

# 致理技術學院

## 資訊管理系 實務專題報告

### 兒童動物王國探險之旅

指導老師：陳奎伍

學生：王莉雅(學號：69310126)

楊雅婷(學號：69310104)

劉玟伶(學號：69310118)

中華民國 97 年 3 月

# 實務專題研究授權書

本授權書所授權之實務專題研究為\_\_\_\_\_

共\_\_\_\_\_人，在致理技術學院資訊管理系 \_\_\_\_\_學年度第\_\_\_\_\_學期完成資管實務專題。

實務專題名稱：\_\_\_\_\_

同意    不同意

本組同學共\_\_\_\_\_人，皆同意著作財產權之論文全文資料，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，不限地域與時間，惟每人以一份為限。

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，該組同學皆同意視同授權。

指導教授姓名:

專題生簽名:

(親筆正楷)

學號:

(務必填寫)

中華民國      年      月      日

# 誌 謝

本專題的製作完成，首先感謝致理技術學院的資訊管理系，設計專題實物和研討的課程，讓本組有足夠的時間討論，也讓本組當有發現不懂、不會的問題及困擾時能即時詢問，給予正確的指正及解惑，讓本組有在實務專題上的學習機會。

這是我們第一次製作專題，製作的過程算是個充滿挑戰性的學習經驗，也讓我們學習到許多課外及書本外的實務知識及經驗，藉由這次的專題製作，讓本組對於資訊的領域更加了解，也讓我們對於 Macromedia Flash 和 Macromedia Dreamweaver 兩大軟體製作更加的了解及操作，也啟發我們在未來的資訊領域上的相關研究論文，真的很感謝致理技術學院的專題製作課程的貼心安排。讓我們有這樣寶貴的經驗。

本專題能夠順利的完成，首先要感謝協助指導老師陳奎伍老師的輔助與提點，這一年來的辛苦指導及費心的指正討論，讓本組學會從事專題研究的態度與方法，還有一些專題製作上的內容，經由討論及檢討都給予我們許多寶貴的意見，讓我們受益良多。在此本組致上最真誠的致謝！！

也非常感謝曲莉莉老師，對於我們 Macromedia Flash 和 Macromedia Dreamweaver 兩大軟體製作給予適時的指正與修改，讓本組不會一直困在相同的錯誤問題上，也讓本組在時間的浪費能降到最低，經由討論及檢討都給予我們許多寶貴的意見，讓我們受益良多，在此本組依舊致上最真誠的致謝。

也要感謝每一位辛苦的組員協助幫忙，以及班上同學的鼎力相助，亦感謝朋友的大力支持，一起陪我們走過這段忙碌卻又充實的專題生活，雖然這期間是辛苦的，是令人煩惱的，但是看到我們的專題成果後，這一切都是值得的。

要感謝致理技術學院的圖書館，圖書管裡面有許多豐富的資源，讓我們能更方便及正確的取得資料，要向提供資料的致理技術學院圖書館的資料系統致謝，幫助我們查詢相關及有效的文件。

最後要感謝木柵動物園及網站資訊，園區裡的動物規劃的非常詳細，介紹的活潑生動，讓我們在製作專題時更加詳細簡單，藉由動物園資訊的幫助，更能提升我們專題製作的規劃及流程。

# 摘 要

目的：

本組製作專題的目的，主要是讓小朋友更能了解動物，更能簡單明瞭的在家裡就能認識動物，所以將動物以 Macromedia Flash 動畫的方式做呈現，不但可以擴大讀者觀看的範圍，讓更多讀者藉由網路來認識動物，以低廉的成本、簡單的方式，取得更多有關動物的相關知識，再以動畫的方式呈現，對小朋友會更加有吸引力，想像及動腦的空間也就更大了。

方法：

本專題主要是以電腦動畫的方式來呈現一個線上動物園，加上生動的圖片、活潑的動畫、鮮豔的色彩及音效的搭配，讓讀者就好像是再看實體一樣的生動書籍，讓讀者可以在娛樂的過程中，輕鬆無壓力的吸收裡面的知識及內容，對於動物能更佳的了解。

運用方式：

1．多媒體形式：以 Macromedia Flash 和 Macromedia Dreamweaver 兩大軟體的形式呈現：包含文字、圖片、影像、動畫、聲音等方式呈現。

2．快速連結：因為裡面有許多超連結（Hyperlink）的功能。讓讀者能更快找到想要看的東西。

3．簡顯易懂：利用 Macromedia Flash 和 Macromedia Dreamweaver 兩大軟體製作出容易的、簡單的、生動的網頁，讓讀者不會有像在讀書的無趣感，打開每個網頁，都像是拆禮物般的驚喜及期待。

4．攜帶方便：有關這點我們並未完全同意，因為相較於紙本書，電子書還算稍重的，但有關使用性，電子書是方便的，只要有網路有電腦的地方，就可以簡單的觀看我們網頁，而且亦會時時更新我們網頁。

結論：

希望每個大小朋友可以簡單輕鬆的認識動物，這就是我們製作這專題的最主要的目的了。

關鍵字：

動物園、動畫、動物、遊戲

# 目 錄

|                 |       |
|-----------------|-------|
| 授權書-----        | 2     |
| 誌謝-----         | 3     |
| 摘要-----         | 4     |
| 目錄-----         | 5     |
| 圖目錄-----        | 6~8   |
| 表目錄-----        | 9     |
| 第一章 導論-----     | 10    |
| 第一節 系統發展背景----- | 10    |
| 第二節 問題與動機-----  | 10    |
| 第三節 文獻探討-----   | 11~13 |
| 第四節 目的-----     | 14    |
| 第五節 系統架構-----   | 14~16 |
| 第六節 系統架構圖-----  | 16    |
| 第七節 建構流程-----   | 17    |
| 第八節 預期效益-----   | 17    |
| 第二章 系統功能-----   | 18    |
| I. 動物方面-----    | 18    |
| II. 遊戲方面-----   | 18    |
| III. 故事方面-----  | 18    |
| 第三章 系統特色-----   | 19    |
| 第四章 使用對象-----   | 20    |
| 第五章 使用環境-----   | 20    |
| 第六章 開發工具-----   | 20    |
| 第七章 系統畫面-----   | 21~51 |
| 第八章 Q&A-----    | 52~53 |
| 參考文獻-----       | 54    |
| 附錄一 -----       | 55    |
| 附錄二 -----       | 55    |

# 圖 目 錄

|       |                             |    |
|-------|-----------------------------|----|
| 圖 1：  | 兒童動物王國探險之旅網頁的主畫面-----       | 21 |
| 圖 2：  | 全區地圖的主畫面-----               | 21 |
| 圖 3：  | 此圖為鄉土區的動物總簡介-----           | 22 |
| 圖 4：  | 此圖為台灣獼猴的介紹畫面-----           | 22 |
| 圖 5：  | 此圖為溫帶區的測驗遊戲畫面-----          | 23 |
| 圖 6：  | 測驗答對後的畫面-----               | 23 |
| 圖 7：  | 測驗答錯後的畫面-----               | 23 |
| 圖 8：  | 此圖為昆蟲區的動物總簡介-----           | 24 |
| 圖 9：  | 此圖為長角大鍬型蟲的 flash 圖片-----    | 24 |
| 圖 10： | 此圖為白條斑陰蝶的 flash 圖片-----     | 24 |
| 圖 11： | 此圖為昆蟲區的測驗畫面-----            | 25 |
| 圖 12： | 此圖為鳥園區的動物總簡介(亦可回首頁) -----   | 25 |
| 圖 13： | 此圖為埃及雁的 flash 圖片-----       | 26 |
| 圖 14： | 此圖為孔雀的 flash 圖片-----        | 26 |
| 圖 15： | 此圖為鳥園的測驗畫面-----             | 26 |
| 圖 16： | 此圖為企鵝區的動物總簡介(亦可回首頁) -----   | 27 |
| 圖 17： | 此圖為企鵝館的測驗畫面-----            | 27 |
| 圖 18： | 此圖為恐龍區的動物總簡介(亦可回首頁) -----   | 28 |
| 圖 19： | 此圖為腕龍的 flash 圖片-----        | 28 |
| 圖 20： | 此圖為迅猛龍的 flash 圖片-----       | 28 |
| 圖 21： | 此圖為可愛動物區的動物總簡介(亦可回首頁) ----- | 29 |
| 圖 22： | 此圖為亞洲水牛的 flash 圖片-----      | 29 |

