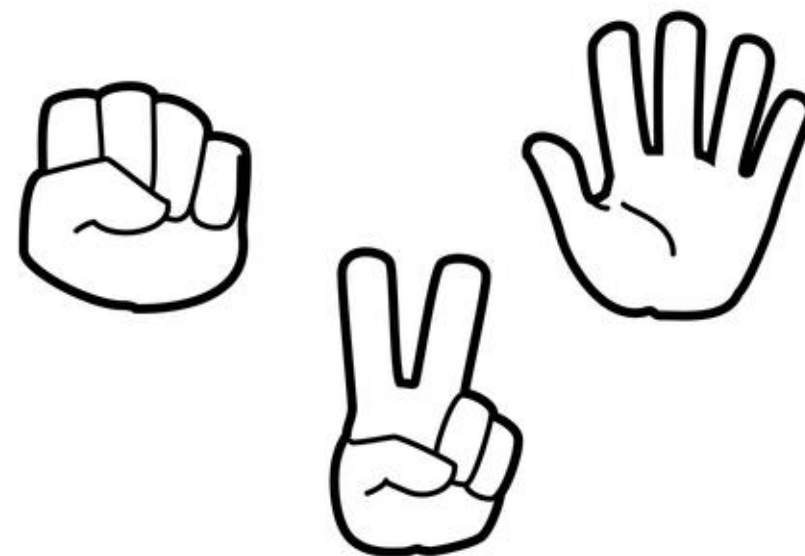


終極決戰之剪刀石頭布

機構玩具 + 感測

提案人：邱奕晨



目標

- 使玩家能初步了解機構的用法及原理
- 訓練玩家的反應速度
- 年齡目標：國小以上

概念 & 玩法

- <https://youtu.be/E68XCO-lMsg>
- 以剪刀石頭布 為發想 ，兩方各一個腳色進行遊戲，贏方攻擊，輸方防禦。
當 反應錯誤 or 反應太慢 即輸 。

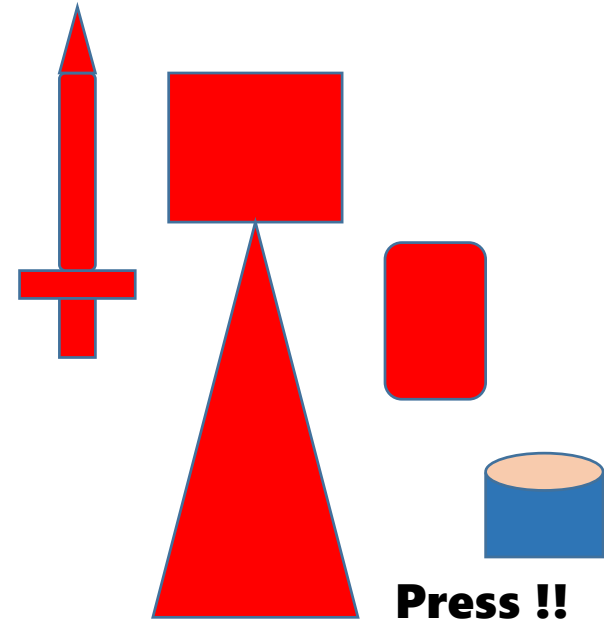
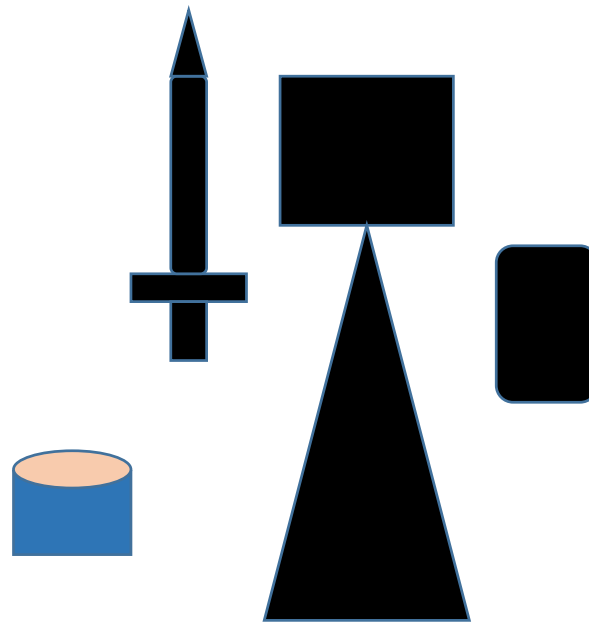
自己的腳色自己做 !!!

