



電玩中學程式-以流程控制單元為例

指導教授:李承修 老師

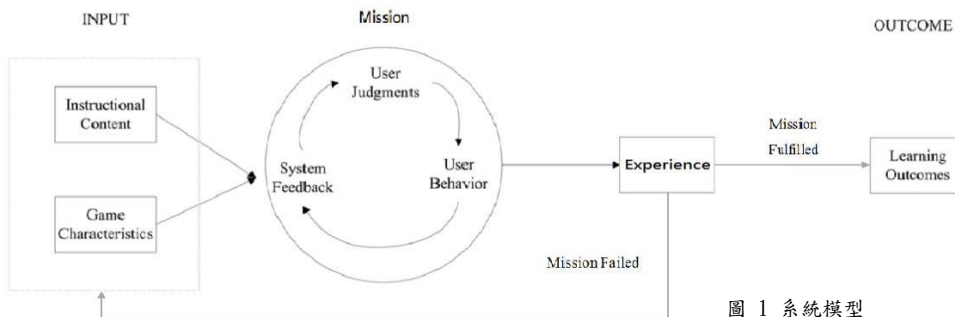
組員:譚鈺譯1021050014、郭展宇1021050017、廖祥富1021050020

壹、研究動機

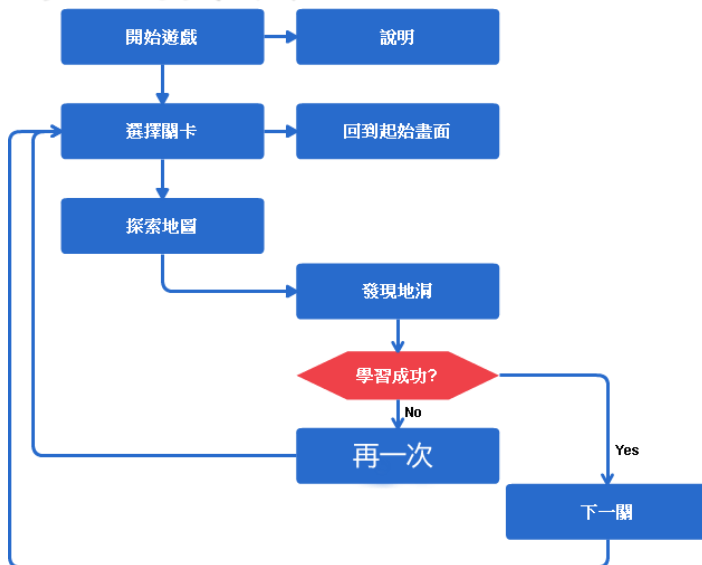
遊戲能夠提高專注力。深知程式語言學習有一定的困難度在，為此想要有一個既可以幫助老師教學達到學習目標且能提高學習者的意願，這兩全的方法，我們想到了利用遊戲的趣味性，把學習元素加入其中，有了這個想法，我們到網路搜尋適合的軟體來輔助開發，最終找到Game Salad來建構數位遊戲學習。

貳、系統模型

Garris曾提出輸入、處理、輸出，這三階段的遊戲式學習模型。此模式如圖1所示，是先定義要執行教育內容跟結合遊戲特性，所製作出來寓教於樂的遊戲，其後是此遊戲能夠讓人不斷沉迷於之中，不斷在做嘗試與挑戰、系統回饋、經驗等，最後使用者透過此遊戲，而達到一定的學習目標。



參、遊戲腳本



肆、專題結果

以Game Salad為背景所製作的遊戲，讓使用者在玩遊戲的過程中，能夠學習到程式語法如圖2所示，達到遊戲中學習的目的，並在學習中能獲得成就感且啟發學習的動機。

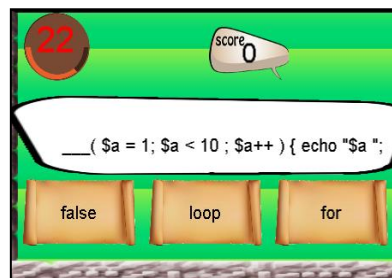


圖 1 系統模型

圖 2 遊戲畫面