

第 52 屆全國技能競賽網頁技術青少年組

競賽試題

選手注意事項：

1. 考試時間為 4 小時，但時間有異動時，以大會規定另行公告。
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。

職類名稱：網頁技術

競賽時間：4 小時

● Module 1、LOGO 標誌設計

一、網站建置說明：

有位上海的遊戲開發者開發了一款「Shanghai Battle！」遊戲，心裡一直有個心願，就是想要創立一個「Shanghai Battle！」遊戲網站平台，讓更多人可以玩到這款「Shanghai Battle！」的遊戲，希望有人可以協助設計遊戲網站平台，而網站名稱就命名為：「Shanghai Battle！」。

二、試題描述與工作說明：

請幫忙協助製作「Shanghai Battle！」的 LOGO 標誌設計。設計的圖片將會提供給你參考。此模組需要你協助幫忙製作一個 LOGO 標誌設計。以下為工作說明：

1. 為「Shanghai Battle！」設計一個符合該網站的形象設計 LOGO 標誌。最後建立在一張 A4 版面中(如下圖 1 所示)，以下為 LOGO 標誌的注意事項：

1.1 你所設計的標誌必須使用「Shanghai Battle！」文字所組成的 LOGO 標誌，及至少一個“自行繪製”的圖形元素。

1.2 此 LOGO 標誌製作完成後，必須是作為網站設計頁面中的一部份。

1.3 標誌設計的尺寸為 15X15(CM)，並撰寫設計理念約 100-200 字。



圖 1：LOGO 標誌設計展示文件示意圖

二、選手提示：

1. 在桌面 web+「考場工作崗位號碼」資料夾中，新建以**崗位編號_01**及**崗位編號_source**為名稱的兩個子資料夾。
2. 將完成成果檔案存在**崗位編號_01**資料夾之中，相關說明如下：
 - 2.1 你為本試題所製作出的成果檔應是這兩類型的檔案格式(JPG 及 AI)，且此題必須繳交的一個 LOGO 檔案設計圖及一個 LOGO 原始檔。
 - 2.2 「Shanghai Battle!」的 LOGO 檔案設計圖(如圖 1)，其檔名為**崗位編號_LOGO.jpg**。
 - 2.3. 將完成的 LOGO 原始檔存在**崗位編號_01**之中，原始檔須可再次編輯，如圖像及文字皆可使用鋼筆工具再次新增、刪減或移動等編輯功能，其檔名為**崗位編號_LOGO_Source.ai**。

四、評分項目

項次	主、客觀	評分項目	補充說明	配分	得分
1.	客	是否繳交正確的文件格式，且有提交文件和原始檔案。	繳交：LOGO 檔案設計圖、LOGO 原始檔每個檔案遺漏扣(2)，其檔名命名方式也如上述選手提示說明，若檔名或副檔名有錯誤，每個檔案錯誤扣(2)。	4	
2.	客	LOGO 檔案設計圖中，Logo 設計放置於 A4 版面中並符合題目上要求。	LOGO 版面尺寸正確，並附上說明理念 100-200 字，每個要素遺漏扣(1)	3	
3.	客	LOGO 包括文字 Shanghai Battle! 及至少一個自行繪製的圖形元素。	使用 Shanghai Battle! 的文字設計元素。遺漏文字元素扣(2)，遺漏圖形元素則扣(2)	4	
4.	主	LOGO 標誌與「Shanghai Battle!」的網站意象相符且視覺美感佳。		5	
			統計	16	

● Module 2、「Shanghai Battle！」遊戲網站設計

一、網站建置說明：

根據市調公司 Newzoo 發布的全球遊戲市場報告指出，上海的「Shanghai Battle！」遊戲公司是大中華區規模最大的美術外包及遊戲研發工作室之一，擁有近二十年的發展歷史，集結了全球最具藝術創作能量的設計師，在台北、上海、南京、新加坡建立了專屬的研發工作室及營運據點，並擁有超過 500 名員工，為全球 TOP 20 的遊戲發行商中的 12 家提供先進的美術製作及遊戲開發服務。