<https://www.youtube.com/watch?v=wyVihEJNMz8>

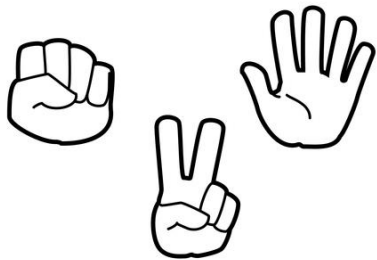


上機台決鬥!!

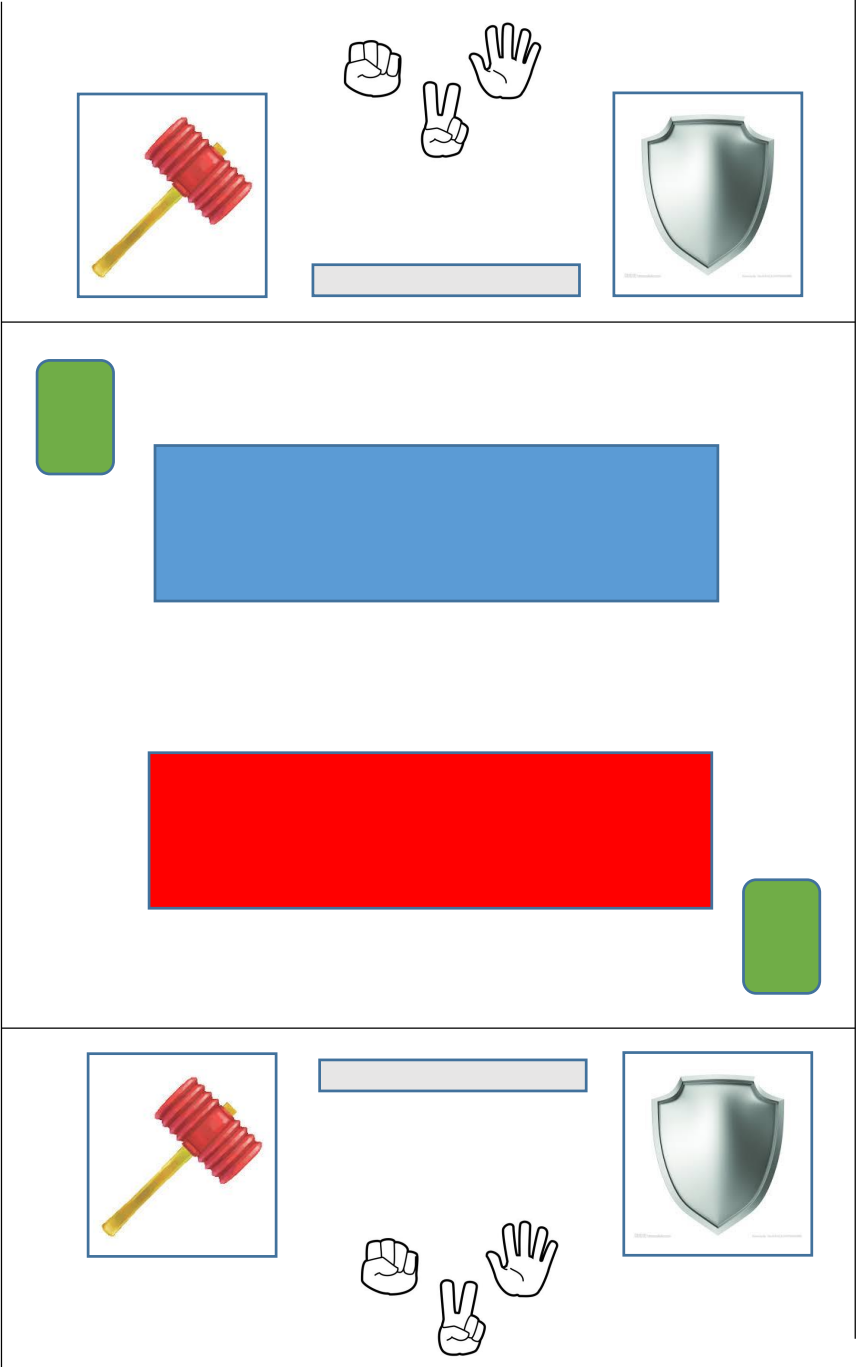
Press !!



