

# 第 49 屆全國技能競賽分區技能競賽

## 競賽試題重點說明

### 選手注意事項：

1. 考試時間原則上為 4 小時，但以最後競賽時公佈為準。
2. 選手請自行安裝 XAMPP 套件，設定工作環境，包含 web server 及資料庫。
3. 每一「工作崗位」皆有一個隨身碟，內有一個「參考資料」資料夾，作答時可參考使用此資料夾內的資料。
4. 請每位選手依 web+「考場工作崗位號碼」在桌面建立一個資料夾(例如 web01, web02)，用來存放要被評分資料。
5. 網站首頁請設定為 index.htm，或 index.php。
6. 作答期間，若是資料庫或是網頁需設定帳號密碼時，帳號設定為 admin，密碼設定為 1234。**未依規定扣總分 5 分。**
7. 考試相關資料於考完後，全部收回，包括考場提供的空白紙，試題、評分表、資料片等。
8. 每一「評分項目」的前面，皆有標明「主 or 客」代表「主觀評分 or 客觀評分」。
9. 若有同分時決定名次的先後排名方式如下：
  - (1) 先依作答交卷時間之先後順序，來比較排名，交卷時間較早者，排名先。離競賽時間結束前 10 分到競賽結束，交卷時間比序等級視同一樣。
  - (2) 若交卷時間比序等級一樣時，則依序以評分表中的評分項次得分來比較排名，從第 1 項次開始比較到最後一項次，得分高者，排名先。
  - (3) 最後，新增主觀評分項目「網站設計整體性」項次，由所有裁判人員共同評分，依得分高低比較，來比較名次的先後。
10. 其他注意事項：
  - (a)請參考評分標準表作答。
  - (b)除非題目中特別說明，否則表單無須檢查資料是否有誤，或是有沒有填寫。
  - (c)除非題目中特別說明要評量美工之設計分數，否則評分重點在於功能是否完成，與畫面之美工無關。
  - (d)請隨時將設計好之網頁、圖片及資料庫等儲存至隨身碟，以避免當機等意外情形發生。
  - (e)比賽結束前請將作答之整個資料夾複製到隨身碟中。若成績產生爭議時，將以此隨身碟中之結果為依據。
  - (f)比賽結束時間一到，選手不可以再操作電腦，若因此未能將最新之答案存入隨身碟及桌面評分資料夾內，致使成績產生問題，選手須自負一切責任。
  - (g) 比賽結束時，請勿關機，以利評分作業之進行。

# 第 49 屆全國技能競賽分區技能競賽 競賽試題重點說明

考場工作崗位號碼：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

職類名稱：網頁設計

競賽時間：4 小時(暫定，以正式競賽時公告為準)

## 項目 1、LOGO 設計

電子競技(eSports)以下簡稱「電競」，電子競技運動就是利用電子設備（電腦、遊戲主機、街機、手機）作為運動器械進行的、但是操作上強調人與人之間的智力與反應對抗運動，不但是可以當作休閒活動，調節身心，還可以認識志同道合的新朋友；是新的競賽項目，也是新興產業，更是經濟活動的一環。本競賽模組是以電競為主題，來設計 LOGO。

(1) 請設計「電子競技(eSports)」網站之彩色標誌 LOGO，LOGO 設計圖除標誌圖形外，需包含文字「電子競技(eSports)」在 LOGO 內，中文(「電子競技」或「電競」)，或英文(eSports)，或中英文皆可)，並將設計之標誌置於 A4 直式文件上方，佔約二分之一，下方須有至少 30 個字之設計理念說明，版面配置如下圖所示。

(2) 請建立 1 個目錄，命名為 ANS1，將作答成果檔存在 ANS1 目錄下，存檔為「ANS1\_工作崗位號碼.docx」(Word 格式)，並將 LOGO 之原始設計可編輯檔存放在 ANS1/source 目錄下。