「Shanghai Battle！」遍布全球的大客戶與合作夥伴均是遊戲產業的領導者及備受玩家喜愛的知名大廠。作為一家全球領先的幕後製作服務公司和經驗豐富的開發合作夥伴，我們致力於提供最優質的美術資產和開拓性的遊戲產品。

二、試題描述與工作說明：

建立一個「Shanghai Battle！」遊戲網站。

1. 「Shanghai Battle！」遊戲網站主頁面，請依照以下示意圖進行設計

1.1 畫面中導覽列必須有玩家留言、玩家參賽、網站管理三項功能，Banner 橫幅設計中有(Welcome to Shanghai Battle! 字樣及圖片一張)以及下方的資訊區塊(玩家留言板區塊、最新消息與賽制公告區塊)。

1.2 LOGO 標誌 (Module 1)必須擺放在畫面當中的導覽列之中。

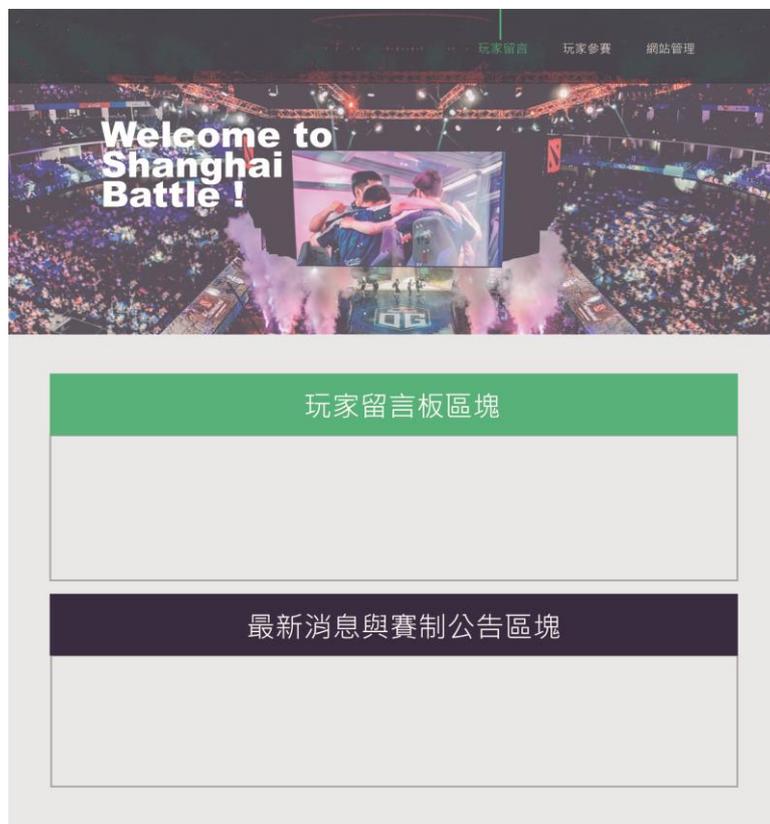
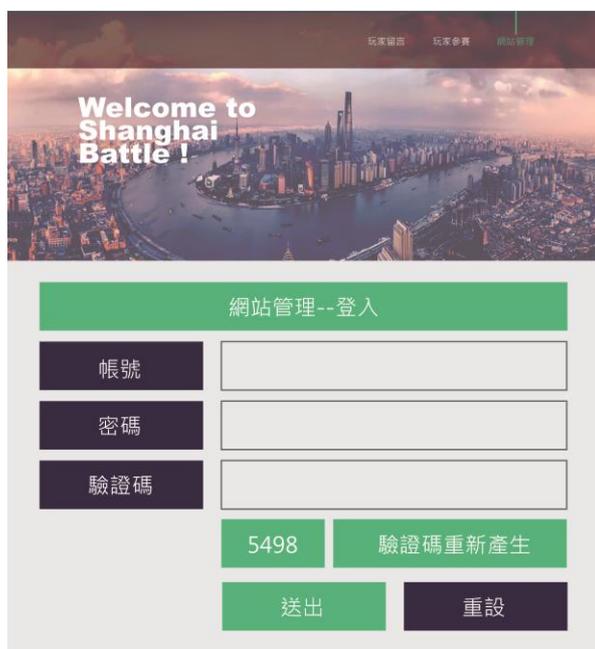