|       |                            |    |
|-------|----------------------------|----|
| 圖 23： | 此圖為家馬的 flash 圖片-----       | 29 |
| 圖 24： | 此圖為溫帶區的動物總簡介(亦可回首頁) -----  | 30 |
| 圖 25： | 此圖為北美浣熊的 flash 圖片-----     | 30 |
| 圖 26： | 此圖為水獺的 flash 圖片-----       | 30 |
| 圖 27： | 此圖為沙漠區的動物總簡介(亦可回首頁)-----   | 31 |
| 圖 28： | 此圖為阿拉伯直角羚羊的 flash 圖片-----  | 31 |
| 圖 29： | 此圖為單峰駱駝的 flash 圖片-----     | 31 |
| 圖 30： | 此圖為澳洲區的動物總簡介(亦可回首頁)-----   | 32 |
| 圖 31： | 此圖為紅頸袋鼠的 flash 圖片-----     | 32 |
| 圖 32： | 此圖為南方食火雞的 flash 圖片-----    | 32 |
| 圖 33： | 此圖為亞洲區的動物總簡介(亦可回首頁)-----   | 33 |
| 圖 34： | 此圖為孟加拉虎的 flash 圖片-----     | 33 |
| 圖 35： | 此圖為馬來獾的 flash 圖片-----      | 33 |
| 圖 36： | 此圖為兒童樂園遊戲區的首頁(亦可為首頁)-----  | 34 |
| 圖 37： | 此圖為用游標選取打地鼠摩天輪後會顯示的圖像----- | 34 |
| 圖 38： | 此圖為遊戲打地鼠的首頁(亦可回首頁)-----    | 35 |
| 圖 39： | 此圖為打地鼠的遊戲開始畫面-----         | 35 |
| 圖 40： | 此圖為打地鼠遊戲中畫面-----           | 36 |
| 圖 41： | 此圖為打地鼠遊戲中畫面之 2-----        | 36 |
| 圖 42： | 此圖為打地鼠過關時的遊戲畫面-----        | 37 |
| 圖 43： | 此圖為打地鼠失敗的遊戲畫面-----         | 37 |
| 圖 44： | 此圖為遊戲翻牌記憶的首頁(亦可回首頁)-----   | 38 |
| 圖 45： | 此圖為翻牌記憶的遊戲開始畫面-----        | 38 |
| 圖 46： | 此圖為翻牌記憶遊戲中的畫面-----         | 39 |
| 圖 47： | 此圖為翻牌記憶遊戲中的畫面-----         | 39 |
| 圖 48： | 此圖為遊戲拼圖樂園的首頁(已可回首頁)-----   | 40 |

|       |                         |    |
|-------|-------------------------|----|
| 圖 49： | 此圖為拼圖遊戲的遊戲開始畫面-----     | 40 |
| 圖 50： | 此圖為拼圖遊戲的遊戲進行中的畫面-----   | 41 |
| 圖 51： | 此圖為拚圖遊戲中的畫面-----        | 41 |
| 圖 52： | 此圖為拚圖遊戲完成的畫面-----       | 42 |
| 圖 53： | 此圖為拚圖遊戲猜謎失敗的畫面-----     | 42 |
| 圖 54： | 此圖為故事三隻小豬的首頁-----       | 43 |
| 圖 55： | 此圖為故事三隻小豬中的一個場景-----    | 43 |
| 圖 56： | 此圖為故事三隻小豬中的一個場景-----    | 44 |
| 圖 57： | 此圖為故事三隻小豬中的一個場景-----    | 45 |
| 圖 58： | 此圖為故事三隻小豬中的一個場景-----    | 45 |
| 圖 59： | 此圖為故事三隻小豬中的一個場景-----    | 46 |
| 圖 60： | 此圖為故事三隻小豬中的一個場景-----    | 47 |
| 圖 61： | 此圖為故事三隻小豬中的最後一個場景-----  | 47 |
| 圖 62： | 此圖為故事龜兔賽跑的首頁-----       | 48 |
| 圖 63： | 此圖為故事龜兔賽跑中的一個小場景-----   | 49 |
| 圖 64： | 此圖為故事龜兔賽跑中的一個小場景-----   | 49 |
| 圖 65： | 此圖為故事龜兔賽跑中的一個小場景-----   | 50 |
| 圖 66： | 此圖為故事龜兔賽跑中的一個小場景-----   | 50 |
| 圖 67： | 此圖為故事龜兔賽跑中的最後一個小場景----- | 51 |



# 表 目 錄

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 表 1： 此表為上網者每個月平均上網的分析圖-----    | 11 |
| 表 2： 此表為台灣 10 歲以上人口連網率-----    | 12 |
| 表 3： 此表為台灣上網人口之年齡分布圓餅圖-----    | 12 |
| 表 4： 此表為以”身分 ” 來區分的上網率長條圖----- | 13 |
| 表 5： 此表為上網特性的長條圖-----          | 13 |

# 第一章 導論

## 第一節 系統發展背景

網路變得普及化，使用網路的年齡層有逐年降低的趨勢，使得孩童可以方便的透過網路查詢各種不同的資訊，然而，隨著數位學習平台的架設，也意味著越來越多人利用網路教學，網路學習已成為一種趨勢。

現在時下的父母，常常因為工作忙碌，而忽略孩童是需要父母陪伴一起學習發展的，有可能導致幼童因缺乏父母的照顧而心靈上超越理性的認知，認為父母根本不愛自己，是個被遺棄的小孩，甚至有「被背叛」的感覺，這有可能會造成孩童一輩子的傷痕。

我們以孩童喜歡的動物為主題開發一個可以親子同樂的系統。

## 第二節 問題與動機

我們也是被父母們遺忘的一群小孩，知道那種感覺，不希望父母把沒空當成藉口，而忽略應給孩童的溫暖。因此，啟發我們想開發實用的系統讓父母也能輕鬆地關心孩童，不要讓他們有被遺棄「寂寞」的感覺。

根據上述動機整理出幾個可能的問題：

- (1) 父母因為太累而無法帶孩童外出玩耍。
- (2) 孩童因缺乏家庭的溫暖而誤入歧途。
- (3) 父母與孩童因為互動變少而漸行漸遠。
- (4) 父母因無法陪伴孩童而自責虧欠。

### 第三節 文獻探討

comScore Networks 指出全球網際網路使用人口數已達 6.94 億，全球的網際網路普及率有 14%，而全球上網者的每月平均上網時間 31.3 小時。  
(創市際市場研究顧問公司，<http://www.insightexplorer.com/index.html>)

| 表、上網者每月平均上網時數 Top15 國家 |           |
|------------------------|-----------|
| 國家                     | 上網時數 (小時) |
| 以色列                    | 57.5      |
| 芬蘭                     | 49.3      |
| 南韓                     | 47.2      |
| 荷蘭                     | 43.5      |
| 台灣                     | 43.2      |
| 瑞典                     | 41.4      |
| 巴西                     | 41.2      |
| 香港                     | 41.2      |
| 葡萄牙                    | 39.8      |
| 加拿大                    | 38.4      |
| 德國                     | 37.2      |
| 丹麥                     | 36.8      |
| 法國                     | 36.8      |
| 挪威                     | 35.4      |
| 委內瑞拉                   | 35.3      |

