

模組F臉譜大師

工作時間

預計 2 小時，但實際上以正式賽所訂的時間為準。

說明

為了展現身為網頁設計師的才華，你決定開發一個「臉譜大師 Funny Face」 – 一個小型的網路應用程式，讓使用者可以將配件套用在臉上。此應用程式的主要目的在於讓使用者在真實的臉上試搭各種配件。配件會提供給使用者，而臉的圖檔則必須透過網路應用程式上傳。目前已經設計好應用程式的版面，你的任務便是為所有功能設計程式，讓應用程式得以提供必要的功能，包含前台及後台程式。．「Media(素材)」資料夾包含所需的檔案，以便開發應用程式，包含圖檔及 jQuery 相關程式庫。為了開發此應用程式，你可以使用 jQuery 及 jQuery UI。如果需要確保應用程式功能的正確性，你可以任意修改提供的檔案。

工作敘述

1. 可讓功能清單上的物件頁籤運作正常(眼鏡、鬍鬚、帽子)。
2. 當使用者使用此應用程式時，第一步是上傳人臉照片(人臉圖檔)。照片會用來套用可用的配件。
3. 使用者可拖曳檔案至網路應用程式中特定的可放置區域(droppable area)。當檔案被拖曳至可放置區域，背景顏色會改變。這個檔案需要在前台(front-end)驗證。檔案若要被接受，必須是 JPG 格式，且最大尺寸為 300 KB。如果被拖曳的檔案不是 JPG 格式，或尺寸大於規定範圍，便會出現一個錯誤訊息，檔案將無法在可放置區域中被接受，也不會被傳送至伺服器。
4. 如果一個正確的檔案被放置在特定區域，檔案將會被傳送至伺服器，並立即上傳。
5. 在上傳過程中，使用者會看到一個進度條(progress bar)。
6. 檔案上傳完畢，照片將顯示在應用程式的人臉區域，使用者可以在臉上套用可用的配件(眼鏡、帽子和鬍鬚)。
7. 使用者可以在人臉圖檔上點擊以改變大小。當人臉圖檔被選取後，人臉區域周圍可見一個點陣矩形控制框。使用者可以改變人臉圖檔的大小(比例大小，大一點或小一點)，透過應用程式介面上的按鈕，或使用鍵盤按鍵(+)來放大及(-)來縮小。改變大小後的人臉圖檔必須在人臉圖檔區域的中心位置。選取配件時，人臉圖檔的點陣控制框便會消失。
8. 使用者可以使用滑鼠來拖曳並放置配件在人臉圖檔上。如果配件被放置在錯誤位置(非人臉區域上)，配件將回復到原本的位置。
9. 若要改變配件大小或移動配件，使用者可以點擊配件來做選取。選取的配件將出現點陣矩形控制框。只有當下選取的配件有點陣控制框。
10. 使用者可以移動配件的位置，透過滑鼠來拖曳及放置配件到人臉圖檔上，也可以使用鍵盤上下左右鍵(←, →, ↑, ↓)來為配件做更精確的位移。

11. 使用者可以改變人臉上選取配件的大小(比例大小，大一點或小一點)，透過應用程式介面上的按鈕，或使用鍵盤按鍵(+)來放大及(-)來縮小。
12. 使用者可以旋轉人臉上選取的配件，透過應用程式介面上的按鈕，或使用鍵盤按鍵(L)將配件向左轉，及(R)將配件向右轉。
13. 使用者無法一次套用超過一個同類別的配件到臉上。例如，只有一副眼鏡能套用到臉上。如果使用者從相同的類別套用新的配件，前一個配件將會從臉上移除。
14. 當使用者完成配件的應用程式，可以點擊按鈕「Save Picture(存取圖片)」來下載 JPG 格式圖檔的最終版本。修改後的最終版本圖檔將儲存到伺服器上。伺服器上將儲存兩個圖檔，原始人臉圖檔和最終版本圖檔。
15. 你的程式碼撰寫時必須依照以下要求來撰寫：
 - a. 縮排
 - b. 要有組織
 - c. 程式碼再利用性
 - d. JavaScript 程式碼運用物件的概念
 - e. 在你的 JavaScript 和 PHP 檔案中納入註解，以標明程式碼的功能