圖 1 LOGO 版面配置示意圖

# 電子競技網站報名及會員管理系統

請設計一個電子競技網站報名及會員管理系統之前台及後台，包含會員新增、刪除、修改、權限修改、登入驗證、及登入登出紀錄功能等。

## 項目 2、電子競技網站會員前台登入模組

- (1). 請設計一個電子競技網站前台登入模組。
- (2). 請在電子競技系統中內建管理者帳號:admin，密碼:1234。
- (3). 管理者登入驗證頁面(圖 2 所示)，包含輸入帳號及密碼的欄位，並提供圖形驗證功能。
- (4). 管理者輸入帳號、密碼及圖形驗證，驗證正確(由前端程式或伺服器端程式驗證皆可)，則會顯示登入成功的訊息；若輸入的帳號、密碼、或圖形驗證碼有誤，則顯示錯誤的訊息，且訊息的內容能分別指出錯誤的類型，例如帳號有誤、密碼有誤、或圖形驗證碼有誤。
- (5). 若連續錯誤 3 次，則自動切換到「登入失敗」的頁面，頁面內容顯示登入資訊輸入連續錯誤 3 次的訊息。
- (6). 圖形驗證需以圖片顯示，內需包含 2 組 2 個數字圖片(0~9)及中間有一個運算符號，點擊「驗證碼重新產生」按鈕時，會更換新的驗證碼圖片，圖片驗證碼必須是由 SERVER 端產生的，使用者須回答其運算的結果。

## 電子競技網站管理 -- 登入

帳 號

密 碼

圖片驗證碼

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

1

2

+

3

4

送出

重設

驗證碼重新產生

圖 2 登入之驗證頁面

### 項目 3、進階驗證模組

若是特殊管理者「admin」登入時，系統偵測到是特殊管理者「admin」登入進行登入驗證時，則再加入第二層的進階驗證驗證功能。

### 項目 4、電子競技會員網站後台管理模組

延續前一個模組，請增加設計一個電子競技網站後台管理模組，包含會員新增、刪除、修改、權限修改、登入驗證、及登入登出紀錄功能等。功能說明請依下列評分項說明。

1.	以管理者帳號登入系統後，會進入管理者介面，能新增使用者帳號，包含帳號、密碼、姓名、及權限，並能在前台成功登入。使用者權限分「一般使用者」及「管理者」。
2.	新增使用者帳號時，系統會自動產生一個「使用者編號」，使用者編號是

	唯一編號，每一使用者皆不一樣，是以流水號的方式產生，共 5 碼，1 位英文字小寫 u，及 4 碼從 0001 開始的數字，例如 u0001。每新增一個使用者，使用者編號 為前一個新增個使用者再加 1。
3.	以管理者帳號登入系統後，能進入後台管理畫面，畫面標題需 為「管理者專區」的文字出現。 以一般使用者帳號登入系統後，能進入會員的畫面頁面，畫面標題需為「會員專區」的文字出現。
4.	以管理者帳號登入系統後：能修改使用者帳號資料，包含帳號、密碼、及姓名，並能在前台成功登入，但不能修改使用者編號。
5.	能修改使用者權限，包含「一般使用者」及「管理者」，並能在前台成功登入。但不能修改使用者編號。
6.	「管理者」的使用者，不能修改及刪除特別管理者「admin」管理者帳號的資料。
7.	以管理者帳號登入系統後，能以關鍵字查尋所有使用者帳號資料，並能以「使用者編號」升冪的排序方式呈現。每一筆資料包含使用者編號、帳號、密碼、姓名、及權限。
8.	能以關鍵字查尋所有使用者帳號資料，並能選擇以帳號、姓名 或使用者編號」及「升冪或降冪」的排序方式呈現。
9.	以管理者帳號登入系統後，能刪除使用者帳號資料，包含「一般使用者」及「管理者」。
10.	但不能刪除特別管理者「admin」管理者的帳號。
11.	刪除一位使用者後，「使用者編號」不可再重複使用。若再新增一位使用者時，不可再重複使用前先已刪除使用者的「使用者編號」。
12.	系統具有登入登出紀錄功能，管理者身份的使用者可以檢視紀 錄資料。登入登出紀錄資料每一筆至少包含，「使用者，時間，動作(登入/登出)，成功/失敗」。
13.	若是以管理者帳號登入系統成功時，能有一倒數計時器，預設以 60 秒為開始倒數計時，倒數到 0 秒時，則出現對話，詢問是否繼續操作，若按 Yes 則繼續操作，若按否或是 5 秒內無回答，則系統會登出。
14.	倒數計時器的倒數時間長度可以人工調整，並有一「重新計時」按鈕，可以重新開始計時的功能。