資料來源：comScore Networks (2006/5)  
資料整理：III-IDEAS-FIND

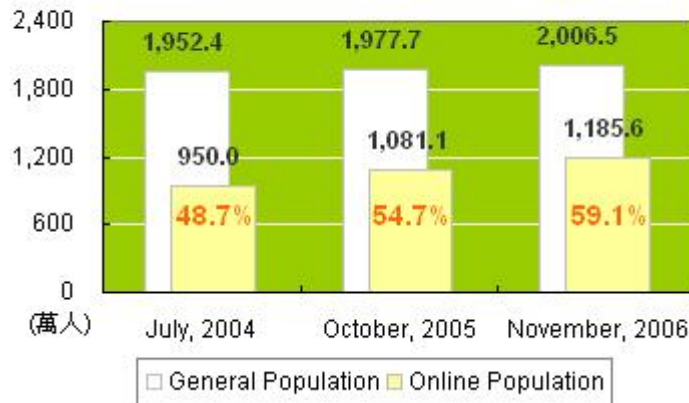
表 1：此表為上網者每個月平均上網的分析圖

從這個圖表可以比較出全球網際網路使用人數，網路的普及化讓社會對網路的發達有更多的期待和發展空間，因此我們的專題就是要在網路上設計學習的網站。

創市際市場研究顧問由 2004 年開始，與 TNS、Ipsos 等研究機構合作，針對 10 歲以上台灣地區的居住者，以電話訪問方式瞭解整體上網率以及網路使用行為。本調查分別於 2004 年 7 月(TNS)、2005 年 10 月(Ipsos)、2006 年 6 月~11 月(Ipsos)執行

(創市際市場研究顧問(股)有限公司，  
<http://www.insightexplorer.com/index.html>)

### 台灣 10 歲以上人口連網率



資料來源：InsightXplorer 創市際市場研究顧問

目標族群：10 歲以上台灣地區人口

加權基礎：依 2003, 2004, 2005 年行政院主計處公佈之台灣地區 10 歲以上民眾

表 2：此表為台灣 10 歲以上人口連網率

### 台灣上網人口之年齡層分佈比例

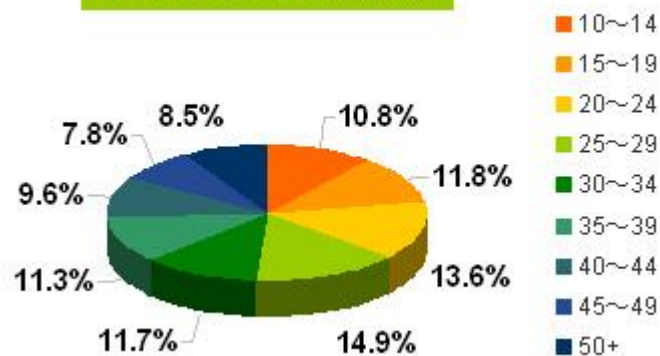


表 3：此表為台灣上網人口之年齡分布圓餅圖

從此圖表可以看出台灣各個年齡層的上網人口，小朋友也佔了 10.8%，而且上網年齡逐年下降，可見網路的知識吸收和傳播對小朋友而言也是非常重要的。

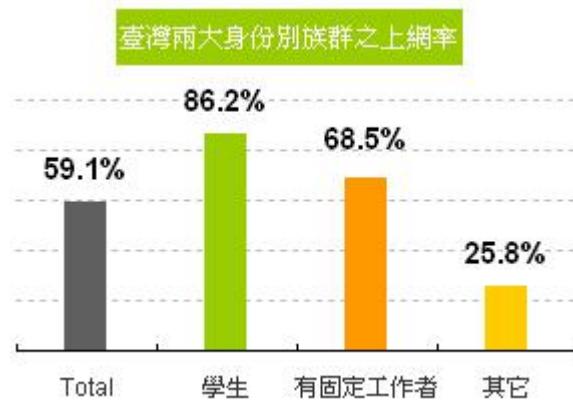


表 4：此表為以”身分”來區分的上網率長條圖

從此圖表可以看出學生族群佔了上網的最大部份，所以我們利用網站來作為教學的途徑，不儘給予學生吸收知識的另一種管道，也間接增加學習的樂趣。

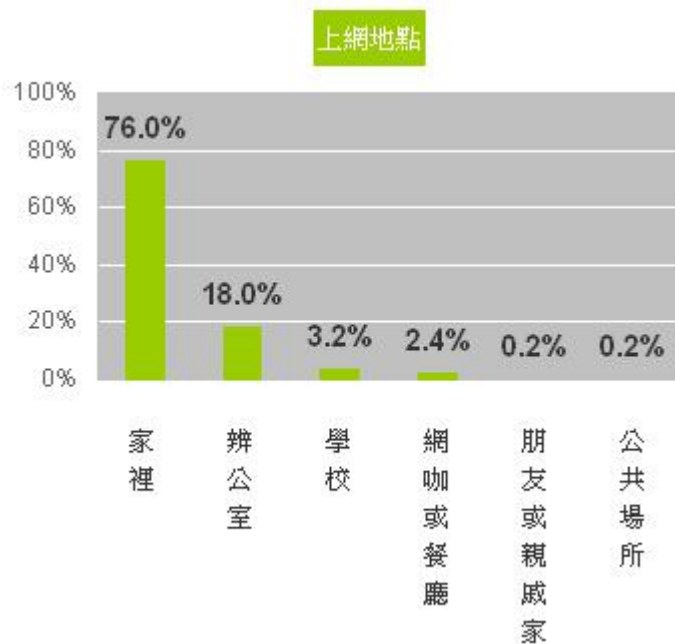


表 5：此表為上網特性的長條圖

內容中如有參照其他文獻得在內文加註標記。標記原則上使用(作者，出版年(序號))的格式，得視情況改用序號。

凡於內容中加註標記之文獻，皆須於本節列明詳細資料，並依作者姓氏、出版年次、書目、技術資料、期刊名稱、版序及頁碼等次序編寫。  
 附錄：系統建構型專題需附上系統分析文件如 DFD、DSD、E-R Model…等  
 (創市際市場研究顧問公司，<http://www.insightexplorer.com/index.html>)

