



致理科技大學

資訊管理系專題報告

飢餓遊戲

Hungry Game

專題生：

(60910103) 張家福
(60810102) 黃意晴
(60910110) 雷昕穎
(60910141) 陳婉菲
(60910114) 王盈臻
(60910143) 吳語昕

指導教授：林裕淇 老師

中華民國 113 年 05 月

致理科技大學

資訊管理系

畢業專題

飢餓遊戲

一一二學年度



致理科技大學

授權書

本授權書所授權之專題報告在致理科技大學

學年度第 學期所撰寫。

專題名稱： 飢餓遊戲 Hungry Game

本人具有著作財產權之論文或專題提要，授予致理科技大學，得重製成電子資料檔後收錄於該單位之網路，並與台灣學術網路及科技網路連線，得不限地域時間與次數以光碟或紙本重製發行。

本人具有著作財產權之論文或專題全文資料，授予教育部指定送繳之圖書館及本人畢業學校圖書館，為學術研究之目的以各種方法重製，或為上述目的再授權他人以各種方法重製，不限時間與地域，惟每人以一份為限。並可為該圖書館館藏之一。

本論文或專題因涉及專利等智慧財產權之申請，請將本論文或專題全文延至民國 年 月 日後再公開。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。

(上述同意與不同意之欄位若未勾選, 本人同意視同授權)

同意 不同意

學生簽名：

(親筆正楷簽名)

指導老師姓名：

(親筆正楷簽名)

中華民國 113 年 05 月

摘要

專題報告名稱：飢餓遊戲 Hungry Game

頁數：63

校系別：致理科技大學資訊管理系

完成時間：112 學年度第 2 學期

專題生：張家福、黃意晴、雷昕穎、陳婉菲、王盈臻、吳語昕

指導教授：林裕淇

關鍵詞：APP 開發、選擇困難症、地圖導航

本研究的主要目的是開發一個「飢餓遊戲」的 app，以解決使用者在選擇食物時的煩惱，提供隨機推薦、多樣性、偏好設定、地理位置、評論和評價、地圖導航、節省成本、互動設計和個性化推薦等功能，以滿足使用者不同的需求。

此外，本研究也希望透過使用者反饋和訪談等方式，收集使用者對於此 app 的評價和建議，以進一步優化和改進 app 的功能和使用體驗。

最終，本研究希望能夠提供一個實用、易用、符合使用者需求的「飢餓遊戲」app，提供使用者更便利的飲食選擇和更好的用戶體驗。

ABSTRACT

Thesis Title : Hungry Game

Pages : 63

University : Chihlee University of Technology

Graduate School : Department of Information Management

Date : May, 2024

Degree : Master

Researcher : Chang Cha-Fu 、 Huang Yi-Qing 、 Lei Xin-Ying 、 Chen Wan-Fei 、

Wang Ying-Zhen 、 Wu Yu-Xin

Advisor : Yu-Qi Lin

Keywords : List 3-5 keywords in *Italic style* and separate with comma

The main purpose of this study is to develop a "Hunger Game" app to solve users' worries when choosing food, provide random recommendations, diversity, preference settings, geographical location, reviews and ratings, map navigation, cost savings, Functions such as interactive design and personalized recommendations can meet the different needs of users.

In addition, this study also hopes to collect users' comments and suggestions on this app through user feedback and interviews to further optimize and improve the app's functions and user experience.

Ultimately, this research hopes to provide a practical, easy-to-use "Hunger Game" app that meets user needs, providing users with more convenient eating choices and a better user experience.

目錄

中文摘要	i
ABSTRACT	ii
誌謝	iii
目錄	iv
圖目錄	vi
第壹章 緒論	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的	1
第三節 研究問題	1
第四節 研究流程	1
第貳章 文獻回顧與探討	2
第一節 選擇困難症	2
第二節 美食選擇與抽籤 APP 比較	3
第三節 開發工具 Android Studio	3
第四節 什麼是 Java 程式語言?	4
第參章 研究內容與方法	5
第一節 研究流程	5
第二節 研究方法	5
第三節 SWOT 分析	9
第肆章 程式設計結果	10
第一節 專題 APP 首頁	10
第二節 隨機抽取頁面	11
第三節 顯示菜單及地圖	12
第伍章 結論與建議	13
第一節 結論	13
第二節 未來展望	13
參考文獻	14

圖目錄

圖 1-1 專案研究流程圖	5
圖 1-2 性別比例圖	6
圖 1-3 年齡比例圖	6
圖 1-4 居住地居比例圖	7
圖 1-5 職業比例圖	7
圖 1-6 是否經常猶豫吃什麼比例圖	8
圖 1-7 外食頻率比例圖	8
圖 1-8 是否經常使用外送平台比例圖	9
圖 2-1 首頁範例圖	10
圖 2-2 抽取頁面範例圖	11
圖 2-3 顯示菜單及地圖範例圖	12



第壹章 緒論

第一節、研究背景與動機

「飢餓遊戲」這個問題在現代社會中是非常普遍的。隨著人們生活水平的提高，食品選擇變得更加豐富和多樣化。但同時，人們面臨的選擇也變得越來越困難。選擇一個適合的餐廳或食品需要花費大量時間和精力，而且有時還需要面對許多困難和挑戰，例如預算限制、時間限制、食品偏好等。因此，開發一個「飢餓遊戲」的 app 用趣味遊戲的方式，可以幫助人們輕鬆解決這些問題。

隨著智能手機和移動互聯網的普及，人們越來越依賴手機 app 來解決生活中的問題。因此，開發一個「飢餓遊戲」的 app 也具有商業上的潛力。在這個 app 中，可以通過推薦、評價、地圖導航等功能為用戶提供便利和價值，吸引更多的用戶使用該 app。同時，該 app 也可以通過廣告或合作推廣獲得收益。

第二節、研究目的

本研究的主要目的是開發一個「飢餓遊戲」的 app，以解決使用者在選擇食物時的煩惱，提供隨機推薦、多樣性、偏好設定、地理位置、評論和評價、地圖導航、節省成本、互動設計和個性化推薦等功能，以滿足使用者不同的需求。此外，本研究也希望透過使用者反饋和訪談等方式，收集使用者對於此 app 的評價和建議，以進一步優化和改進 app 的功能和使用體驗。最終，本研究希望能夠提供一個實用、易用、符合使用者需求的「飢餓遊戲」app，提供使用者更便利的飲食選擇和更好的用戶體驗。

第三節、研究問題

因於人力與時間等問題，將此款 APP 的研究利用網路的力量，收集相關的資訊實施開發與研究

第四節、研究流程

1. 研究背景與動機
2. 問卷調查
3. 確定主題
4. 設計界面
5. 程式開發
6. 測試和優化
7. 發布和維護

第貳章 文獻回顧與探討

第一節、選擇困難症

1、什麼是選擇困難症

今天中午要吃什麼，明天出門穿什麼衣服，買那個款式的包包？每天苦苦於糾結於這些問題中不能自拔，甚至開始感到焦慮、害怕，那你已經陷入「選擇困難」之中了！過去有研究統計

選擇恐懼症（Decidophobia）最早出現在 1973 年，Walter Arnold Kaufmann 在他的書《Without Guilt and Justice: From Decidophobia to Autonomy》中提出這一概念。根據字面意思，像其它恐懼症一樣，它意指人對「選擇」產生了恐懼。選擇恐懼症是一種心理困擾，對我們的生活影響深遠，即使擁有高智商、高情商，都仍可能會不知不覺被猶豫不決和後悔製造的困境所影響。

2、為何會有選擇恐懼症？

1. 過於追求完美：有人凡事追求完美，賦予所選事物太多意義，擔心錯失更好的選擇，結果無法好好下決定。

2. 過往經驗形成心理創傷：有人是曾在重大事務上選擇失誤，比如選錯專業、工作、投資等，導致心理創傷，久了便對選擇產生恐懼。

3. 獨立意識差、害怕負責任：有些家庭或父母教育方式過於寵溺，可能導致孩子依賴性強、獨立意識差，長大後變成不敢輕易做決定、常尋求他人意見；又或是父母過於嚴格、粗暴，而導致孩子害怕承擔責任、常有逃避心態而難以做出選擇。

4. 可選的東西太多：選擇太多反而容易促成選擇困難，進而影響我們的行為。

3、如何改善選擇恐懼症？

1. 學會轉念：有選擇困難的人，常常會把「能選擇」與「失敗」、「壓力」等負面情緒聯想在一起，此時可以多練習轉念，也就是換個角度解讀、看待「選擇」這件事情，多半能減輕壓力，舒緩焦慮、恐懼等情緒。

