVAS 標註物件, 與變數 canvas 對應
11 canvas = html.CANVAS(width = 400, height = 500, id="canvas")
12 brython_div = doc["brython_div"]
13 brython_div <= canvas
14 ctx = canvas.getContext("2d")
15 score_display = html.B("Score:")
16 score_display.id = "Score:"
17 brython_div <= score_display
18
19 colors = [
20     (0, 0, 0),
21 
```

Filename: .py

<completed in 52.00
ms>

遊戲在網頁中也能夠正常遊玩



Score: 64

心得

經過堂課後我覺得雖然對程式還不是非常了解，但是我覺得主要是學了很多這方面的知識後對自己所用的工具或是一些程式的基本知識有所了解，對於我們在不管是網路上或是自己電腦內的運作都有一定的掌握，未來遇到問題時能夠想辦法解決，不會對於自己有可能會接觸到的東西或是環境什麼都不懂連問題都不知道在哪的話就無法解決問題了，這些東西這堂課中都能夠學到就算對程式沒有興趣或是一竅不通還是學到了很多東西。