## 第四節 目的

有些父母到了假日常常因為很累而無法陪幼童外出踏青，因此我們希望能解決小孩因父母的忙碌而疏於照顧、陪伴；也能解決父母因工作太累而失去陪伴孩童學習發展的機會。

## 第五節 系統架構(文字)

### ◆ 動物介紹

#### 1. 鄉土區

- 雲豹
- 台灣獼猴
- 台灣野豬
- 梅花鹿
- 台灣黑熊

#### 2. 可愛動物區

- 安哥拉羊
- 亞洲水牛
- 家兔(馴化兔)
- 家馬
- 迷你豬

#### 3. 亞洲區

- 白琵鷺
- 河口鱷
- 馬來貘
- 亞洲象
- 孟加拉虎

#### 4. 沙漠區

- 雙峰駱駝
- 單峰駱駝
- 劍角羚羊
- 阿拉伯直角羚羊

#### 5. 恐龍區

- 暴龍
- 雷龍
- 腕龍
- 劍龍

- 迅猛龍

#### 6. 澳洲區

- 紅袋鼠
- 南方食火雞
- 大灰袋鼠
- 紅頸袋鼠
- 袋熊
- 無尾熊

#### 7. 非洲區

- 非洲象
- 長頸鹿
- 河馬
- 東非條紋羚
- 金剛猩

#### 8. 溫帶區

- 小貓熊
- 水獺
- 北美浣熊
- 亞洲黑熊
- 蒙古野馬

#### 9. 鳥園

- 大紅鶴
- 小水鴨
- 禿鷹
- 埃及雁

#### 10. 昆蟲館

- 白條斑蔭蝶
- 蝴蝶
- 枯葉蝶
- 長角大锹形蟲
- 中國樹蟾
- 卡羅納箱龜

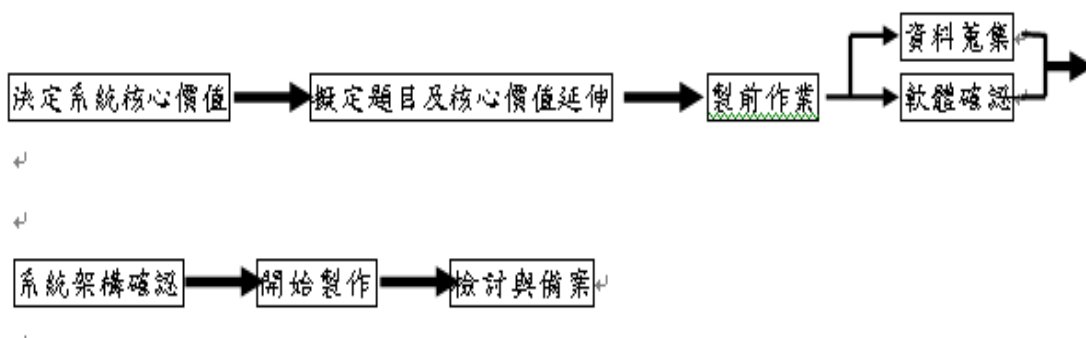
#### 11. 企鵝館

- 國王企鵝
- 黑腳企鵝
- 皇家企鵝
- 麥哲倫企鵝
- 小藍企鵝





## 第七節 建構流程



(一) 決定系統核心價值：

擬定題目及核心價值延伸：針對訂定的網站核心價值目標，找尋合適的系統主題。

(二) 製前作業：

- ◆ 資料蒐集：針對主題，蒐集相關的資料。
- ◆ 軟體確認：討論應用哪種軟體製作最為合適。

(三) 系統架構確認：決定整個系統的初步架構，並繪出架構圖。

(四) 開始製作：依照系統架構，一步一步完成。

(五) 檢討與備案：一起討論有何缺失，並加以修改。

## 第八節 預期效益

(一) 父母不需要外出就能達到陪伴孩童的效果。

(二) 一起討論動物的特色、玩遊戲、一起看故事，可以增加親子間的感情。

(三) 透過網路即能方便的了解動物簡介。

(四) 藉由一些小遊戲訓練幼童的注意力、手眼協調能力、觀察力…等等。

(五) 小故事的啓示，介紹一些有關動物的童話故事，並增加小啓示功能，讓幼童從故事中學學習做人處事的道理。

## 第二章 系統功能

現代人事務繁忙，也許沒有太多時間陪小朋友學習或是出去郊遊，希望藉由這生動活潑的線上動物園讓小朋友輕鬆認識動物，並且設計遊戲及故事區，讓小朋友在遊戲中可以輕鬆學習。簡單易懂的畫面和操作方式讓小朋友自己就可以簡單的操作。

### I. 動物方面

- (1) 動物資料：每個動物的資料中都有〔名字、英名、學名、分類、體型、型態、食性、解說……………等等〕許多詳細的介紹。
- (2) 動物圖片：每種動物都有利用 Macromedia Flash 製作的 cute 版動物圖片。
- (3) 動物館區：看完動物簡介後有測驗區。

### II. 遊戲方面

- (1) 遊戲資料：遊戲中有〔翻牌遊戲、打地鼠、拼圖〕許多有趣好玩的遊戲。
- (2) 遊戲內容：因為是線上動物園，所以遊戲裡也都是以動物來呈現，讓小朋友一邊遊戲一邊對動物有更深入的認識。
- (3) 遊戲涵義：讓小朋友在遊戲中學習如何手腦並用。

### III. 故事方面

- (1) 內容：以有關動物為主題，找幾個耳熟能詳且具有不同教育性質的童話故事，例如：三隻小豬、龜兔賽跑……………等等，並配上音效及字幕，看起就像是看卡通一樣。
- (2) 涵義：以 Macromedia Flash 製作生動的故事畫面，啟發孩童的學習意願，並能從故事中探索背後的意義，以成語方式呈現，讓小朋友在看故事中也能有所學習。

## 第三章 系統特色

我們利用 Macromedia Flash 和 Macromedia Dreamweaver 兩大軟體，製作出適合低年齡兒童或是可以讓親子間互動的教學瀏覽網站，專題的特色如下：

### 一、動物園區

首頁的園區地圖，製作 flash 按鈕，可連結到各區的動物選擇地方，再配合卡通有趣的動物圖像，可以讓小孩子清楚的辨視出動物的特色，選擇想要觀看的動物，而在動物實景照片及詳細文字介紹的頁面中了解更多動物知識，提高學習的意願，充實課外知識，另外，還設計了簡單的問題題，讓小朋友可以馬上測驗出學習狀況。

### 二、遊戲區

藉由遊戲中的互動，像是拼圖，可訓練小朋友辨視圖形及對於上下左右方位的概念，而是非題、選擇題的遊戲，可以測驗小朋友對動物的認知程度，了解小朋友學習的況狀，另外，翻牌記憶則是訓練小朋友的記憶力和圖形的分辨能力，還打地鼠的遊戲則是訓練小朋友對滑鼠的操作和眼睛的反應力，也可激發手腦的協調。

### 三、故事區

利用一些動物的相關寓言故事，用動畫的方式呈現，淺顯易懂的內容在加上豐富生動的圖片，啟發兒童的創意思考及想像空間，也可讓親子間多一個互動的機會。

## 第四章 使用對象

主要是以親子同樂為主，提供父母陪同孩童線上學習的網站。

## 第五章 使用環境

作業平台：作業平台為 Microsoft Windows XP

## 第六章 開發工具

➤ 系統軟體：

Macromedia Flash：

是一種向量繪圖軟體、動畫軟體、網頁製作軟體。它結合了音效、影像、動畫，可製作互動多媒體檔案。軟體操作容易，介面人性化。以向量圖形顯示動畫，檔案小，顯示速度快且美觀。

Macromedia Dreamweaver：

是現在製作網頁的熱門軟體，它幫助網頁編輯高手有更好的發揮空間，它是一個視覺化的網頁製作工具，但同時它也仍然有對 HTML 原始碼的控制能力，也就是可以直接對 HTML 原始碼做更改。，是一個跨平台，適用於微軟以及 MAC 的作業系統，這樣的便利是讓資源的共享更完整。

## 第七章 系統畫面

「一」動物部份：

我們的首頁標頭設計了文字跑馬燈，將我們的專題名稱可以不斷的重複提醒網路使用者，加深對此網頁的印象，還貼心的設計多種進入動物介紹網頁的連結點；可自由選擇。



圖 1： 兒童動物王國探險之旅網頁的主畫面



圖 2： 全區地圖的主畫面(亦可回首頁)  
從首頁地圖點選動物區連結點後，會進入動物區



圖 3：此圖為鄉土區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在鄉土區點選欲觀看的動物後，會進入該動物的介紹頁面

## 台灣獼猴

中名：台灣獼猴  
 英名：Formosan Macaque  
 學名：Macaca cyclops  
 區別：臺灣鄉土動物區  
 哺乳綱 Class Mammalia  
 靈長目 Order Primates  
 靈長科 Family Cercopithecoidea  
**體型：**頭體長360-450mm，尾長260-458mm，體重3-6kg，雄性體型較大，可達12kg。  
**形態：**頭圓臉平，具有禿鼻，耳朵小；背部冬季為灰褐色，夏季為橄欖綠色；四肢及尾巴顏色較深；腹部為灰白色；臀部有紅色肉墊；尾巴粗而長。  
**分布：**台灣海拔3000m以下地區。

**食性：**以植物的果實及嫩芽為主，偶爾也會吃昆蟲，食物種類會隨著季節而改變。

**解說：**

1. 台灣獼猴為台灣特有種。
2. 台灣獼猴是日行性的動物，主要活動時間集中在清晨及黃昏，以樹棲活動為主，也會到地面覓食，棲息環境為濃密的天然林、裸露的岩石地及水潭區附近。
3. 台灣獼猴為群居性動物，由雄猴擔任猴王，每一群的數量並不固定，一般為10-50隻，群中的組成為一隻雄性的成猴，數隻成年雌猴及幼猴；在野外也可以觀察到獨居或成混群群的雌猴。

圖 4：此圖為台灣獼猴的介紹畫面

每一館區每種動物都有此詳細的文字介紹網頁  
在觀看完動物介紹後，有個小測驗可以提供小朋友做測驗



圖 5：此圖為溫帶區的測驗遊戲畫面



圖 6：測驗答對後的畫面



圖 7：測驗答錯後的畫面



圖 8：此圖為昆蟲區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在昆蟲區點選動物後，會進入動物介紹頁面。