2. 保持理性客觀：做選擇時，可以先分析每項選擇，這有助擺脫純粹以喜好、主觀感覺來做決定的習慣

3. 減少選擇、由淺入深：盡量減少有太多選擇的情況，例如購物時，先確定好目標，或是少去選擇性太多的大賣場等。如果需要做出一連串選擇時，可先從選項較少的項目開始，例如購買車子時，先從車身顏色、品牌、車子大小等較簡單項目開始選擇，最後再處理較複雜的選項。

4. 調整心態、試著取捨：我們都得接受人生是要有所取捨的，無法擁有一切，多數時候，這種事事不能兼得的狀況其實才是常態。

第二節、美食選擇與抽籤 APP 比較

1、選擇與抽籤比較

市面上所開發的美食相關 APP，主要可分成選擇型與抽籤型。

1. 選擇型 APP：精簡思考問題的時間直接拋出選項，加速思考的流程，最後分析出使用者想要的美食餐廳。

2. 抽籤型 APP：主要考慮到選擇困難症的人群，減少選擇的過程，弱化使用者思考的時間，直接抽出中獎的美食餐廳。

2、客群的比較

1. 一般用戶：一般用戶想快速決定餐廳或是已經決定想吃的種類但不知道附近有什麼餐廳，而使用美食選擇 APP 來做推薦。

2. 選擇困難症的用戶：因無法做出選擇而感到困擾，所以透過抽籤的方式直接做出決定。

第三節、開發工具 Android Studio

1、簡介

Android Studio 是一個為 Android 平台開發程式的整合式開發環境。2013 年 5 月 16 日在 Google I/O 上發布，可供開發者免費使用。Android Studio 以 IntelliJ IDEA 的強大程式碼編輯器和開發人員工具為基礎，進一步提供可增進 Android 應用程式建構效率的更多功能。

2、主要功能

1. 以 Gradle 為基礎的靈活建構系統
2. 快速且功能豐富的模擬器
3. 可為所有 Android 裝置開發的整合式環境
4. 透過即時編輯功能，即時更新模擬器和實體裝置中的可組合項
5. 多項測試工具和架構

3、Gradle 建構系統

Android Studio 使用 Gradle 做為建構系統的基礎，這套建構系統可透過 Android Studio 選單以整合式工具的形式執行，也能透過指令列獨立執行。使用建構系統的各项功能可執行建構變數、支援多個 APK、資源縮減等操作

4、偵錯與分析工具

Android Studio 可協助偵錯及改善程式碼的效能，包含內嵌偵錯和效能分析工具

(1) 內嵌偵錯

使用內嵌偵錯功能，即可在偵錯工具檢視畫面中對參考資料、運算式和變數值進行內嵌驗證，提升程式碼檢查效率

(2) 效能分析器

Android Studio 提供效能分析器，方便追蹤應用程式的記憶體和 CPU 使用率、尋找已取消配置的物件、找出記憶體流失情形等功能

(3) 程式碼檢查

在編譯程式時，Android Studio 會自動執行已設定的 Lint 和其他 IDE 檢查項目，方便找出及修正程式碼結構品質的問題

(4) 記錄訊息

使用 Android Studio 建構及執行應用程式時，可以在「Logcat」視窗中查看 adb 輸出內容和裝置記錄訊息

第四節、什麼是 Java 程式語言？

1、 程式語言介紹

(1) Java 由來

1990 年代初開發 Java 語言的雛形，最初被命名為 Oak，目標設定在家用電器等小型系統的程式語言，應用在電視機、電話、鬧鐘、烤麵包機等家用電器的控制和通訊。隨著 1990 年代網際網路的發展，昇陽電腦看見 Oak 在網際網路上應用的前景，於是改造了 Oak，於 1995 年 5 月以 Java 的名稱正式釋出。Java 伴隨著網際網路的迅猛發展而發展，逐漸成為重要的網路程式語言。

(2) 基本介紹

Java 是一種電腦程式設計語言，擁有跨平台、物件導向的特性，廣泛應用於企業級 Web 應用開發和行動應用開發。Java 程式語言的風格十分接近 C++ 語言。繼承了 C++ 語言物件導向技術的核心，在 Java SE 1.5 版本中引入了泛型程式設計、型別安全的列舉、不定長參數和自動裝/拆箱特性。

2、 應用

桌面 GUI 應用程式：

Java 通過抽象窗口工具包(AWT)，Swing 和 JavaFX 等多種方式提供 GUI 開發。JavaFX 是一組圖形和媒體包，提供了 Swing 互操作性，3D 圖形功能和自包含的部署模型，可以快速編寫 Java 小應用程式和應用程式的指令碼。

行動應用程式：

Java Platform，Micro Edition（Java ME 或 J2ME）是一個跨平台框架，用於構建可在所有 Java 支援的裝置(包括功能型手機和智慧型手機)上執行的應用程式。

嵌入式系統：

從微型晶片到專用電腦的嵌入式系統是執行專門任務的大型電腦電系統的組件

Web 應用程式：

Java 通過 Servlets，Struts 或 JSP 提供對 Web 應用程式的支援。

第參章 研究內容與方法

以下為本專題製作之系統研究方法：其中包含專題研究流程、研究架構、問卷調查與分析與 SWOT 分析等項目。

第一節、研究流程

本專題之研究流程，如圖 1-1 所示。



圖 1-1 專案研究流程圖

第二節、研究方法

本研究進行問卷設計來分析目標對象的行為方式以及偏好內容，來開發一個能更貼近使用者並提供使用度的 APP，共有 100 分問卷回覆可作為分析參考。(問卷網址：)

(1) 性別

問卷調查結果顯示，男性比例為 33%，女性比例為 67%，受訪者女性比例較高。

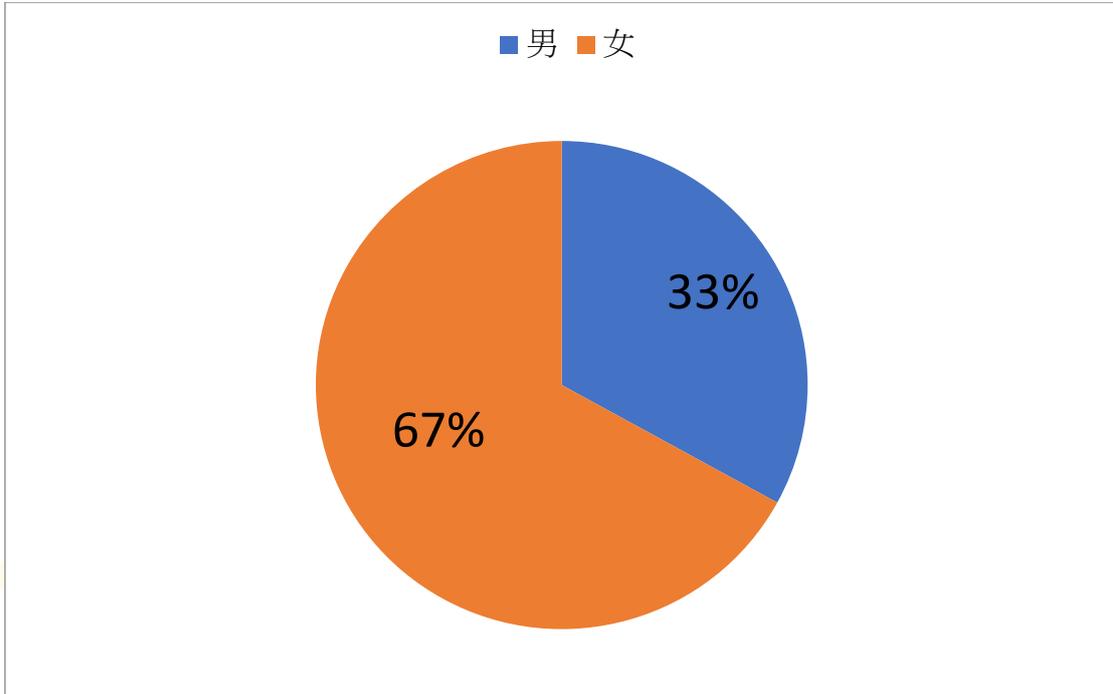


圖 1-2 性別比例圖

(2) 年齡

問卷調查統計得知，30~39 歲比例佔了總數的 45%，而 10~19 歲只佔了僅僅 3%，可以知道飢餓遊戲的主要客群為 30~39 歲的中青年，其次是 20~29 歲的青壯年、40~49 歲的中年人各佔了總數的 20%