Press !!



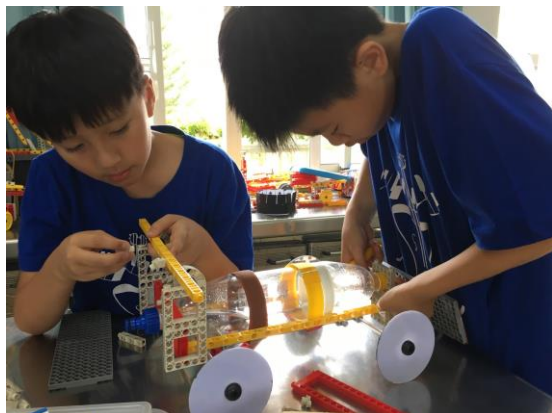
機台構想



問題的觀察與洞悉

- https://youtu.be/Gv_0AiX2-k4
- 無法一個人體驗遊玩樂趣
- 腳色機構與機台感測的連接的可行性

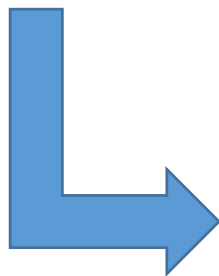
情境



<http://jwteaching.blogspot.com/2016/05/201630.html>



[圖片來源](#)

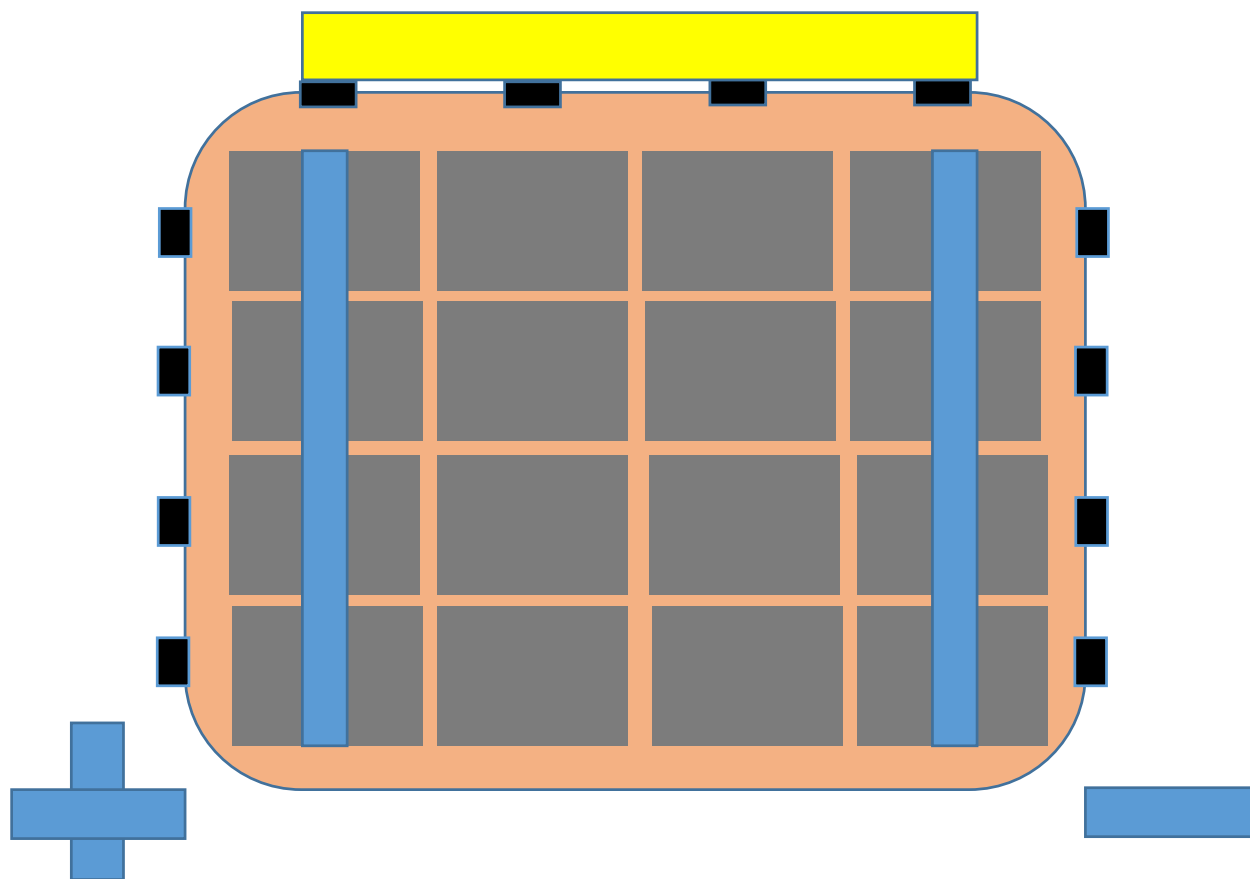


<http://www.yiselie.com/bk/xingyezixun/2074.html>

居家小淘氣

電路與輸出

提案人：邱奕晨



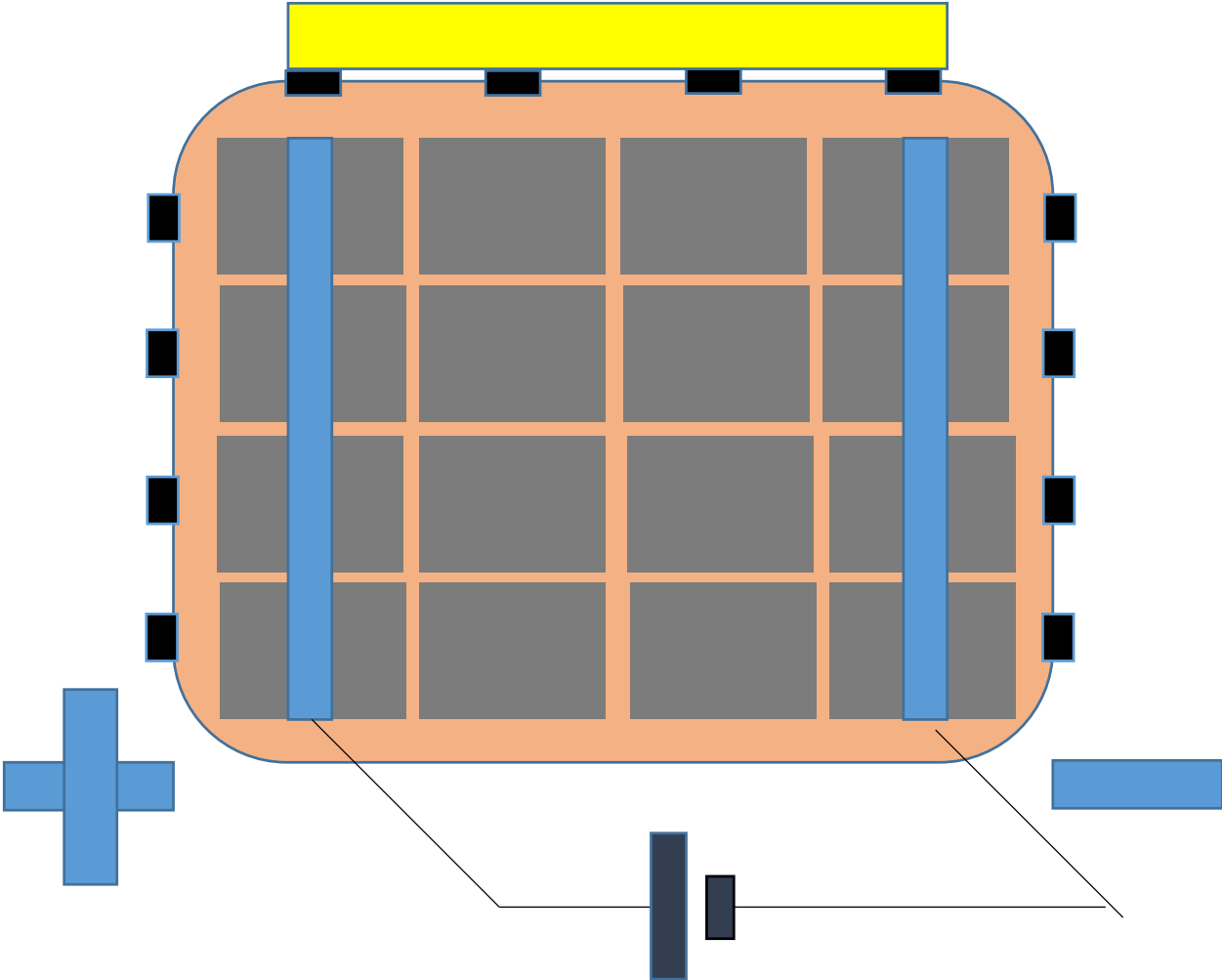
目標

- 使玩家能初步了解電路如何通電及設計