圖 2：「Shanghai Battle！」遊戲網站主頁面示意圖

2. 「網站管理」登入

2.1 「網站管理」登入畫面(參考圖 3)功能，包含輸入帳號、密碼及驗證碼，並放置相關功能的按鈕。

2.2 「網站管理」登入後，如圖 4 所示。



網站管理--登入

帳號

密碼

驗證碼

5498

驗證碼重新產生

送出

重設

圖 3：「網站管理」登入畫面



留言管理

賽制管理

網站管理內容

圖 4：「網站管理」登入後畫面

項次	主、客觀	工作項目及評分說明(項目 1、2 評分)	配分	得分
5.	客	<p>建立一個「Shanghai Battle!」以下必須要有以下元素：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 導覽列要有 LOGO、玩家留言、玩家參賽、網站管理等元素 ● Banner 橫幅設計有(Welcome to Shanghai Battle!字樣、圖片一張 ● 資訊區塊有玩家留言板區塊、最新消息與賽制公告區塊)。 <p>每個要素遺漏扣(1)</p>	8	
6.	客	<p>導覽列的玩家留言、玩家參賽、網站管理三大主功能選單，在選擇時能有互動效果顯示。如畫面之中的互動效果顯示則得滿分，若為自己設計之效果，則得 1 分。</p>	3	
7.	客	<p>「Shanghai Battle!」遊戲網站頁面，包含玩家留言、玩家參賽、網站管理三大主功能選單。可分別連結到各自的頁面。</p> <p>「玩家留言」主功能選可連結到「玩家留言」畫面 「玩家參賽」主功能選可連結到「玩家參賽」畫面 「網站管理」主功能選可連結到「網站管理」登入畫面</p>	3	
8.	客	<p>「網站管理」登入畫面： 可輸入帳號、密碼登入驗證身份，其中 帳號設定為 admin、密碼設定為 1234</p>	2	
9.	客	<p>有驗證功能： 驗證為 4 位數字。 有一按鈕，可重新產生驗證碼。</p>	4	
10.	客	<p>「網站管理」登入後，畫面會包含「留言管理」及「賽制管理」次選單</p>	2	
		統計	22	

3. 玩家留言板

3.1 設計「玩家留言板」前台功能，參考版面如圖 5、6 所示，進入「玩家留言板」時，先出現「玩家留言列表」頁面，展示先前所有的玩家留言，在畫面有一新增留言的按鈕，可新增留言，如圖 7 所示。每一則「玩家留言」資訊包含留言玩家姓名、留言內容、連絡電話、Email 及發表時間。

3.2 自行設計特色功能(上傳圖片、留言序號)，以及輸入資訊時格式錯誤檢查(連絡電話、Email)。



圖 5：玩家留言列表



圖 6：玩家留言列表(編輯及刪除)