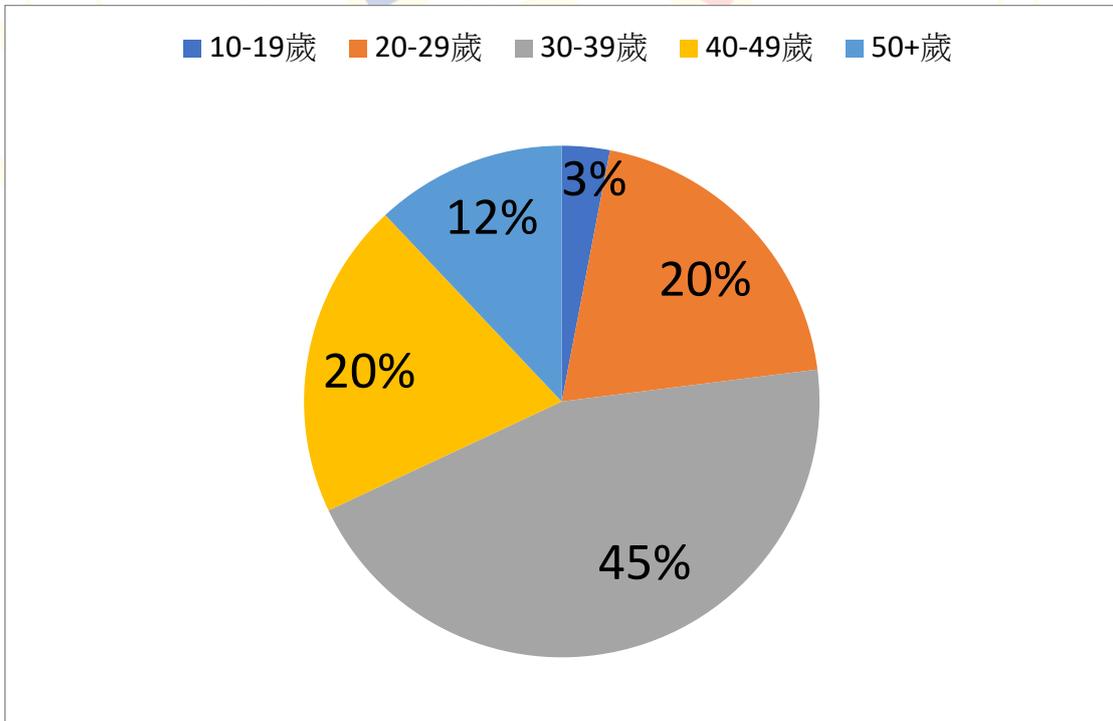


圖 1-3 年齡比例圖

(3) 居住地區

依圖 1-4 統計結果得知，大部分的使用者居住於北部佔了 77%，其他中南東部只佔了 23%，因此 APP 內的店家所在地可能要以北部為主要發展，其他地區在後續慢慢新增

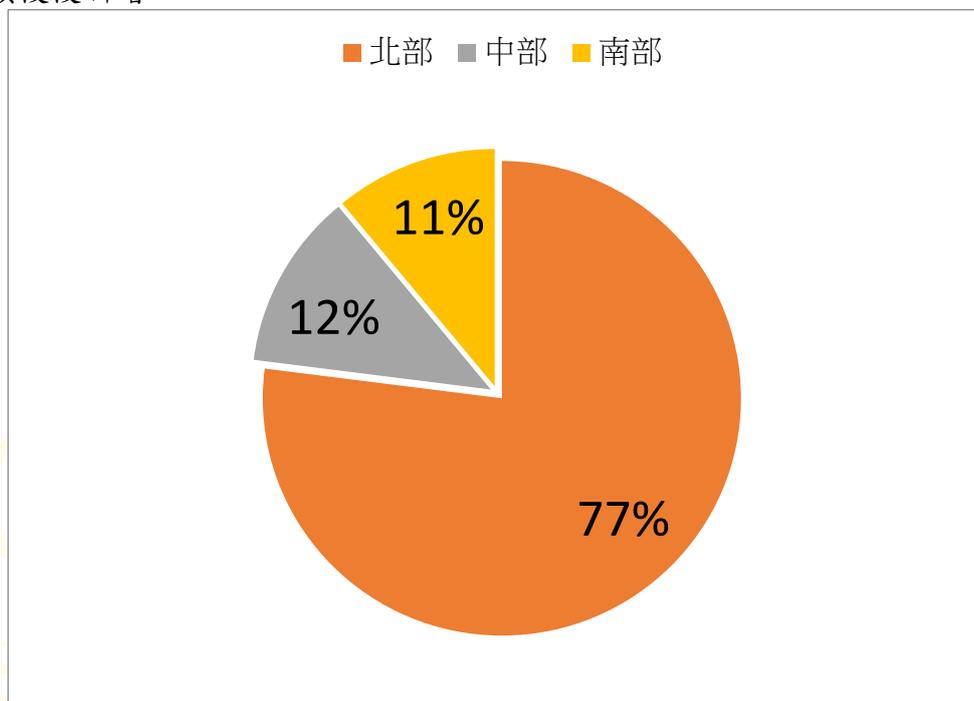


圖 1-4 居住地居比例圖

(4) 職業

問卷統計結果指出，服務業總共佔了 50%，可見服務業可能因工作繁忙或是下班太累不想自己動手煮，大部分的人選擇叫外送或到外面餐廳用餐。

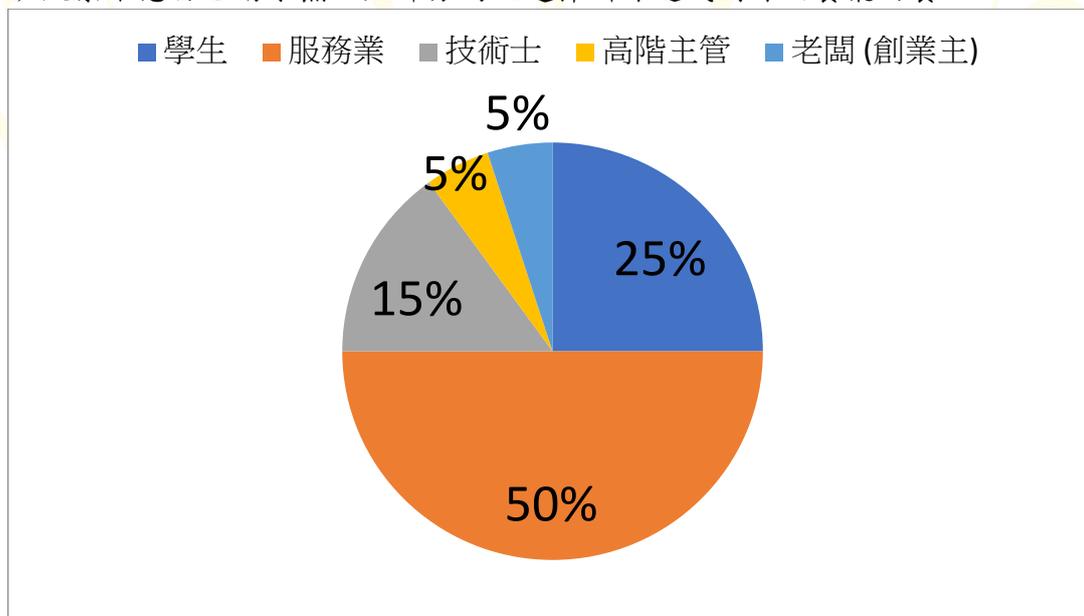


圖 1-5 職業比例圖

(5) 您是否經常猶豫吃什麼？

由圖 1-6 可得知，大多數的人都經常無法決定要吃什麼，佔了總數的 75%，而少部分的人可以馬上決定自己要吃什麼，佔了 25%，由此可知「飢餓遊戲」APP 對猶豫不決的人是有幫助性的。