模組 F 評分表

項次	主客	配分	得分	工作項目及評分說明
1.	客	1		可讓功能清單上的物件頁籤運作正常(眼鏡、鬍鬚、帽子)。
2.	客	1		當使用者使用此應用程式時，第一步是上傳人臉照片(人臉圖檔)。照片會用來套用可用的配件。
3.	客	1		使用者可拖曳檔案至網路應用程式中特定的可放置區域(droppable area)。當檔案被拖曳至可放置區域，背景顏色會改變。這個檔案需要在前台(front-end)驗證。檔案若要被接受，必須是 JPG 格式，且最大尺寸為 300 KB。如果被拖曳的檔案不是 JPG 格式，或尺寸大於規定範圍，便會出現一個錯誤訊息，檔案將無法在可放置區域中被接受，也不會被傳送至伺服器。
4.	客	1		如果一個正確的檔案被放置在特定區域，檔案將會被傳送至伺服器，並立即上傳。(資料夾名稱:upload)
5.	客	1		在上傳過程中，使用者會看到一個進度條(progress bar)。檔案上傳完之後進度條要消失。(裡面要顯示0%-100%)
6.	客	1		使用者可以在臉上套用可用的配件(眼鏡、帽子和鬍鬚)。

7.	客	1		<p>當人臉圖檔被選取後，人臉區域周圍可看見一個點陣矩形控制框。選取配件時，人臉圖檔的點陣控制框便會消失。配件也會顯示控制框。(點區域範圍內，但沒點到物件或人臉，所有點陣矩形框制框會消失)。</p>
8.	客	2		<p>使用者可以改變人臉圖檔的大小(比例大小，大一點或小一點)，透過應用程式介面上的按鈕，或使用鍵盤按鍵(+)來放大及(-)來縮小(鍵盤的按鍵改變大小更為精準)。改變大小後的人臉圖檔必須在人臉圖檔區域的中心位置。</p>
9.	客	1		<p>使用者可以使用滑鼠來拖曳並放置配件在人臉圖檔上(配件放進去時請放大1.6倍)。如果配件被放置在錯誤位置(非人臉區域上)，配件將回復到原本的位置。</p>
10.	客	1		<p>使用者可以移動配件的位置，透過滑鼠來拖曳及放置配件到人臉圖檔上，也可以使用鍵盤上下左右鍵(←,→,↑,↓)來為配件做更精確的位移。</p>
11.	客	1		<p>使用者可以旋轉人臉上選取的配件，透過應用程式介面上的按鈕，或使用鍵盤按鍵(L)將配件向左轉，及(R)將配件向右轉。(鍵盤的按鍵改變旋轉更為精準)</p>
12.	客	1		<p>使用者無法一次套用超過一個同類別的配件到臉上。例如，只有一副眼鏡能套用到臉上。如果使用者從相同的類別套用新的配件，前一個配件將會從臉上移除。</p>
13.	客	2		<p>當使用者完成配件的應用程式，可以點擊按鈕「Save Picture(存取圖片)」來下載JPG 格式圖檔的最終版本。修改後的最終版本圖檔將儲存到伺服器上。(資料夾名稱:download)伺服器上將儲存兩個圖檔，原始人臉圖檔和最終版本圖檔。</p>
14.	客	1		<p>在你的 JavaScript 和 PHP 檔案中納入註解，以標明程式碼的功能。</p>
15.	客	2		<p>(All clear)按鈕可以清除全部配件 (delete)可以清除選取中的物件。</p>
16.	客	2		<p>使用者可以使用滑鼠來拖曳當配件移到可放置區域的滑鼠上方，要使配件透明一點。</p>