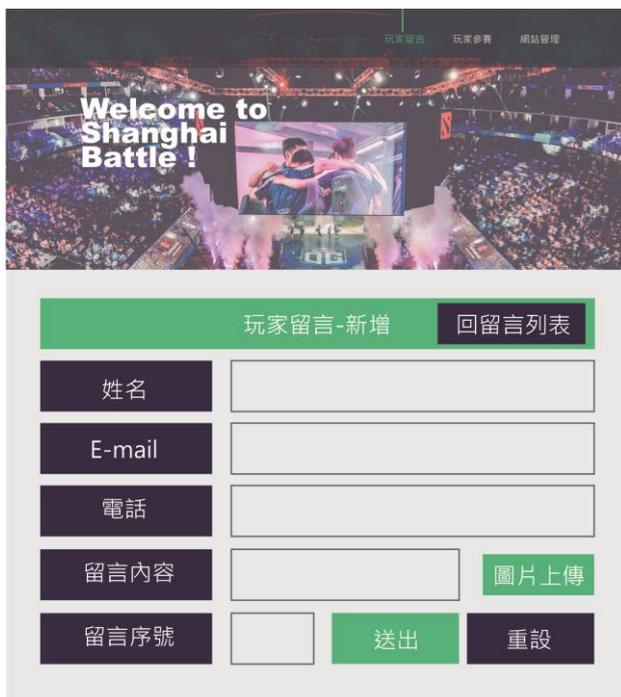


圖 7：「玩家留言-新增留言」畫面

4. 玩家留言板後台管理

設計「玩家留言板」管理功能，管理功能包含「玩家可編輯及刪除本身的留言」，如圖 8 所示，及網站管理者的管理功能，「可編輯及刪除所有的留言」。

圖 8 顯示了「玩家留言板-編輯留言」的後台管理界面。界面頂部有導航欄，包含「玩家留言板」、「玩家參賽」和「網站管理」等選項。主視覺區域顯示了「Welcome to Shanghai Battle!」的歡迎語。下方是編輯留言的表單，包含姓名、E-mail、電話和留言內容等欄位，每個欄位旁邊都有「顯示」的勾選框。底部有「送出」和「重設」兩個按鈕。

圖 8：「玩家留言板-編輯留言」畫面

5. 玩家留言板版面美術設計

玩家留言板面美術設計，設計玩家留言板展示頁面，版面自行美化，包含版面配置、顏色、字大小、區塊大小、圖片、背景圖等，本項目版面美化列入評分。

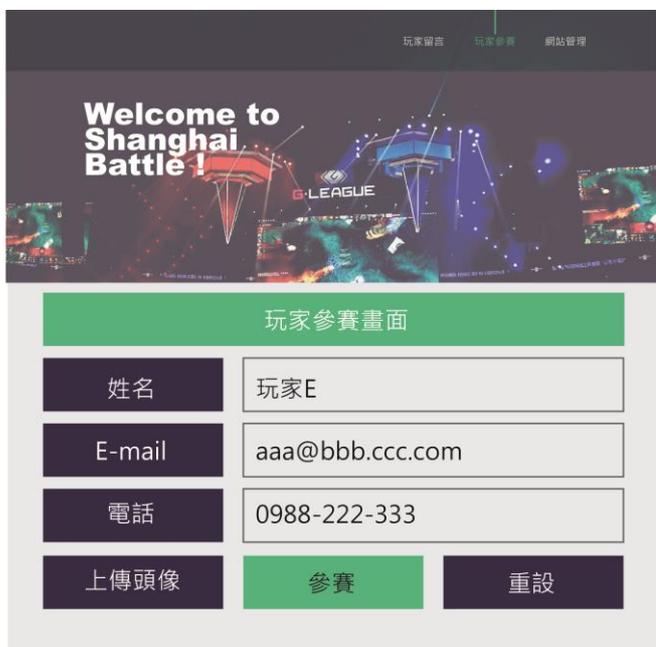
項次	主、客觀	工作項目及評分說明(項目 1、2 評分)	配分	得分
11.	客	玩家可以留言，留言資訊包含留言玩家姓名，留言內容，Email，連絡電話，並可在前台正確展示。前台展示亦須包含發表的時間，格式「發表於 XXXX」，其中 XXXX 是發表的日期及時間。	2	
12.	客	留言資訊若包含上傳圖片，並可在前台正確展示。(圖片展示方式自行設計，以能正確展示為原則)	3	