- 族群目標：學過基礎電路配線且有興趣者

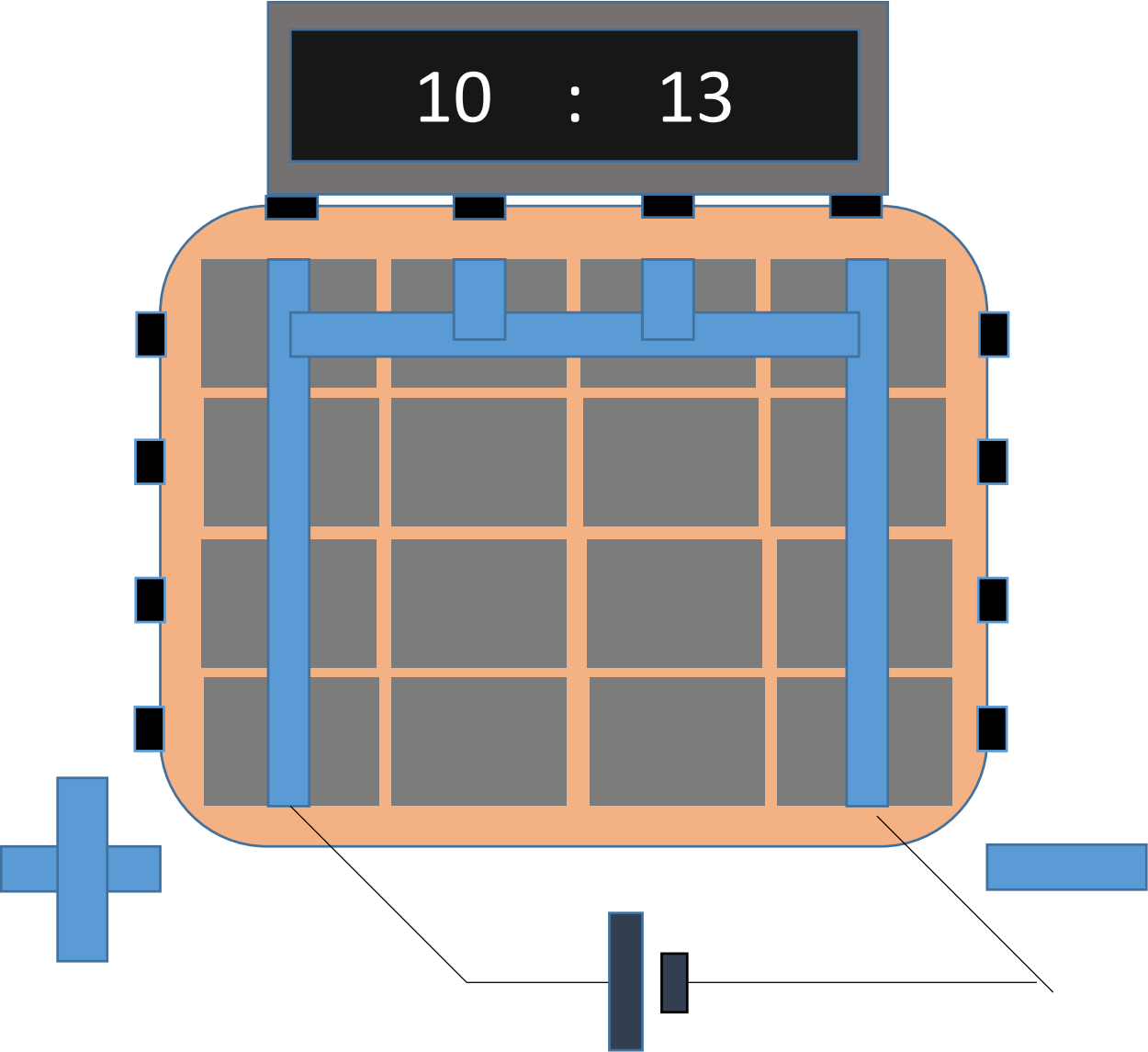
概念

- https://www.youtube.com/watch?v=Ts_KW1iuu2g
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZQO7X7Me3KM>
- 以水管遊戲為發想，結合電子積木，創造屬於自己的小家電~