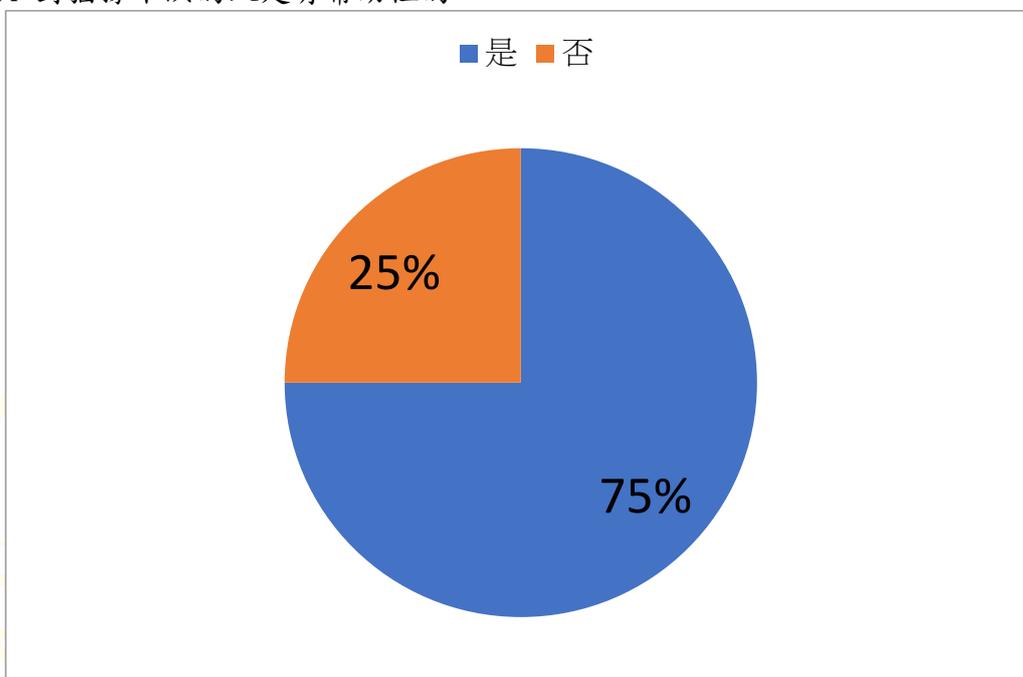


圖 1-6 是否經常猶豫吃什麼比例圖

(6) 您外食的頻率是否高於自己煮飯？

問卷統計結果指出，「外食」頻率大於自己或家人煮的頻率，總共佔了 73%，可見現代人因工作繁忙或是下班太累不想自己動手煮，大部分的人選擇外食。

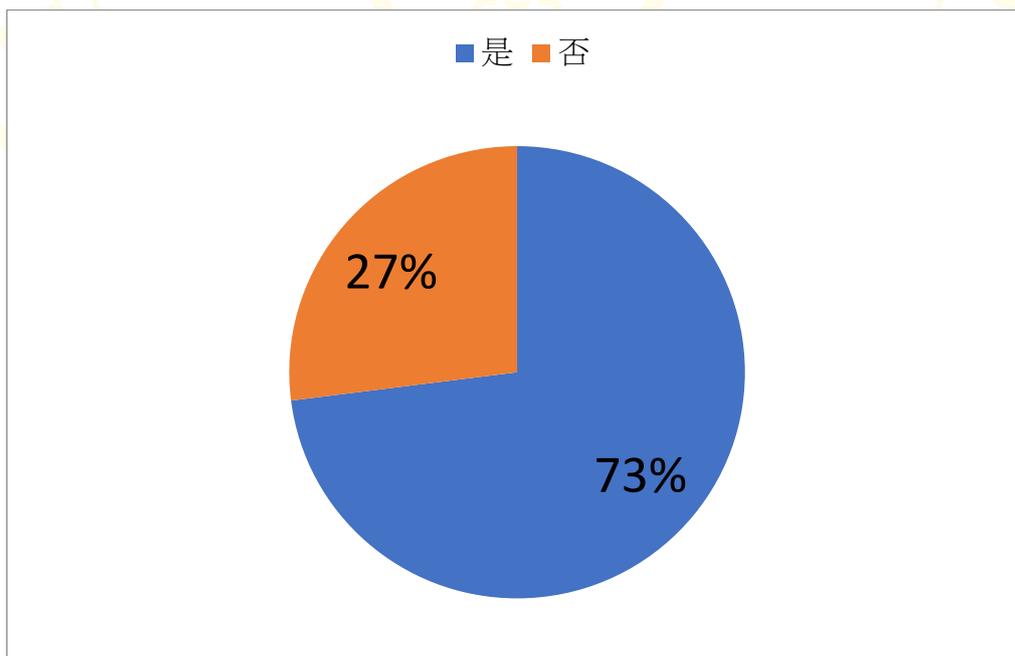


圖 1-7 外食頻率比例圖

(7) 您是否經常使用外送平台？

由圖 1-8 可得知，大多數的人選擇叫外送，佔了總數的 71%，而少部分的人選則自行購買或自己煮飯，佔了 29%，由此可知「飢餓遊戲」APP 未來可與外送平台合作產生連動效果。

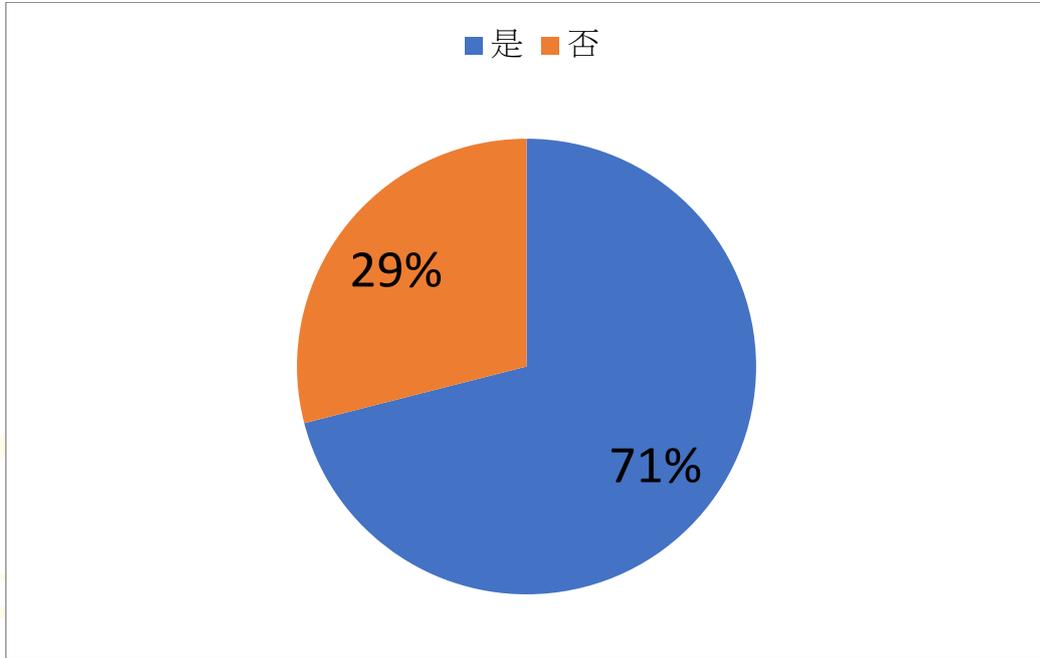


圖 1-8 是否經常使用外送平台比例圖

第三節、SWOT 分析

在本研究中，我們進行「飢餓遊戲」的 SWOT 分析，以了解本專題之優勢與機會，以及因劣勢所產生的威脅，並且提出明確的結語與建議。如表所示。

S 優勢	W 劣勢
<ul style="list-style-type: none"> ■ 有當地人較知道且推薦的小吃店面 ■ 即時更新店家換季菜單 ■ 抽籤過程會讓使用者有刺激感 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 未提供其他國家的語言，使用者範圍受限 ■ 開發技術方面較不純熟，導致功能與介面較為簡陋
O 機會	T 威脅
<ul style="list-style-type: none"> ■ 解決眾多猶豫不決的使用者不知道要吃什麼的問題 ■ 市面上較少「隨機」的店家的 APP 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 現代人較懶惰，多數人會選擇外送平台送到家

能解決因店家太多或不知道附近有什麼餐廳而無法選擇的使用者的問題，抽籤裡的店家評價與品質也都是在平均之上，避免使用者採到雷店，但因無法選擇多個語言，可能會失去部分的外國旅客，使得使用者範圍受限於看得懂中文的人，也因外送平台的便利，多數人會選擇外送到府已減少接觸與麻煩，但隨著疫情減緩，許多人開始出門遊玩對旅客來說此 APP 是不錯的選擇，結論是此 APP 仍有持續開發的價值。

