

## 設定網站倉儲

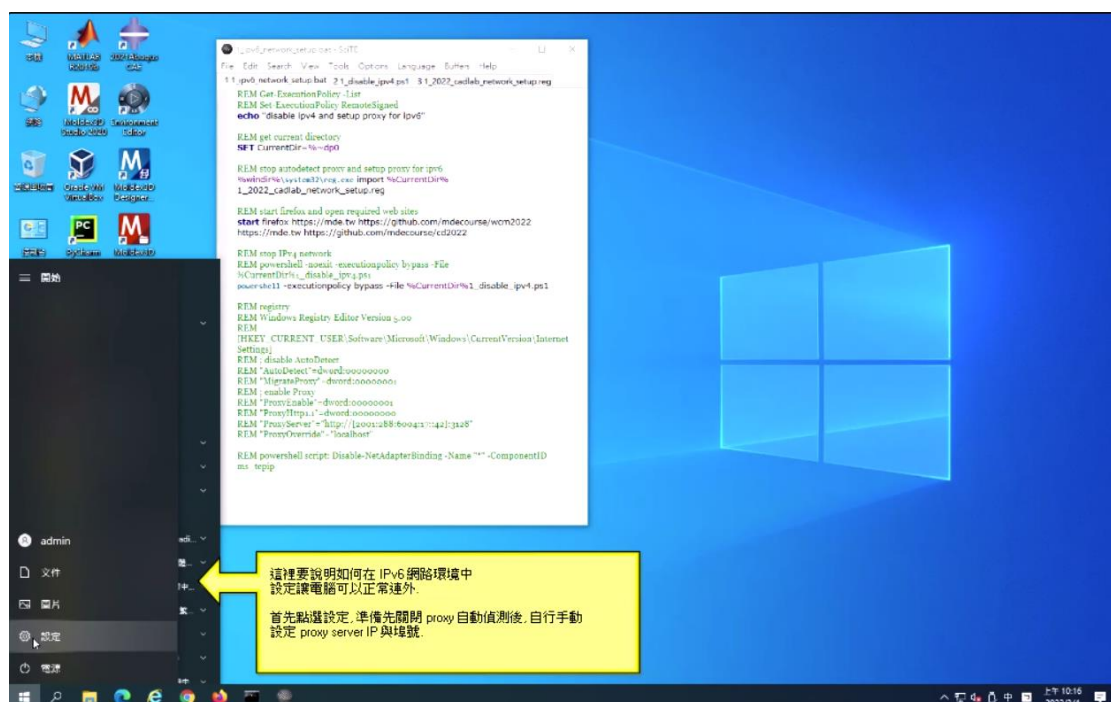
## 倉儲影片

## 倉儲位置

## IPV6 設定

利用 Wink 建立電腦操作流程影片時，必須注意：

1. 可以與 ShareX 共用 [ffmpeg.exe](#).
2. 為了讓影片能在手機觀看, video 標註中必須帶有 autoplay 與 controls 屬性.
3. video 標註的大小必須與 [Wink](#) 專案檔中的設定相符, 合適的尺寸大小: width="1008" height="630".
4. 以下 [Wink](#) 影片設定超文件檔案: [wink\\_script\\_and\\_setup.txt](#)



Week 7

## 設定 nginx

Nginx 設定為 WWW 網際下載主機:

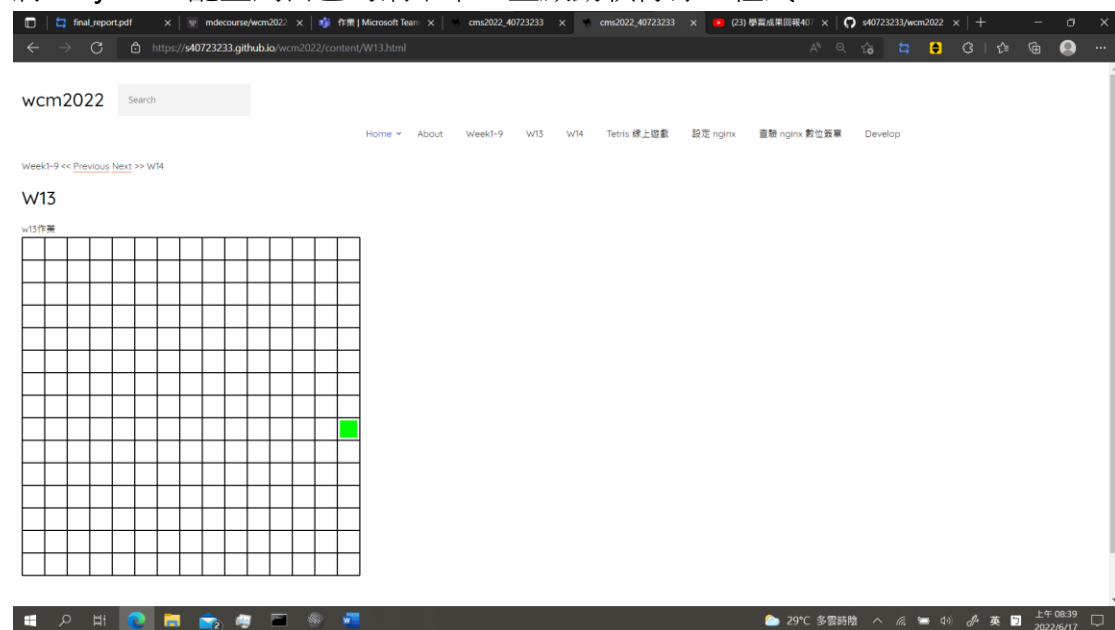
nginx.conf

```
1  server {
2      # 原先可以接受 IPv4 網路連線，目前覆蓋為 comment
3      #listen      80;
4      # 設定接受 IPv6 網路連線
5      listen [::]:80;
6      # 原先採 localhost 伺服器連線，目前覆蓋為註解
7      #server_name localhost;
8      # 只允許系上 IPv6 網路連線
9      allow 2001:288:6004:17::0/32;
10     # 除系上網段外，其餘網段均拒絕連線
11     deny all;
12
13     location / {
14         # 網際根目錄
15         root E:/downloads;
16         # 利用帳號密碼認證後才可連線
17         auth_basic "For Authorized Users Only!";
18         auth_basic_user_file C:/pj2022/nginx-1.20.2/.htpasswd;
19     }
20     # 設定為列出各檔案與目錄的索引內容
21     autoindex on;
22 }
```

<https://s40723233.github.io/wcm2022/downloads/nginx.mp4> 影片連結

Week 13

將 Brython 配置到自己的網站中，並啟動執行線上程式



## Week 14

印出新學員的資料學號、github 帳號及組別

```
30925140
30925140 1
40623143 40623143 6
40723141 s40723141
6
40723207
s40723207 3
40723226
s40723226 3
40723229
s40723229 3
40723233
s40723233 3
40723239
s40723239 3
40723245
s40723245 3
40823132 40823132 6
41023104 CHIA-ROU
5
41023105 41023105 5
41023108 KEHUEISIN
1
41023110 41023110 1
41023112 41023112 2
41023118 41023118 4
41023119 41023119 4
41023120 41023120 4
41023121 41023121 2
41023122 lianlian1120
```

## Week 15

Tetris 加入計分系統及繳交 Tetris 專案報告

## Tetris 線上遊戲

**5 個紅點方塊** Tetris

```
1 # from https://levelup.gitconnected.com/writing-tetris-in-p
2 # 暫時關閉 system proxy 設定後, pip install pygame
3 #import pygame
4 import random # 導入 random 模組
5 # 以下為 Brython 新增
6 # 從 Brython 程式庫中的 browser 模組 導入 document 簡寫為 doc
7 from browser import import document as doc
8 # 從 browser 導入 html 類別, 主要用於建立 CANVAS 標註物件,
9 from browser import html
10 # 導入 browser.timer , 用於定時執行特定函數
11 import browser.timer
12
13 # 利用 html 建立一個 CANVAS 標註物件, 與變數 canvas 對應, 並
14 canvas = html.CANVAS(width = 400, height = 500, id="canvas")
15
16 # 將 document 中 id 為 "brython_div" 的標註, 設為與 brython
17 brython_div = doc["brython_div"]
18 # 將 canvas 標註放入 brython_div 所在位置, 頁面中原本就已經
19 brython_div <= canvas
20 # 將 canvas 的 2d 繪圖 context 命名為 ctx
21
```

Filename: .py     <completed in 35.00  
ms>