圖 9：此圖為長角大鍬型蟲的 flash 圖片

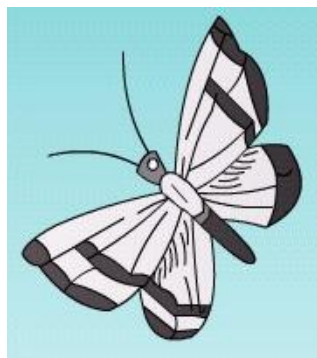


圖 10：此圖為白條斑陰蝶的 flash 圖片

我們的小測驗的答案都是從文字介紹頁面可以找到，只要小朋友認真學習，就可以輕鬆通過測驗喔！



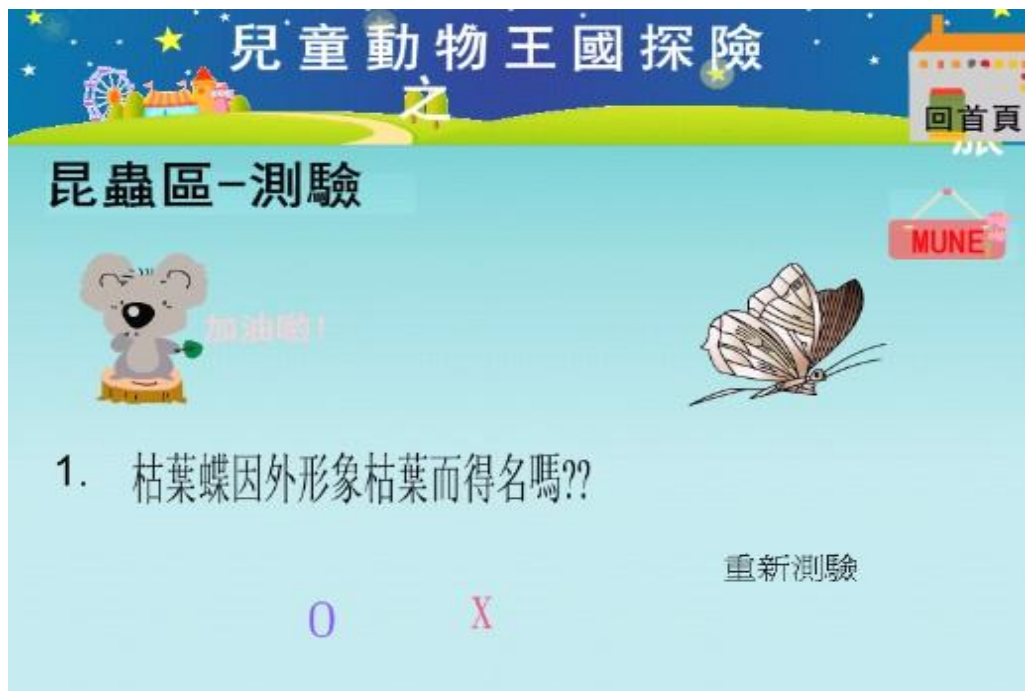


圖 11： 此圖為昆蟲區的測驗畫面

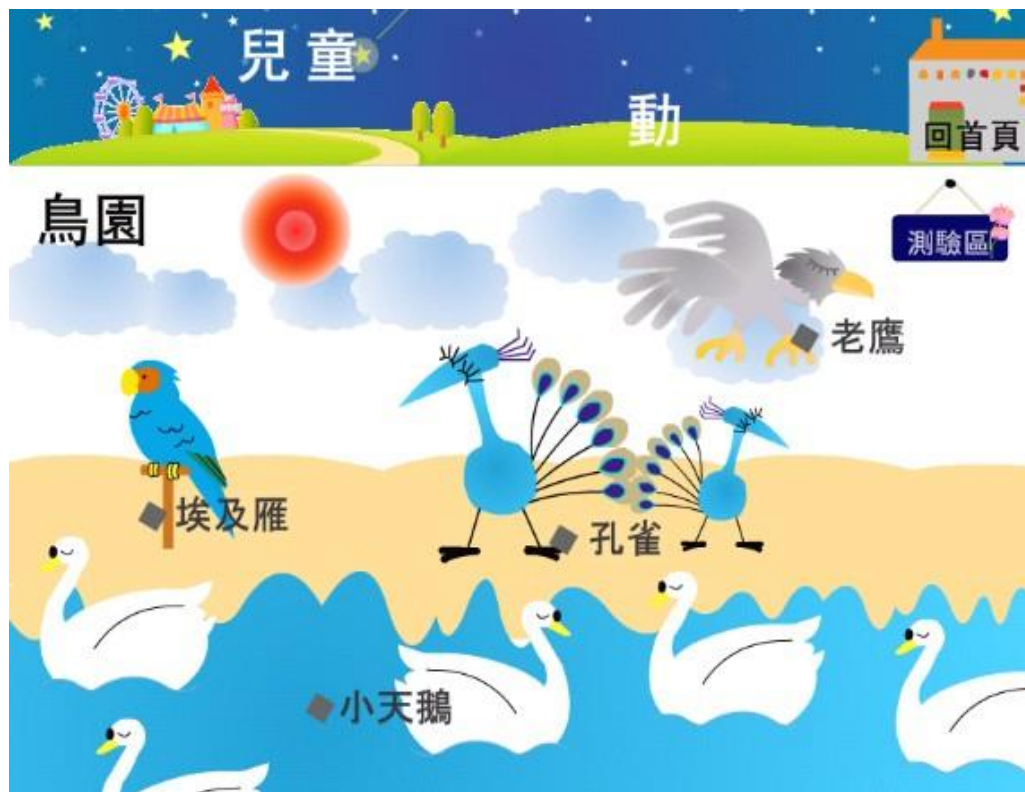


圖 12： 此圖為鳥園區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在鳥園區點選動物後，會進入動物介紹頁面



圖 13：此圖為埃及雁的 flash 圖片



圖 14：此圖為孔雀的 flash 圖片

我們的小測驗的答案都是從文字介紹頁面可以找到，只要小朋友認真學習，就可以輕鬆通過測驗喔！



圖 15：此圖為鳥園的測驗畫面



圖 16：此圖為企鵝區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在企鵝區點選動物後，會進入動物介紹頁面

在觀看完動物介紹後，有個小測驗可以提供小朋友做測驗，答案都是從文字介紹頁面可以找到，只要小朋友認真學習，就可以輕鬆通過測驗喔！



圖 17：此圖為企鵝館的測驗畫面



圖 18：此圖為恐龍區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在恐龍區點選動物後，會進入動物介紹頁面

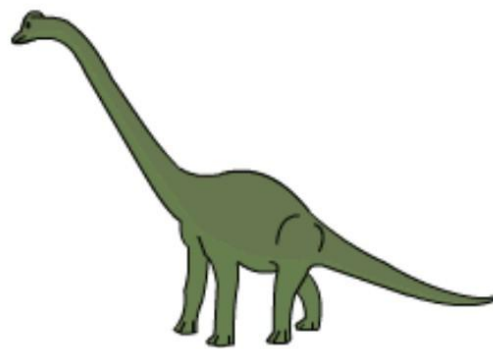


圖 19：此圖為腕龍的 flash 圖片

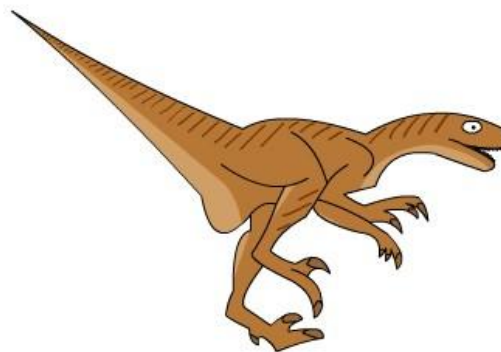


圖 20：此圖為迅猛龍的 flash 圖片  
看完動物簡介後，也會有小測驗。



圖 21：此圖為可愛動物區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在可愛動物區點選動物後，會進入動物介紹頁面