第肆章 程式設計結果

第一節、專題 APP 首頁

1. 首頁講解

首頁的下方有食物清單功能，可讓使用者編輯想隨機抽到的食物，可利用標籤功能分類早午晚餐選項。



圖 2-1 首頁範例圖

第二節、隨機抽取頁面

1. 頁面講解

編輯完食物類型後就可點擊開始隨機抽取頁面，其抽樣範圍為用戶自行編輯的食物清單，將從這個範圍中抽取對應美食，抽籤後用戶可選擇搜尋去尋找店家。



圖 2-2 抽取頁面範例圖

第三節、顯示菜單及地圖

1. 頁面講解

- (1) 當點擊搜尋後，會引導使用者到地圖指引，會顯示附近可用餐店家及評價，點擊進入店家內可觀看菜單選項，系統會顯示當前店家的菜單。(以 google 地圖舉例)

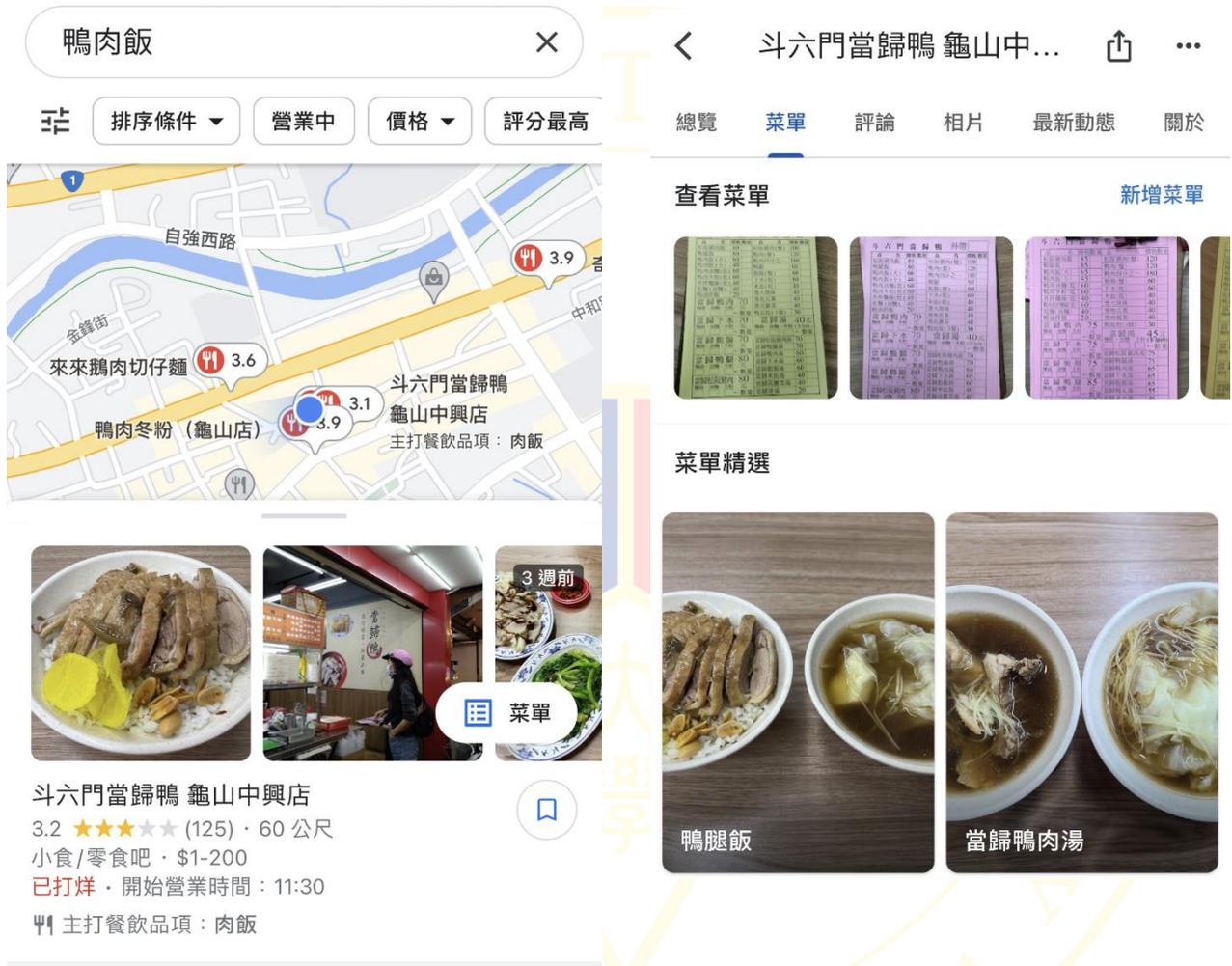


圖 2-3 顯示菜單及地圖範例圖

第五章 結論與建議

第一節、結論：

老一輩的人常說，現在的年輕人很挑剔，為什麼會這樣說呢？因為在他們的那個年代「吃飯」是一件非常幸運的事情，他們的每一餐非常簡單，一碗白粥配鹽巴、一碗米湯配水煮野菜，他們吃什麼都可以，但其實是因為他們沒有選擇，但是現代不一樣了，在這個食物氾濫的時代，大家的選擇也開始多樣化，想吃什麼就吃什麼，不吃什麼就是不吃，但更多的是不知道要吃什麼！所以這樣的時代改變讓老人家有非常不能理解的事情發生了，怎麼年輕人都「不知道要吃什麼」，而我們的「飢餓遊戲」就是為了這個問題而研發的。

根據我們的統計在青年人口中有大約 62%的人對於每日的三餐有選擇困難的障礙，其中約有 51%的人希望可以有人提出意見讓他們選擇，而我們的 APP 正好可以解決他們的問題，結合了各式各樣的餐廳小吃，並用隨機的方式幫人們選取，增添了許多的趣味，也增加了這個專題可用性。

第二節、未來展望：

由於只暫時開放台灣使用，還沒有開放多國語言，會無法提供外籍人士使用，希望之後可以增加多國語言；也希望增加更多的項目，像是不局限於吃的，提供旅遊的人選擇北中南部，增加許多美食聚集地，像是夜市、美食街、商圈等等的，這樣的隨機選擇非常有趣。

參考文獻

有「選擇困難症」嗎？可能是你太求完美 | Marie Claire 美麗佳人
<https://www.marieclaire.com.tw/beauty/health-fitness/56222>



畢業專題 系統操作手冊
【放置附錄】



【專題執行計畫表】

組名	飢餓遊戲		
組 員	班級	學號	姓名
	夜資四 A	60910103	張家福
	夜資四 A	60810102	黃意晴
	夜資四 A	60910110	雷昕穎
	夜資四 A	60910141	陳婉菲
	夜資四 A	60910114	王盈臻
	夜資四 A	60910143	吳語昕
選 定 合 作 單 位	名稱		
	負責人		聯絡人
	電話		電話
	地址		
	業務描述		
專題 名稱			
專題資訊系統功能描述			
指導老師 簽 名		日期	年 月 日
備註			

【專題工作分配表】

組名	飢餓遊戲			填寫人	張家福	
專題名稱	飢餓遊戲			填寫日期	2023年6月11日	
工作項目	張家福	黃意晴	雷昕穎	陳婉菲	王盈臻	吳語昕
蒐集資料	V	V	V	V	V	V
工作分配	V					
主程式	V	V				
介面程式	V				V	
APP分析	V					V
會議記錄	V					V
文案製作	V		V	V		
專題報告			V		V	
問卷製作	V	V				
圖片製作	V			V		

--

【GANTT圖】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月22日



GANTT 圖										
識別碼	工作名稱	112年 1月	112年 2月	112年 3月	112年 4月	112年 5月	112年 6月	112年 7月	112年 8月	112年 9月
1	決定 題目	■								
2	蒐集 資料	■	■	■	■	■	■	■		
3	需求 分析		■	■	■	■	■	■		
4	功能 分析		■	■	■	■	■	■		
5	資料 彙整			■	■	■	■	■		
6	APP 製作			■	■	■	■	■		
7	APP 修改							■	■	
8	APP 展示									■