13.	客	玩家留言時可以自行設定一個留言序號(4 位數字), 玩家可以用來編輯自己的留言。	2	
14.	客	留言資訊若可以作 E-mail 及連絡電話錯誤檢查 E-mail 錯誤檢查: 檢查是否包含「 @ 」及至少 1 個「 . 」。	3	
15.	客	留言資訊若可以作連絡電話錯誤檢查 連絡電話錯誤檢查: 連絡電話只能包含數字及「 - 」。 (「 - 」是減號不是底線)。	3	
16.	客	玩家可以用留言序號(4 位數字)來刪除自己整筆的留言資訊。	3	
17.	客	留言資訊經由玩家自己編輯後, 畫面上會出現註記「修改於 XXXX」, 其中 XXXX 是編輯的日期及時間。	2	
18.	客	留言資訊經由玩家自己刪除後, 畫面上會出現註記「刪除於 XXXX」, 其中 XXXX 是指刪除的日期及時間, 且不可以再編輯。(留言資訊除了玩家名字、留言內容及刪除的日期及時間, 其餘資訊不顯示)。	3	
19.	客	留言資訊編輯時, 可設定 Email 及連絡電話是否出現。且能正確展示其功能。	3	
20.	客	最新發表的留言在最上方	3	
21.	客	提供留言置頂的功能, 管理者可以把某筆留言置頂。	3	
22.	客	管理者可以編輯任何一筆留言, 包含編輯該筆留言是否出現留言者的「Email 及連絡電話」。	2	
23.	客	管理者可以刪除任何一筆留言刪除後, 整筆留言資料就消失了, 且不會在前台出現, 不同於玩家的刪除。	2	
24.	客	管理者可以從後台回應, 回應後, 前台該筆留言底下會出現管理者回應的資訊。	2	
25.	主	整個版面美化評分	6	
		統計	42	

註：評分項次 21~25 由參賽者自行設計發揮，以能正確展示功能為原則。

6. 玩家參賽

玩家進入參賽頁面後，鍵入玩家姓名、E-Mail、電話及上傳頭像後，即可登入參賽，系統並將其再次配對，最後會刊登於最新消息與賽制公告區塊中。登入畫面如圖 9、10、11 所示



The screenshot shows a registration form titled "Welcome to Shanghai Battle!". The form includes fields for Name, E-mail, and Phone, along with an "Upload Profile Picture" button. A green "Register" button and a "Reset" button are also present. The background features a G-LEAGUE logo and a stylized arena scene.

玩家參賽畫面		
姓名	玩家E	
E-mail	aaa@bbb.ccc.com	
電話	0988-222-333	
上傳頭像	參賽	重設

圖 9：「玩家參賽畫面」



The screenshot displays two sections: "Player Message Board" and "Latest News & Tournament Announcement". The message board shows two posts from "Player A" and "Player B". The announcement section features a "Profile Picture" icon next to "Player A" and a "Matchup" section showing "Player B VS Profile Picture Player C".

玩家留言板區塊	
玩家A	上線玩過感覺很棒，反饋很好
<small>發表於 2018/10/16 12:20:05 E-mail: aaa@bbb.ccc.com 電話: 0988-222-333</small>	
玩家B	角色不好操控