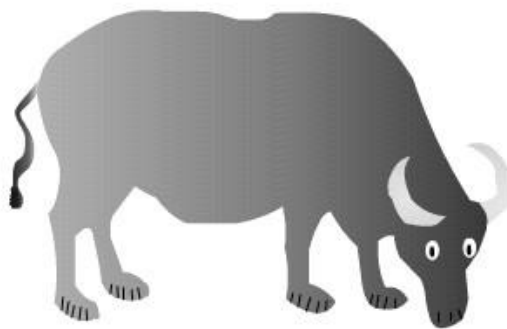


圖 22：此圖為亞洲水牛的 flash 圖片

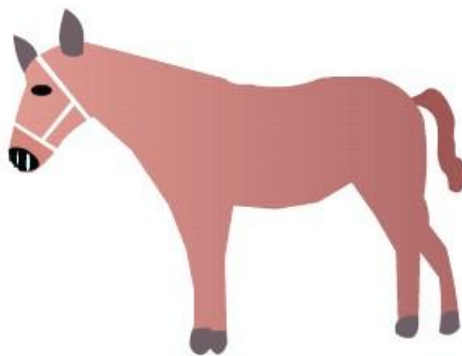


圖 23：此圖為家馬的 flash 圖片  
看完動物簡介後，也會有小測驗。



圖 24： 此圖為溫帶區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在溫帶區點選動物後，會進入動物介紹頁面



圖 25： 此圖為北美浣熊的 flash 圖片

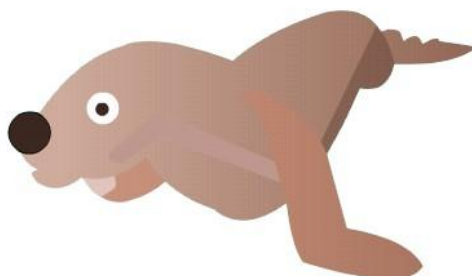


圖 26： 此圖為水獺的 flash 圖片  
看完動物簡介後，也會有小測驗。



圖 27：此圖為沙漠區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在沙漠區點選動物後，會進入動物介紹頁面

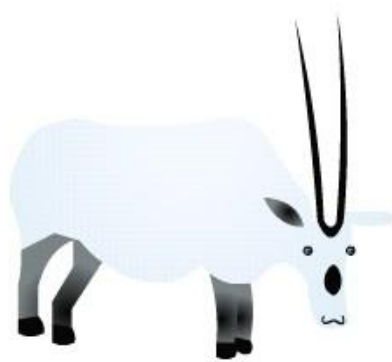


圖 28：此圖為阿拉伯直角羚羊的 flash 圖片

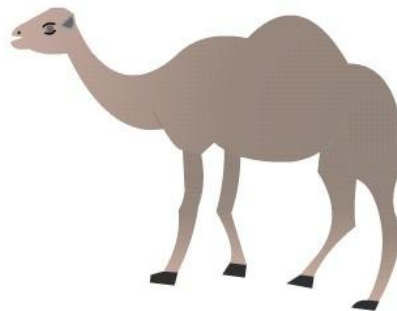


圖 29：此圖為單峰駱駝的 flash 圖片  
看完動物簡介後，也會有小測驗。



圖 30：此圖為澳洲區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在澳洲區點選動物後，會進入動物介紹頁面



圖 31：此圖為紅頸袋鼠的 flash 圖片



圖 32：此圖為南方食火雞的 flash 圖片





圖 33：此圖為亞洲區的動物總簡介(亦可回首頁)  
在亞洲區點選動物後，會進入動物介紹頁面



圖 34：此圖為孟加拉虎的 flash 圖片

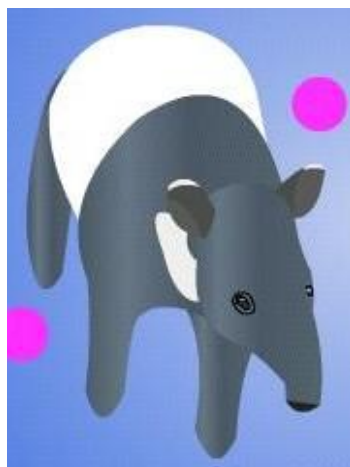


圖 35：此圖為馬來獾的 flash 圖片

「二」遊戲部份：

在兒童樂園的頁面中，我們設計了會轉動的摩天輪，搭配可愛的遊樂場音效，讓小朋友可以自由點選要玩的項目。



圖 36：此圖為兒童樂園遊戲區的首頁(亦可為首頁)

內容有： 遊戲： 一、打地鼠  
二、翻牌記憶  
三、拼圖樂園  
故事： 一、三隻小豬  
二、龜兔賽跑



圖 37：此圖為用游標選取打地鼠摩天輪後會顯示的圖像

每個遊戲裡各有介紹如下：



圖 38：此圖為遊戲打地鼠的首頁(亦可回首頁)

裡面有設定不同的關卡，小木馬會上下擺動，上頭的小燈泡也會閃爍喔！



圖 39：此圖為打地鼠的遊戲開始畫面



圖 40：此圖為打地鼠遊戲中畫面

我們有設定打對 10 次可以過關，錯 3 次就要重來，讓小朋友訓練眼手協調能力。



圖 41：此圖為打地鼠遊戲中畫面之 2



圖 42：此圖為打地鼠過關時的遊戲畫面

我們在左下角都會顯示當局所要打的指定動物，所以小朋友要看清楚題目喲！



圖 43：此圖為打地鼠失敗的遊戲畫面



圖 44：此圖為遊戲翻牌記憶的首頁(亦可回首頁) 裡面有不同的關卡 關卡一 關卡二 關卡三



圖 45：此圖為翻牌記憶的遊戲開始畫面

在遊戲開始時，畫面會先將所有動物位置先讓小朋友觀看幾秒，小朋友要把握時間記清楚每種動物的位置，每種動物會有兩個，在開始後，牌面會朝下，小朋友要憑記憶將動物一一配對，翻開。