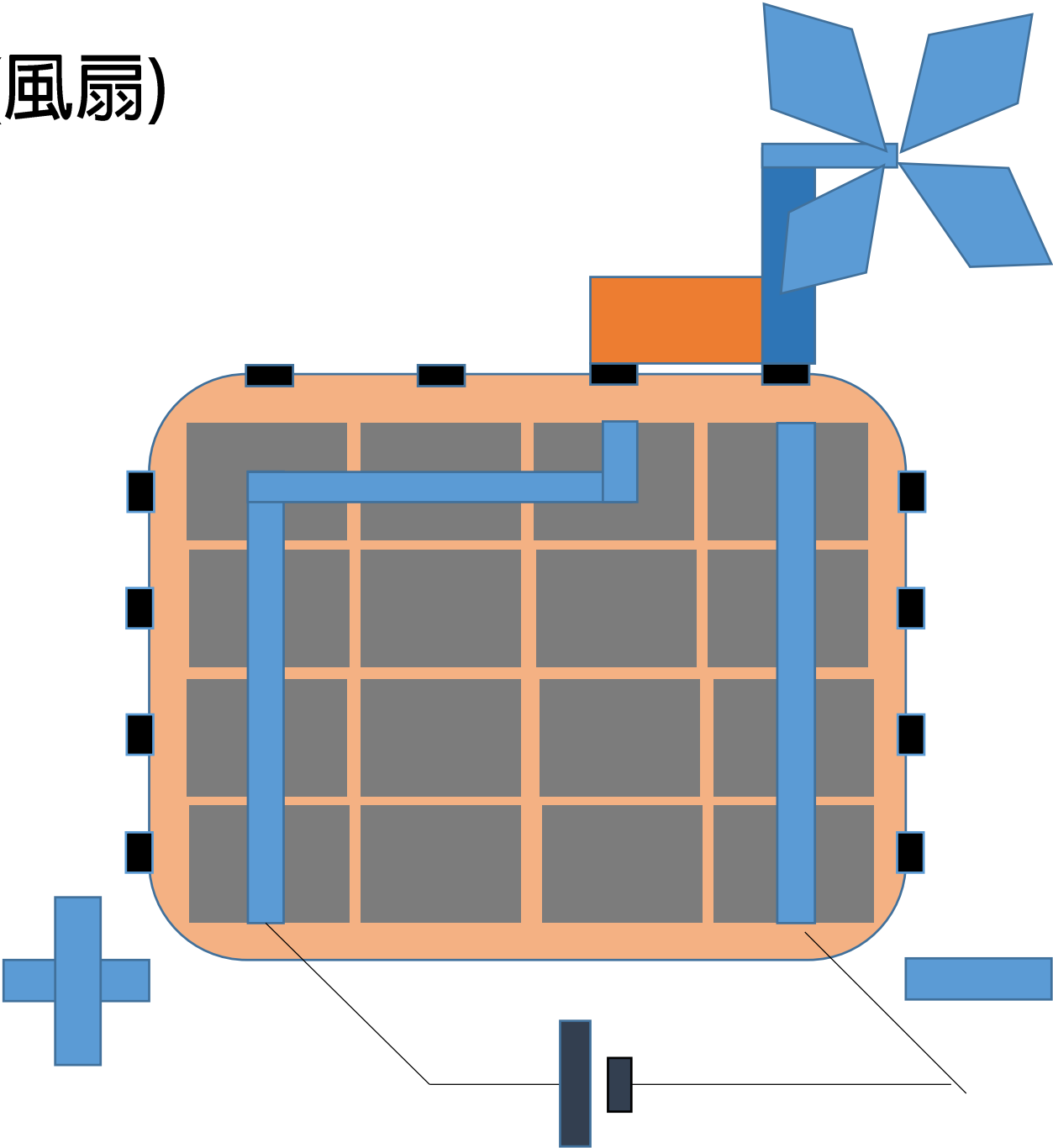
創意設計概念圖(小夜燈)