【開發工具清單】

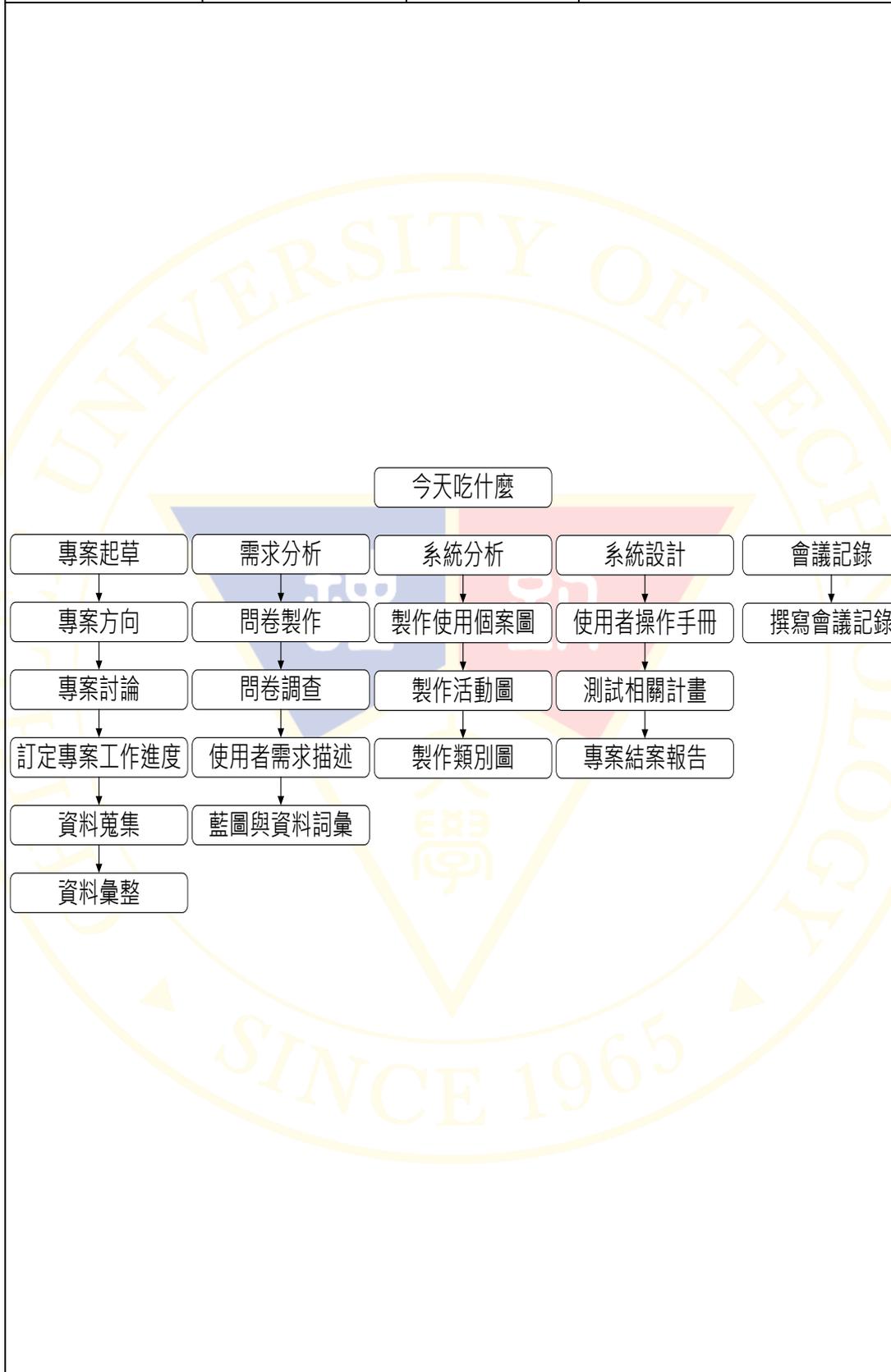
組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
----	------	-----	-----

專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023 年 6 月 18 日
Android Studio: 製作 APP、設計頁面以及程式整理運作			



【WBS 圖】

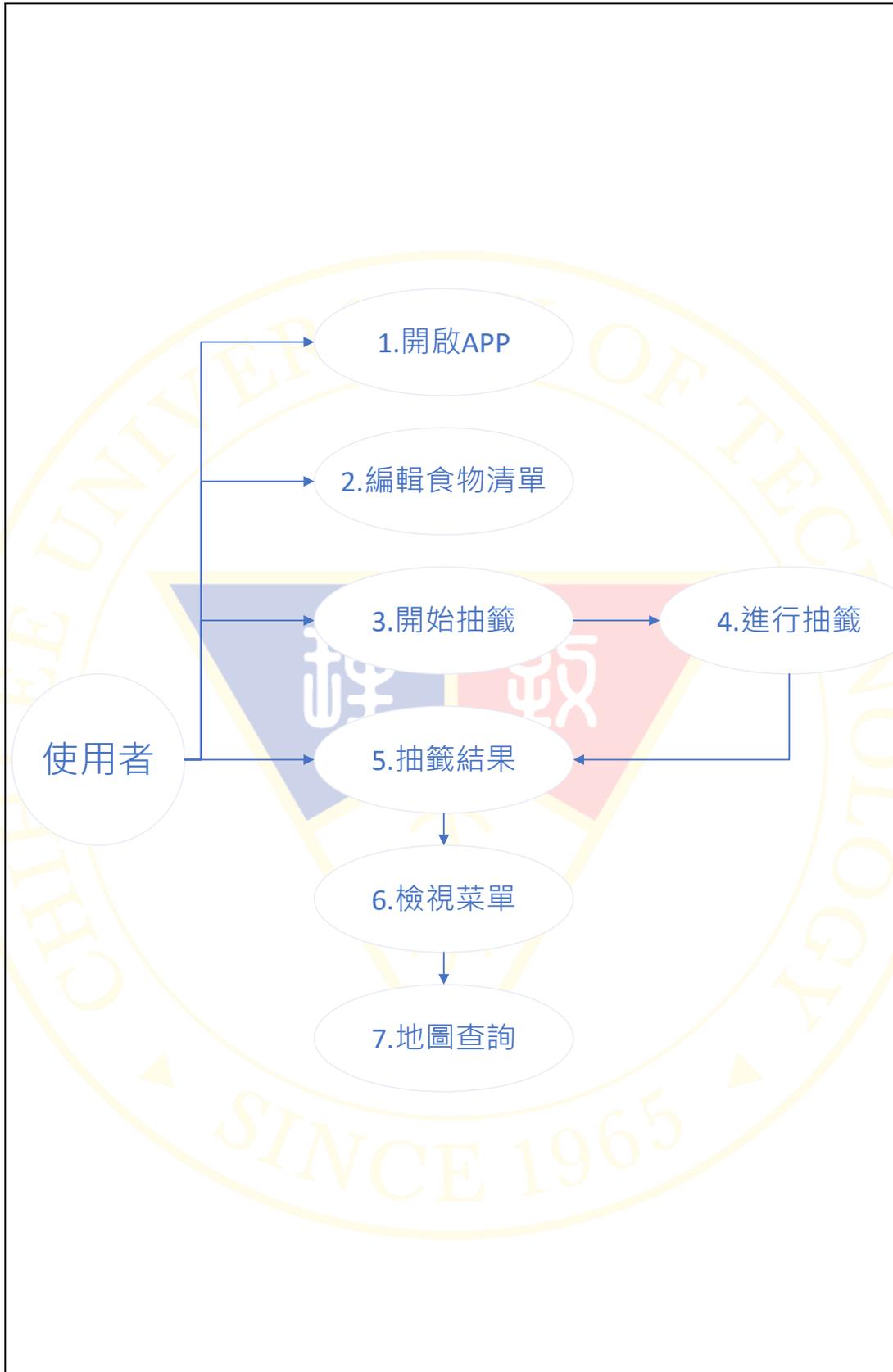
組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年8月11日



【使用個案圖】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月16日





【藍圖】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
----	------	-----	-----

專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023 年 6 月 16 日
------	------	------	-----------------

1. 編輯食物清單

食物清單 ✕

管理您的食物清單...