圖 46：此圖為翻牌記憶遊戲中的畫面



圖 47：此圖為翻牌記憶遊戲中的畫面



圖 48： 此圖為遊戲拼圖樂園的首頁(已可回首頁)  
裡面有不同的關卡 關卡一 關卡二 關卡三 關卡四



圖 49： 此圖為拼圖遊戲的遊戲開始畫面





圖 50： 此圖為拼圖遊戲的遊戲進行中的畫面



圖 51： 此圖為拚圖遊戲中的畫面

拼圖遊戲的圖像是從各個館區的主要畫面製成的，小朋友如果忘記，可以在重新回到館區再複習；將九張小圖拖曳到正確位置後，會有一個簡單的小問題，測驗學習效果。



圖 52：此圖為拚圖遊戲完成的畫面



圖 53：此圖為拚圖遊戲猜謎失敗的畫面

「三」故事部份：

我們在童話故事區介紹三隻小豬和龜兔賽跑的故事，主要是因為可以配合以動物為主的專題，又可以讓小朋友一邊看故事一邊學習做人處事的道理。

故事一：三隻小豬

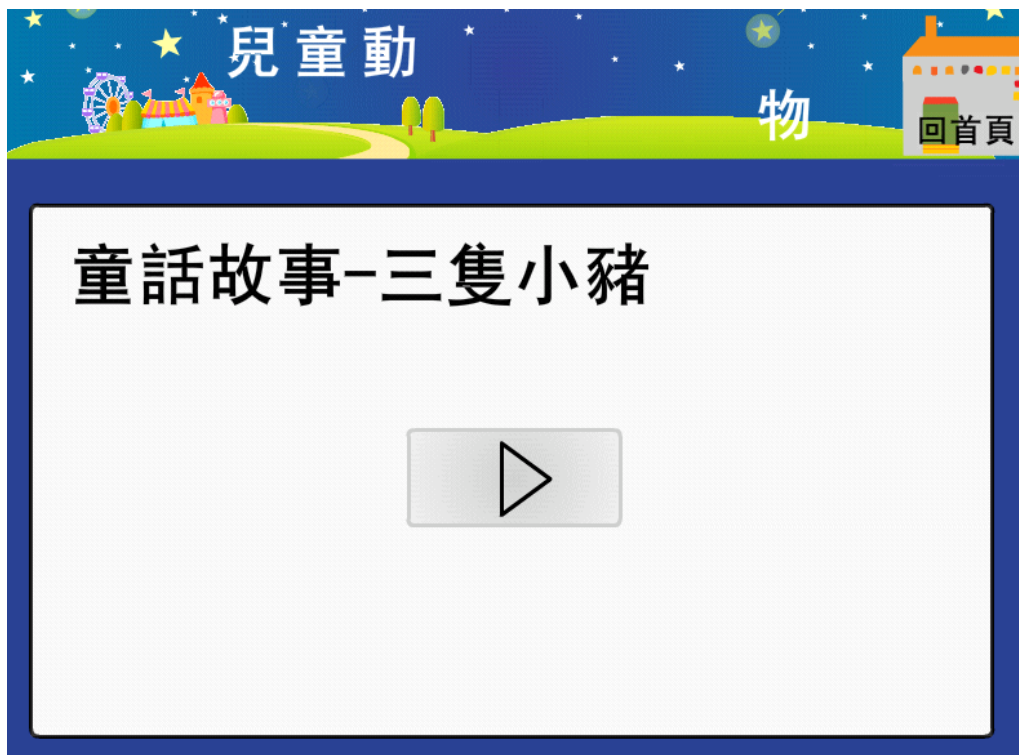


圖 54： 此圖為故事三隻小豬的首頁



圖 55： 此圖為故事三隻小豬中的一個場景

有一天，豬媽媽對三隻小豬說：「小寶寶們！你們都已經長大了，媽媽希望你們能各自去建造自己的家園了。」

三隻小豬都很有精神的回答：「是的！媽媽。」

首先，要建設房屋。怎樣的房屋才是好的呢？第一隻小豬認為：「如果建造一間稻草房子，不是容易而且溫暖的嗎？」於是他收集了很多稻草，立刻著手建造房子。

稻草房屋很快就蓋好了。

第二隻小豬是用樹枝作材料，來建造房子的。並且說：「用樹枝做成的房子也是很容易呀！你看，已經完成了。」

-(大紀元文化網，<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>)



圖56： 此圖為故事三隻小豬中的一個場景

第三隻胖小豬是用磚瓦做材料，來建造房屋的，由於磚塊很重，所以搬運起來相當的辛苦。

小豬每天都很辛勤的工作，磚塊一塊接一塊的堆砌起來。

勤勞的小豬，終於建造出一間既漂亮又堅固的磚塊房屋了。

-(大紀元文化網，<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>)



圖 57： 此圖為故事三隻小豬中的一個場景



圖 58： 此圖為故事三隻小豬中的一個場景

有一隻可怕的大野狼很久沒吃東西了，牠來到了剛蓋好的稻草屋前：「真是座好房屋呢，讓我進來坐坐好嗎？」

「不行，我討厭你！」小豬心裡想如果被野狼進來了，我一定會被他吃掉。

-(大紀元文化網，<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>)



圖 59：此圖為故事三隻小豬中的一個場景

「唷！你好大的膽子；好吧！你這用稻草做的房子，看我用一口氣就能吹倒它！」「撲！」

胖小豬的稻草房子被吹得搖來搖去，不一會兒，就被野狼輕輕鬆鬆的給吹垮了。因此，豬大哥趕快跑到豬二哥家。

不久，大野狼也來到第二隻小豬所建造的木頭房屋前。

當第二隻小豬拒絕讓野狼進屋時，野狼就很生氣的「撲！撲！」地用力吹氣，而這間木頭房屋也被野狼輕鬆地吹得七零八落；因此，豬大哥和豬二哥趕快跑到豬小弟家。

野狼來到磚塊房子前，想吃三隻小豬。

「你快走開，我不歡迎你。」當小豬拒絕後，野狼就很生氣的「撲地，撲地！」用力吹氣，由於這間房子十分堅固；因此，野狼再怎麼用力吹，房子仍然不會動搖。

野狼無法進入小豬的磚塊房屋；後來，野狼發現了煙囪。

野狼說：「有辦法了，從這裡就可以進去了。」

-(大紀元文化網，<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>)



圖60：此圖為故事三隻小豬中的一個場景



圖 61：此圖為故事三隻小豬中的最後一個場景

小豬說：「哎呀！不得了，該怎麼辦？」

於是聰明的小豬就趕緊想了個好辦法，他將裝滿水的大鍋子放在壁爐裡面，然後將火熊熊地燃燒起來。不知情的野狼仍然由煙囪下來，掉落在鍋子中，這時小豬趕緊用蓋子將鍋子蓋住，而呼嚕呼嚕地燒起火來了。聰明的小豬們終於除掉大野狼，過著快樂的日子。

-(大紀元文化網，<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>)

讀後心得：當小朋友用愉快的心情看完這個利用豐富的色彩動畫製作的故事後，不僅對故事的內容更加的清楚，也輕鬆的學習到了做人的道理，這就是在遊戲中學習的一種優點。

讓小朋友知道 ” 勤勞 ” 的重要性。

讓小朋友知道 ” 懶惰 ” 所會造成的後果。

也讓小朋友知道不可以隨便接近陌生人、不輕易相信陌生人的語言。

父母親可以和小朋友一同觀看故事，一邊講解其中的重要性。

故事二：龜兔賽跑



圖 62：此圖為故事龜兔賽跑的首頁

在拉拉山上，有一隻兔子看不起烏龜。

兔子長了四條腿，一蹦一跳，跑得可快啦。

烏龜也長了四條腿，爬呀，爬呀，爬得真慢。

-(大紀元文化網，<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>)





圖 63： 此圖為故事龜兔賽跑中的一個小場景  
有一天，兔子碰見烏龜，笑咪咪地說："烏龜，烏龜，咱們來賽跑，好嗎？"  
烏龜知道兔子在開他玩笑，瞪著一雙小眼睛，不理也不睬。兔子知道烏龜不敢跟他賽跑，樂得擺著耳朵直蹦跳，還編了一支山歌笑話他。

烏龜生氣了，說："兔子，兔子，你別神氣活現的，咱們就來賽跑。"  
兔子一聽，差點笑破了肚子："烏龜，你真敢跟我賽跑？那好，咱們從這兒跑起，看誰先跑到那邊山腳下的一棵大樹。預備！一，二，三，——"  
-(大紀元文化網，<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>)



圖 64： 此圖為故事龜兔賽跑中的一個小場景

兔子撒開腿就跑，跑得真快，一會兒就跑得很遠了。他回頭一看，烏龜才爬了一小段路呢，心想：烏龜敢跟兔子賽跑，真是天大的笑話！我呀，在這兒睡上一大覺，讓他爬到這兒，不，讓他爬到前面去吧，我三蹦二跳的就追上他了。"啦啦啦，啦啦啦，勝利准是我的嘛！"兔子把身子往地上一歪，閤上眼皮，真的睡著了。

-(大紀元文化網，<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>)



圖 65： 此圖為故事龜兔賽跑中的一個小場景



圖 66： 此圖為故事龜兔賽跑中的一個小場景



圖 67： 此圖為故事龜兔賽跑中的最後一個小場景

再說烏龜，爬得也真慢，可是他一個勁兒地爬，爬呀，爬呀，爬，等他爬到兔子身邊，已經累壞了。兔子還再睡覺，烏龜也想休息一會兒，可他知道兔子跑得比他快，只有堅持爬下去才有可能贏。於是，他不停地往前爬、爬、爬。離大樹越來越近了，只差幾十步了，十幾步了，幾步了……終於到了。

兔子呢？他還在睡覺呢！兔子醒來後往後一看，唉，烏龜怎麼不見了？再往前一看，哎呀，不得了了！烏龜已經爬到大樹底下了。兔子一看可急了，急忙趕上去可已經晚了，烏龜已經贏了。烏龜勝利了。

-(大紀元文化網，<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>)

