

## 壹、 自傳

我是游昶勛，來自於臺北市立大同高級中學。從高中開始，就對程式語言有著極大的興趣，因此在高中期間積極參與程式相關的活動，未來希望能夠進入資工系學習，以投入程式的世界。

### 一、 學習歷程簡述

#### (1) 課程奠基：大學程式設計先修檢測課程

理論為程式設計的厚實基礎。為了確保理論學得精確，因此選擇參與國立臺北科技大學所開設的 C/C++ 大學程式設計先修課程，透過資深老師的指導，學習到更多的知識以及細節，並希望能在 APCS 大學程式先修檢測取得好成績。

#### (2) 厚實理論與實作：APCS 先修檢測

除了理論理解外，我會運用<sup>i</sup>ZeroJudge 提供的大量題庫做練習，熟練實作的題型，訓練自己的思考方向，並於練習結束後參考別人的做法，看看是否有更有效率的想法可以學習。為此，在分析他人的練習成果時，會先揣摩作者的想法，再對應理論進行理解，使自己能更有效率地建立兩者之間的連結，之後利用<sup>ii</sup>Notion 來整理筆記。隨著程度的加深，若對已做過的題目有另種想法，便會再進行嘗試，並將程式碼上傳到 Github，方便其他同儕與資深的指導者觀看程式碼進而引發討論，透過他人的評論及看法，增進自己的實作能力。最後得以於 APCS 先修檢測中取得觀念題 4 級，實作題 2 級。

#### (3) 未來展望：拓展深度與廣度

希望在大學期間，透過輔仁大學資工系的教學課程，加上自己課外學習的規劃，把實作能力提升到專業水準。由於目前我大部分的實作作品都是使用 C++ 來編寫，因此希望能在大學期間拓展自己程式語言的廣度，並將從事軟體設計與開發，視為長期發展的目標。

### 二、 個人特質

我是一個有目標、行動力高、勇於追求目標且不怕吃苦的人。

熱愛運動的我，選擇加入排球社，並且立志擔任舉球員，每天放學都勤奮練習，目的是成為一位優秀的舉球員，為團隊帶來勝利。一開始的表現很差，不但沒有提升隊伍的實力，反而會因為自己的失誤，導致隊伍輸球，不過失敗並不可怕，失敗反而能夠轉變為練習的動力，經過不斷的調整與隊友磨合，循序漸進，舉出來的球比以前更穩，並且可以指揮更多戰術，與隊

友做出更完美的搭配，成為隊伍中不可或缺的一員，高二時於教育盃排球賽中取得第二名的成績即是最好的證明。

勇於追求目標、不怕吃苦這樣的特質，我不只運用在練習球技上，也運用在學習程式設計上，使得在學習程式設計的時候，有明確的目標可以努力，即使學習的過程很辛苦，也都值得，因為唯有紮實的基礎，才能做到更高難度的事情，希望自己在大學期間能夠學到更多，於畢業後能夠往軟體工程產業發展。

---

<sup>i</sup> ZeroJudge — 高中生程式解題系統 Url: <https://zerojudge.tw/>

<sup>ii</sup> Notion — The all-in-one workspace for your notes, tasks, wikis, and databases. Url: <https://www.notion.so/>