管理標籤

新增食物

預設

早餐

午餐

晚餐

點心

節日

紀念

義大利肉醬麵

比薩

牛肉麵

三寶飯

三明治

三杯雞

三鮮燴飯

什錦炒飯

【藍圖】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年6月16日

2. 抽籤介面



【藍圖】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年6月16日



3. 抽籤結果



【藍圖】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
----	------	-----	-----

專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年6月16日
------	------	------	------------

4. 地圖查詢

鴨肉飯
✕

☰
排序條件 ▾
營業中
價格 ▾
評分最高

斗六門當歸鴨 龜山中興店

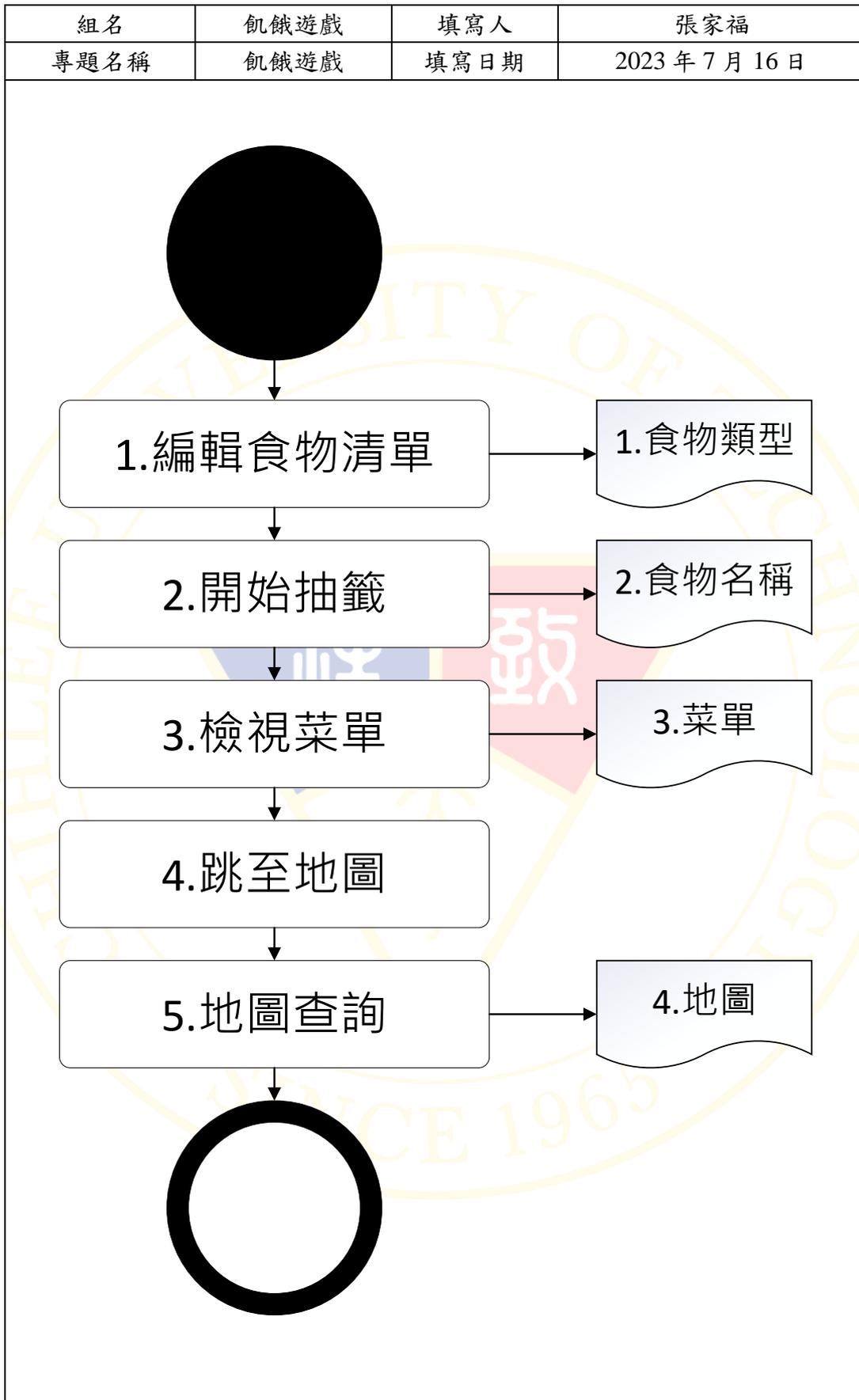
3.2 ★★★★★ (125) · 60 公尺

小食/零食吧 · \$1-200

已打烊 · 開始營業時間：11:30

☑ 主打餐飲品項：肉飯

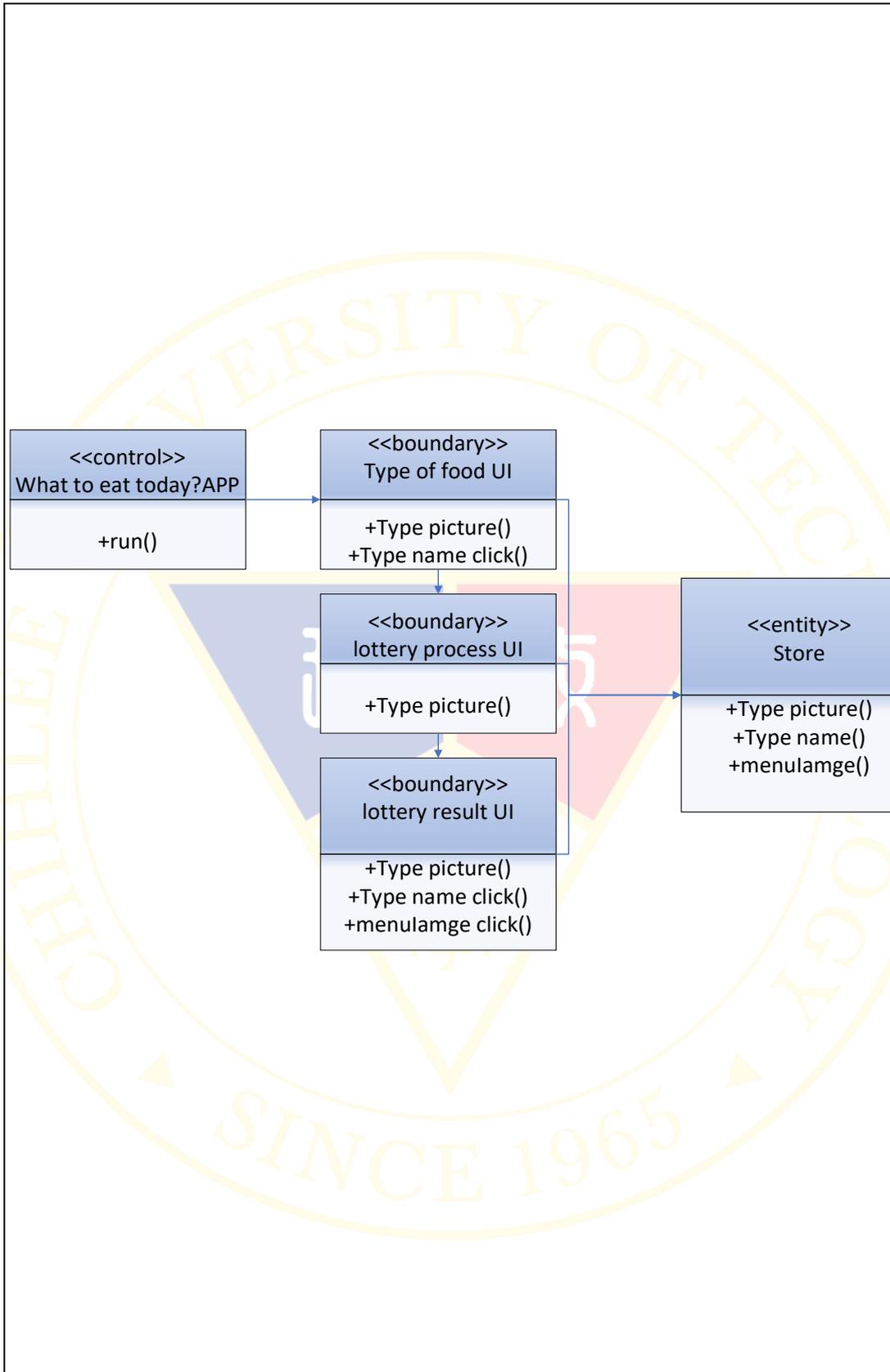
【活動圖】



【類別圖】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月30日





【使用者操作手冊】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
----	------	-----	-----

專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月1日
畫面編號	1	畫面名稱	初始畫面
系統畫面			
操作說明	開啟系統		

【使用者操作手冊】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月1日
畫面編號	2	畫面名稱	食物清單
系統畫面			
操作說明	使用者可編輯抽取結果的食物		