讀後心得：當小朋友用愉快的心情看完這個利用豐富的色彩動畫製作的故事後，不僅對故事的內容更加的清楚，也輕鬆的學習到了做人的道理，這就是在遊戲中學習的一種優點。

讓小朋友知道 ” 努力 ” 的好處

讓小朋友知道 ” 驕傲 ” 的壞處

也讓小朋友知道勤能補拙是可以彌補先天的不足的。

父母親可以和小朋友一同觀看故事，一邊講解故事中所要表達的寓意。

## 第八章 Q&A

### 關於拼圖的好處

#### 思考拼圖對小孩子有哪些好處？

1. 可以激發孩子推理思考能力並增進手眼協調能力：

平面或是立體拼圖，每一個拼圖塊，都需要孩子旋轉不同的方向，才能組合成功，從練習中可以增加孩子手眼協調能力。

另外，在拼湊的過程中，也可以陸續增加孩子對挫折的忍受程度，面對一堆零亂的拼圖塊，孩子需要獨力思考圖塊的顏色、位置、方向，因此愛玩拼圖的小孩子推理思考的能力會比較好喔。

2. 培養耐心、專注力，增加觀察力：

當孩子完成拼圖後，會有小小的成就感，而完成困難度較大的拼圖後所獲得的成就感也更大，因此孩子不僅可以獲得自我肯定，學會面臨困難(一堆凌亂的拼圖塊)時，透過不斷地觀察分析(到底該如何拼下去)，持續、專注、並有耐心地投入，訓練出孩子專注力及穩定度。

-(拼圖資訊，<http://www.renoirpuzzle.com.tw/html/information.htm>)

#### 孩子多大可以接觸拼圖？如何選購？

每個孩子因為發展的程度不一，而且和年紀並沒有絕對的關係，所以如果以大部分孩子的能力來評估自己孩子，要很小心，以免孩子在一接觸拼圖時就產生挫折感，以下有幾個建議可供各位家長做參考，至於每個孩子的狀況，要請家長依實際狀況調整。

12 個月到 18 個月：

片數可以從 3-4 片開始，拼圖片每一片要大，而且要堅固不易折損。最好完成後是一個簡易、日常生活中的圖形，如房子、蘋果…等；可以讓孩子加深對生活環境中所接觸到的物品。

兩歲以上：

當孩子已經可以以言語做較多的表達時，拼圖不僅是遊戲，也可以協助家長傳達某些想讓孩子學習的基本概念，如形狀、數與量、英文字母等，如何選擇拼圖，家長可以挑選一些與孩子容易互動的拼圖，這部分的拼圖傳達的是一些日常生活中的基本概念，而不是拼圖技巧，家長不要以片數為選擇重點，而要考慮這樣的設計，是否淺顯易懂，讓孩子很容易明白想要傳達的概念。

三歲以上：

這時期的孩子應該大部分都已經了解拼圖是怎麼一回事了，如果要讓孩子在拼圖技術上不斷地提昇，可以選擇適合的片數和難易度，在這裡要特別提醒家長，不要急速增加片數，嘗試不同難易程度的拼圖對於孩子的挫折忍受度會很有幫助。越小的孩子，選擇的拼圖片要越多。

六歲以上： 可以嘗試立體拼圖。

基本上，拼拼圖要循序漸進，給孩子適度成長的空間又不會有過多的壓力，孩子自然會建立自信且樂在其中。

-(拼圖資訊，<http://www.renoirpuzzle.com.tw/html/information.htm>)

### 帶孩子玩拼圖有哪些錯誤的觀念？

1. 只在乎片數：

決定拼圖難易除片數以外，另一個很重要的因素是圖案的種類，一般而言，卡通、線條色塊分明的比較好拼，單色或色彩漸層不易分類或區分位置的就會困難很多；選擇拼圖時必須難易輪流交替，輕鬆容易的拼圖讓孩子增加成就感，較難的拼圖讓孩子培養耐心、增加觀察力。

2. 高估孩子的能力：

有些家長因為看孩子拼得很好，覺得孩子能力很強，於是選擇跳了好幾級的拼圖給孩子拼，孩子可能會因為無法完成而產生很大的挫折感，嚴重的會很久都不願意碰拼圖。適度的挫折可以提高孩子的挫折忍受度，過大的挫折，會讓孩子失去信心和興趣。

-(拼圖資訊，<http://www.renoirpuzzle.com.tw/html/information.htm>)

3. 急於告訴孩子正確的位置或技巧：

在引導孩子拼圖時，等待是很重要的，讓他自己去發覺一些有用的拼圖技巧，比你直接告訴他更好，孩子才不會一直等你提醒他下一片在哪裡？

## 打地鼠

### 眼力基礎訓練：

一般的地鼠遊戲是，地鼠一出來，停個一秒或一秒半就會立刻縮進去了，你只要一察覺到地鼠出來了，就要用最快的反應，在最短的時間內用最快的速度打下去，在有限的短時間內打到的地鼠越多，得分就越高，在玩遊戲的過程中也就可以幫助及提升眼力及反應速度能力。

# 參 考 文 獻

## 中文書籍文獻：

有關 Flash 製作參考：

1. 網易資訊科技出版社 (2006) Flash 8 中文版動畫實務
2. 旗標出版社 (2005) Flash 8 躍動的網頁
3. 學貫行銷出版社 (2007) Flash 遊戲殿堂
4. 松崗電腦圖書出版社 (2001) 快快樂樂學 Flash 5 遊戲總動員
5. 文魁資訊出版社 (2007) Flash 8 動畫特效應用

有關動物的製作參考：

1. 麥田出版社 (2007) 動物園驚奇
2. 凜南美術出版社 (1998) 動物圖案設計
3. 台一出版社 (1976) 動物與環境
4. 文學出版社 (1986) 動物與環境
5. 桂冠出版社 (2002) 動物權與動物福利小百科
6. 大成精舍出版社 (1974) 動物鑑
7. 書佑文化事業股份有限公司 (1988) 彩色世界兒童名著 1 三隻小豬
8. 書佑文化事業股份有限公司 (1988) 彩色世界兒童名著 19 龜兔賽跑

## 網路文獻：

動物文字介紹部份來自此處-----台北市立動物園 <http://www.zoo.gov.tw>

參考文獻圖表來自此處-----創市際市場研究顧問(股)有限公司  
<http://www.insightexplorer.com/index.html>

拼圖問題部份資訊參考此處-----拼圖資訊  
<http://www.renoirpuzzle.com.tw/html/information.htm>

部份童話故事內容參考此處----大紀元文化網  
<http://www.epochtimes.com/b5/ccindex.htm>

## 附錄一、專題製作進度表

1. 2007 年 6 月： 小組討論專題主題……並且討論專題內容。
2. 2007 年 7 月 1 日~7 月 14 日：小組分別找動物資料……並製作動物的介紹內容。
3. 2007 年 7 月 14 日~8 月 15 日： 小組分別對自己找的動物製作 Macromedia Flash 的，動畫製作及圖片，並將整個七、八月份的資料作一個整合討論及檢討。
4. 2007 年 8 月 16 日~9 月 30 日： 小組分別製作是非題及所有遊戲區的動畫製作，並將整個八、九月份的資料作一個整合。
5. 2007 年 10 月 1 日~11 月 21 日： 開始製作書面資料及 ppt。
6. 2007 年 11 月 22 日~12 月 1 日： 將專題內容做最後的整合。
7. 2007 年 12 月 2 日~12 月 14 日： 配音的製作……並且完成專題。

## 附錄二、專題成果發表流程

|                      | 日期        | 作業項目   | 地點   |
|----------------------|-----------|--|------|
| 專題<br>成果<br>發表<br>流程 | 12 月 14 日 | 繳交專題報告初稿，共一式三份於系辦，將統一發送給評審老師。                  | 系辦公室 |
|                      | 12 月 21 日 | 成果發表會評分標準：內容創意 20%、參考價值 35%、現場表現 25%、媒體運用 20%。 | 系辦公室 |
|                      | 12 月 30 日 | 繳交正式專題報告(含光碟，檔案請儲存於 PDF 檔)。                    | 系辦公室 |