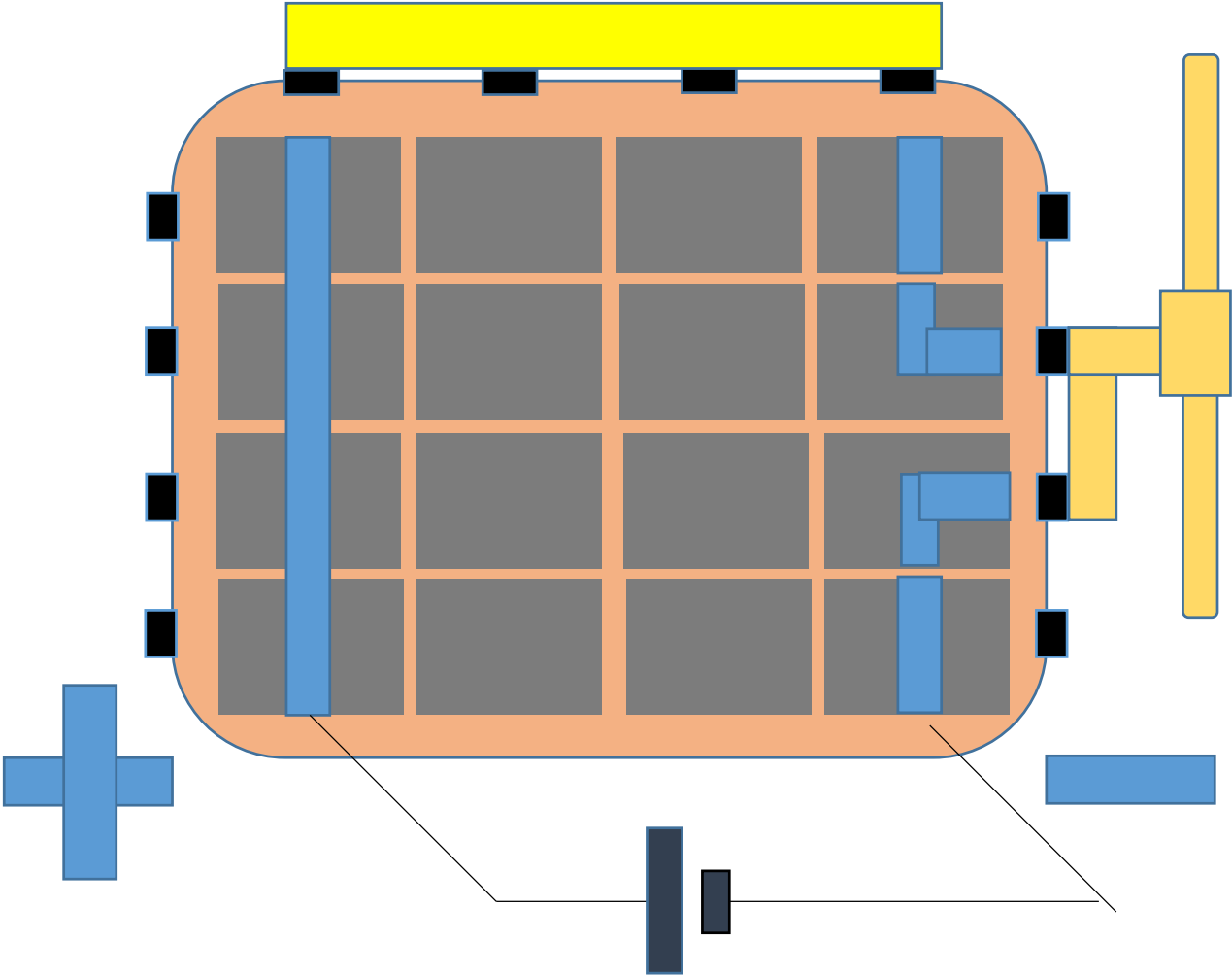
創意設計概念圖(Clock)



創意設計概念圖(風扇)



創意設計概念圖(Mix)



問題的觀察與洞悉

- 立體空間會導致製作混亂(目前以 $4*4*1$ 的積木發想)
- 是否可以混入感測器進行設計
- https://www.youtube.com/watch?v=WAap_UHzlbc

情境



圖源



<http://bangqu.com/4f44C2.html>



<http://cwwany.pixnet.net/blog/post/32583727-%E7%9D%A1%E8%91%97~>

THX Listening



Q & A