## 項目 5. 電競活動報名系統

電競活動報名系統，可使用製作活動管理精靈系統功能，套用電競活動報名版型，來快速產生電競活動，以提供玩家，瀏覽電競活動內容，查詢及統計報名人數。電競活動報名系統首頁至少包含 1 個主推的電競活動，及其餘的電競活動列表，相關參考頁面如下圖所示，功能說明如下：

電競活動首頁		查尋	電競活動管理精靈
<div>圖片 1</div>			
電競名稱1	電競活動1 簡介		
競賽日期	活動新聞連結		
報名			
<div>圖片 2</div>		<div>圖片 3</div>	
電競名稱2	電競活動2 簡介	電競名稱3	電競活動3 簡介
競賽日期		競賽日期	
活動新聞連結	報名	活動新聞連結	報名
<div>圖片 4</div>		<div>圖片 5</div>	
電競名稱4	電競活動4 簡介	電競名稱5	電競活動5 簡介
競賽日期		競賽日期	
活動新聞連結	報名	活動新聞連結	報名

圖 3 商品電競活動首頁-參考頁面

電競活動製作精靈			
選擇版型	填寫資料	預覽	確定送出

圖片

電競名稱

競賽日期

活動新聞連結

電競活動簡介

報名

電競名稱

競賽日期

圖片

電競活動簡介

報名

活動新聞連結

圖片

電競活動簡介

競賽日期

活動新聞連結

電競名稱

報名

電競名稱

競賽日期

圖片

電競活動簡介

報名

活動新聞連結

圖 4 電競活動製作精靈-參考頁面

1. 製作電競活動首頁，可瀏覽所有已公佈的電競活動，依競賽的時間之順序排列，競賽的時間最近的排在前面。  
首頁包含「電競活動管理精靈」及「查尋」按鈕
2. 若有包含置頂之「電競活動」（由「電競活動管理精靈」指定，並置頂於最上方）。
3. 按「查尋」按鈕，  
可以依日期範圍來查尋所需要的電競活動
4. 按「查尋」按鈕，  
可以依關鍵字來查尋「電競名稱」、「電競活動簡介」、及「活動新聞連結」中的內容尋找，尋找所需要的內容。（「活動新聞連結」只尋找該欄位的內容，不查尋連結出去的內容）
5. 按「電競活動管理精靈」按鈕，進入製作電競活動精靈的頁面，此精靈頁面包含「選擇版型」、「填寫資料」、「預覽」、「確定送出」等子功能頁面。  
按各子功能連結，會切換到各子功能頁面，每一子功能頁面至少需包含各子功能標題文字。
6. 「選擇版型」子功能頁面，需至少提供 2 種基本版型來套用。  
每一版型，至少包含：「圖片」、「電競名稱」、「電競活動簡介」、「競



	賽日期」、「報名」、及「活動新聞連結」等元素。
7.	「填寫資料」子功能頁面，可填寫及上傳所需要的資料，至少包含：「圖片」、「電競名稱」、「電競活動簡介」、「競賽日期」、「報名」、及「活動新聞連結」等元素的資料。其中競賽日期，格式不拘。圖片是選擇客戶端的圖片，然後上傳到伺服器端。 。
8.	提供電競活動發佈後，可再修改的功能。
9.	提供「電競活動」設定某一活動置頂的功能，只能設定一活動置頂。（網頁介面自行設計，增加在電競活動製作精靈中的一項子功能）
10.	提供「電競活動」設定顯示及隱藏的功能。（網頁介面自行設計，增加在電競活動製作精靈中的一項子功能）
11.	提供增加新版型的功能
12.	整體版面美術功能。