【使用者操作手冊】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月1日



畫面編號	3	畫面名稱	抽籤畫面 1
系統畫面			
操作說明	<p>按下中間畫面任一點後進入抽籤畫面，會依造您編輯的食物清單隨機動畫，並顯示抽取結果</p>		

【使用者操作手冊】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月1日



畫面編號	4	畫面名稱	抽籤畫面 2
系統畫面			
操作說明	<p>按下開始抽籤後進入抽籤畫面，會依造您編輯的食物清單隨機動畫，並顯示抽取結果</p>		

【使用者操作手冊】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月1日



畫面編號	5	畫面名稱	抽籤結果-顯示搜尋商家
系統畫面			
操作說明	<p>動畫結束後顯示抽取結果，可點擊下方搜尋店家跳至地圖</p>		

【使用者操作手冊】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月1日



畫面編號	6	畫面名稱	抽籤結果-地圖查詢
系統畫面			
操作說明			顯示地圖搜尋結果

【使用者操作手冊】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年7月1日



畫面編號	7	畫面名稱	抽籤結果-查看菜單
系統畫面			
操作說明		<p style="text-align: center;">點擊店家查看菜單及評論</p>	

【測試相關計畫】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年8月6日



1. 整體完成以 Android Studio 內建模擬器進行測試，途中也發現許多 bug，目前以以上架產品範例舉例。
2. 地圖因需龐大伺服器建構，暫以 google map 做地圖引導，預算足夠才建立內建地圖。



【專案結案報告】

組名	飢餓遊戲	填寫人	張家福
專題名稱	飢餓遊戲	填寫日期	2023年9月1日



對於本專案，目前我們持續蒐集資料及程式修改完善運作，以問卷調查的結果進一步的修正 APP 的 bug 以及建議修繕的地方，讓整個 APP 更符合大眾需求。

在不斷測試中，目前 APP 可建立食物清單、食物標籤、我的最愛、抽選、搜尋、跳至 google map，未來希望可以更完善 APP 功能，例如：增加多語言支持、抽籤畫面更生動、內容多元化及內建地圖功能，更方便使用的人可以多加利用此 APP 解決生活上的困擾。



【會議記錄】						
組名	飢餓遊戲		專案 名稱	飢餓遊戲		
組別	飢餓遊戲					
會議 編號	M1		召集 人 兼主 席	張家福	紀錄者	雷昕穎
討論 主題	主題方向與工作分配				會議 時間	2023/04/13 17:00
					會議 地點	501 教室
上次 會議	決議事項			執行狀況		
	無			無		
本次 會議	本週工作進度		本週工作內容		負責人員	
	討論主題 分配工作		決定主題內容 分配組員工作		張家福	
本次 會議 內容	張家福—程式撰寫 黃意晴—簡報製作 雷昕穎—文書處理 陳婉菲—簡報製作 王盈臻—資料收集 吳語昕—資料收集					
決議事項 (或 主席裁示)						
參照會議內容執行						
請簽名			請簽名		請簽名	
下次會議	召集人	張家福	紀錄者	雷昕穎	時間	2023/04/20 17:00
					地點	501 教室
預定 討論主題	需求分析					



【會議記錄】						
組名	飢餓遊戲		專案 名稱	飢餓遊戲		
組別	飢餓遊戲					
會議 編號	M2		召集人 兼主席	張家福	紀錄者	雷昕穎
討論 主題	需求分析				會議 時間	2023/04/20 17:00
					會議 地點	501 教室
上次 會議	決議事項			執行狀況		
	討論主題 分配工作			完成分配		
本次 會議	本週工作進度			本週工作內容		負責人員
	需求分析			製作調查問卷，分析目標 用戶的需求，並確定 app 的主要功能和特色。		張家福
本次 會議 內容	1. 針對各項進行討論，參考現有的各種軟體（例如 food panda、吃什麼 台灣美食餐廳推薦、想吃什麼呢）其中包含外送軟體、美食推薦軟體以 及抽籤性質的軟體。 2. 經討論後我們認為應該先進行問卷調查 3. 討論問卷內容					
決議事項（或 主席裁示）						
參照會議內容執行						
請簽名			請簽名		請簽名	
下次會議	召 集 人	張家福	紀 錄 者	雷昕穎	時間	2023/04/27 17:00
					地點	501 教室
預 定 討論主題	設計界面					

【會議記錄】						
組名	飢餓遊戲	專案 名稱	飢餓遊戲			
組別	飢餓遊戲					
會議 編號	M3	召集人 兼主席	張家福	紀錄者	雷昕穎	
討論 主題	設計界面			會議 時間	2023/04/27 17:00	
				會議 地點	501 教室	
上次 會議	決議事項		執行狀況			
	需求分析		完成問卷製作 https://www.surveycake.com/s/7Qqre			
本次 會議	本週工作進度		本週工作內容		負責人員	
	設計界面		討論 app 功能。		張家福	
本次 會議 內容	對 app 進行界面設計，包括主頁面、搜尋功能、個人資料頁面、地圖導航等。					
決議事項（或 主席裁示）						
參照會議內容執行						
請簽名		請簽名		請簽名		
下次會議	召集人	張家福	紀錄者	雷昕穎	時間	2023/05/04 17:00
					地點	501 教室
預 定 討論主題	程式開發					

【會議記錄】						
組名	飢餓遊戲		專案 名稱	飢餓遊戲		
組別	飢餓遊戲					
會議 編號	M4		召集人 兼主席	張家福	紀錄者	雷昕穎
討論 主題	程式開發				會議 時間	2023/05/04 17:00
					會議 地點	501 教室
上次 會議	決議事項			執行狀況		
	設計界面			完成		
本次 會議	本週工作進度			本週工作內容		負責人員
	程式開發			根據設計界面的需求，進 行程式開發，並實現 app 的功能。		
本次 會議 內容	根據設計界面的需求，進程式開發，並實現 app 的功能。					
決議事項 (或 主席裁示)						
參照會議內容執行						
請簽名			請簽名		請簽名	
下次會議	召 集 人	張家福	紀錄者	雷昕穎	時間	2023/05/11 17:00
					地點	501 教室
預 定 討論主題	測試和優化					

【會議記錄】						
組名	飢餓遊戲		專案 名稱	飢餓遊戲		
組別	飢餓遊戲					
會議 編號	M5		召集人 兼主席	張家福	紀錄 者	雷昕穎
討論 主題	測試和優化			會議 時間	2023/05/11 17:00	
				會議 地點	501 教室	
上次 會議	決議事項			執行狀況		
本次 會議	本週工作進度		本週工作內容		負責人員	
	測試和優化		進行 app 的測試，發現問題並進行優化。			
本次 會議 內容	進行 app 的測試，發現問題並進行優化。					
決議事項 (或 主席裁示)						
參照會議內容執行						
請簽名		請簽名		請簽名		
下次會議	召集 人	張家福	紀錄者	雷昕穎	時間	2023/05/18 17:00
					地點	501 教室
預 定 討論主題	上線發布					

【會議記錄】						
組名	飢餓遊戲		專案 名稱	飢餓遊戲		
組別	飢餓遊戲					
會議 編號	M6		召集人 兼主席	張家福	紀錄者	雷昕穎
討論 主題	上線發布			會議 時間	2023/05/18 17:00	
				會議 地點	501 教室	
上次 會議	決議事項			執行狀況		
本次 會議	本週工作進度		本週工作內容		負責人員	
	上線發布		將 app 上線發布到應用市場，並進行市場宣傳和推廣。			
本次 會議 內容	將 app 上線發布到應用市場，並進行市場宣傳和推廣。					
決議事項 (或 主席裁示)						
參照會議內容執行						
請簽名			請簽名		請簽名	
下次會 議	召集 人	張家福	紀錄者	雷昕穎	時間	2023/05/25 17:00
					地點	501 教室
預 定 討論主題	更新和維護					

【會議記錄】						
專案名稱	飢餓遊戲					
會議編號	M7	召集人兼主席	張家福	紀錄者	雷昕穎	
討論主題	更新和維護			會議時間	2023/05/25 17:00	
				會議地點	501 教室	
上次會議	決議事項			執行狀況		
本次會議	本週工作進度		本週工作內容		負責人員	
	更新和維護		持續更新 app 的功能和界面，並進行維護。			
本次會議內容	持續更新 app 的功能和界面，並進行維護。					
決議事項 (或 主席裁示)						
參照會議內容執行						
請簽名		請簽名		請簽名		
下次會議	召集人	張家福	紀錄者	雷昕穎	時間	
					地點	
預定討論主題	無					