

# 作業一：終極密碼

- 示意圖

The diagram illustrates the 'Ultimate Password' game interface. It features a large rectangular display area at the top showing the range '0~100'. Below this is a blue button labeled '產生數字' (Generate Number). Underneath the button is a small, empty rectangular input field. At the bottom is a numeric keypad with four rows of three buttons each. The first three rows contain digits 1 through 9. The fourth row contains a red 'X', the digit 0, and a green 'V'.

0~100		
產生數字		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
X	0	V

# 作業一：終極密碼

## • 規則(作業畫面不一定要依照示意圖，但以下說明以上圖為例)

1. 藍色按鈕，請產生亂數(即產生要猜的數字)
  - 如果沒有按產生亂數之前不得讓人做猜數字的動作
2. 數字按鈕，按下後要在輸入框中顯示按鈕上的數字
3.  $\sqrt{\quad}$ 按鈕，開始判斷輸入框的數字
  - 猜的範圍請勿超出畫面中顯示的 [數字] ~ [數字]，如，40~50只能猜41~49
  - 猜數字後請更新畫面中顯示的最大數字或最小數字，如，答案為70，0~100你猜90後，即顯示0~90
  - 猜對後要顯示遊戲結束，並且將遊戲重新初始化
  - 猜後清空輸入框的值
4. X按鈕，清除輸入框的值

# 作業二：猜數字(幾A幾B)

- 示意圖

開始	放棄重來	看答案
1A1B	1234	
2A0B	2134	
0A1B	5678	
0A1B	7890	
4A0B	0136	

猜答案	<input type="text"/>	猜!
-----	----------------------	----

# 作業二：猜數字(幾A幾B)

## • 規則(以下說明以上圖為例)

1. 開始按鈕，產生4個不重複的數字
  - 如果沒有產生亂數之前不得讓人做猜數字的動作
  - 新亂數、清空紀錄
2. 猜按鈕，開始判斷幾A幾B，並將結果顯示於上方區域(如圖)
  - A = 數字對 & 位置對; B = 數字對 但 位置不對
  - 猜後，清空輸入框
  - 猜錯，幾A幾B背景顏色使用紅色; 猜對，背景為綠色
  - 猜對，顯示遊戲結束的畫面，但不清空紀錄
3. 放棄重來按鈕，顯示目前猜不到的答案，將遊戲重新開始(新亂數、清空紀錄)
4. 看答案按鈕，顯示答案

# 作業三：計算機

- 示意圖



沒有，自行想像

# 作業三：計算機

- 規則

1. 基本，要有加、減、乘、除、歸0的功能
2. 進階，可以做開根號、次方、計算歷程紀錄等功能
3. 越完整越好，因為這些就是你的作品