最新消息與賽制公告區塊	
頭像	玩家A · 配對中
頭像	玩家B VS 頭像 玩家C

圖 10：「最新消息與賽制公告區塊」正確展示

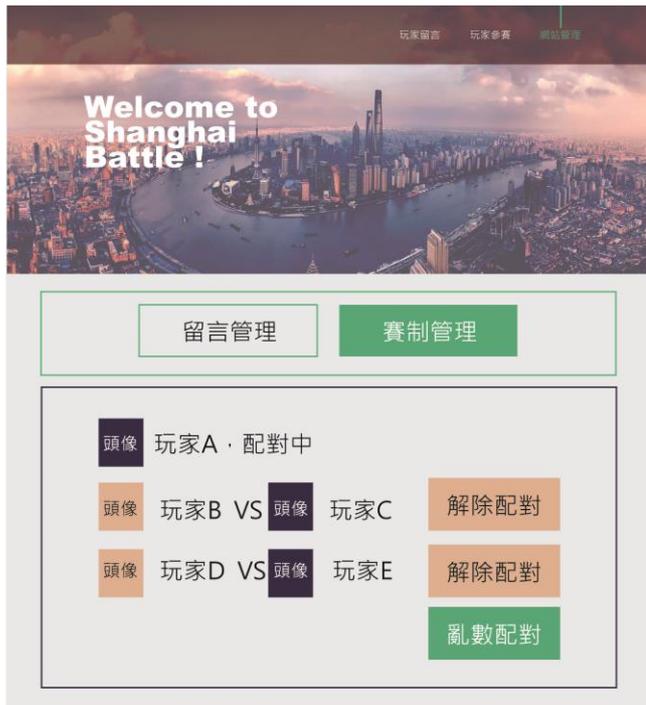


圖 11 :「賽制管理」管理者可解除配對，並再次亂數配對

項次	主、客觀	工作項目及評分說明(項目 1、2 評分)	配分	得分
26.	客	玩家進入「玩家參賽」介面中，可輸入姓名、E-mail、電話及上傳頭像，並可在管理者介面中看到資訊。	2	
27.	客	玩家於「玩家參賽」介面中，輸入姓名、E-mail、電話及上傳頭像，並可在最新消息與賽制公告區塊正確展示，展示內容只須顯示玩家姓名與頭像。(圖片展示方式自行設計，以能正確展示為原則)。若暫無配對者則可單獨顯示於公告上，並顯示如玩家 A 配對中。	2	
28.	客	管理者可進入「賽制管理」介面自行解除原本已經既定好的配對組別，並重新按下亂數配對。並於最新消息與賽制公告區塊正確顯示重新配對的情況。	6	
		統計	10	

三、選手提示：

- 在桌面 web+「考場工作崗位號碼」資料夾中，新建 **崗位編號_02** 子資料夾，以存放本題所完成之成果檔案。

● Module 3、串流音樂服務網站規畫

一、網站建置說明：

生活中，音樂陪伴時間遠比意識到的更多，舉凡通車、跑步、偷閒等時光，常少不了音樂的點綴，或許因此，全球串流音樂平台的 App 下載次數常獨占鰲頭。另一方面對於音樂創作人而言，似乎也是一條不同於傳統媒體的曝光管道：網路世界沒有時間長短、地點限制，更有無限量的線上人口，除了可以等待網路聲量的瞬間爆發，也可以期待長期經營後、換得一個細水長流的藍海市場。串流音樂服務看來是個雙贏模式：音樂人賺錢、使用者享受音樂。因此請建構出一個串流音樂服務網站。

二、需求功能說明：

- 使用者註冊、登入、忘記密碼。
- 下載音樂、共享音樂及成交紀錄。
- 音樂排行榜。
- 管理者將使用者帳號停權功能、音樂強制下架。

三、選手提示：

1. 請用 PPT 或 繪圖軟體製作，並將網站內的項目列舉。
2. 製作網站規劃樹枝狀架構圖
3. 在桌面 web+「考場工作崗位號碼」資料夾中，新建 **崗位編號_03** 子資料夾，以存放本題所完成之成果檔案。

四、評分項目

項次	主、客觀	工作項目及評分說明	配分	得分
29.	主	網站項目列舉詳細清楚	2	
30.	主	網站規劃樹枝狀架構圖符合需求以及專業程度	2	
31.	主	簡報說明及成果展示表現	2	
32.	主	專業問答表現	4	
		統計	10	