



# 致理科技大學

## 資訊管理系專題報告

今天吃什麼

What are we eating today

專題生：(10810146)羅國修、(10810225)潘承佑  
(10810233)沈芷軒、(10810234)林哲霆  
(10810239)陳星妤、(10810240)楊珮君  
(10710204)何孟潔、(10710238)蔡和洋

指導教授：林裕淇 老師

中華民國 112 年 05 月



致理科技大學

資訊管理系

畢業專題

今天吃什麼?—以板橋地區學生問卷調查為例

一一一學年度

# 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

111 學年度第 1 學期所撰寫。

**專題名稱：**

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 112 年 5 月 1 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 112 年 5 月 1 日

# 摘要

專題報告名稱：今天吃什麼- What are we eating today

頁數：總頁數

校系別：致理科技大學資訊管理系

完成時間：110 學年度第 2 學期

專題生：羅國修、潘承佑、沈芷軒、林哲霆、陳星妤、楊珮君、何孟潔、蔡和洋

指導教授：林裕淇

關鍵詞：食物、app、食物類型、隨機抽取

現代社會多元化，食物更是如此，許多食物來自不同的國家、不同的食物類型，這間接導致了許多人的選擇障礙，每天都要煩惱吃甚麼好，人生有多長就要思考多長的時間，還得考慮金錢、味道、口感等許多問題，為了解決這麻煩的問題，本專題研究想朝向由 app 幫忙進行食物選擇的系統做開發，並向外收集意見去做功能上的追加，以達到大眾選擇障礙的需求。

# ABSTRACT

Thesis Title : What are we eating today

Pages :

University : Chihlee University of Technology

Graduate School : Department of Information Management

Date: September,2022 Degree : bachelor

Researcher: LO,KUO-HSIU, PAN,CHENG-YOU, SHEN,ZHI-XUAN, LIN,ZHE-TING,  
CHEN SHING-YU , YANG, PEI\_CHUN, HE,MENG-JIE, TSAI,HO-YANG

Advisor : Yuh-Chi Lin

Keywords : food 、 app 、 food type 、 random draw

Modern society is diverse, and food is even more so. Many foods come from different countries and different types of food. This indirectly leads to many people's choice obstacles. They worry about what to eat every day, and they have to keep thinking about no matter how long their life is. Time, money, taste and many other issues have to be considered over and over again. In order to solve this troublesome problem, this motivates us to develop a system that uses an app to help with food selection, and our team has collected external opinions to improve functions to help the food choice decision of the public.

## 誌謝

於本專題研究完成時，組員們也將完成身為大學生所應盡的其中一項里程碑，在這邊我們全體組員必須感謝本專題進行時，提供協助的所有人員。

首先，感謝專題指導老師 林裕淇 老師，提供建議協助完成本專題研究之開發，時刻提醒敝班學生專題期程，以及專題所需繳交之資訊，並給予敝組組員即時的幫助與鼓勵。使我們專題順利進行。在這邊我們對 林裕淇 老師獻上萬分的謝意。

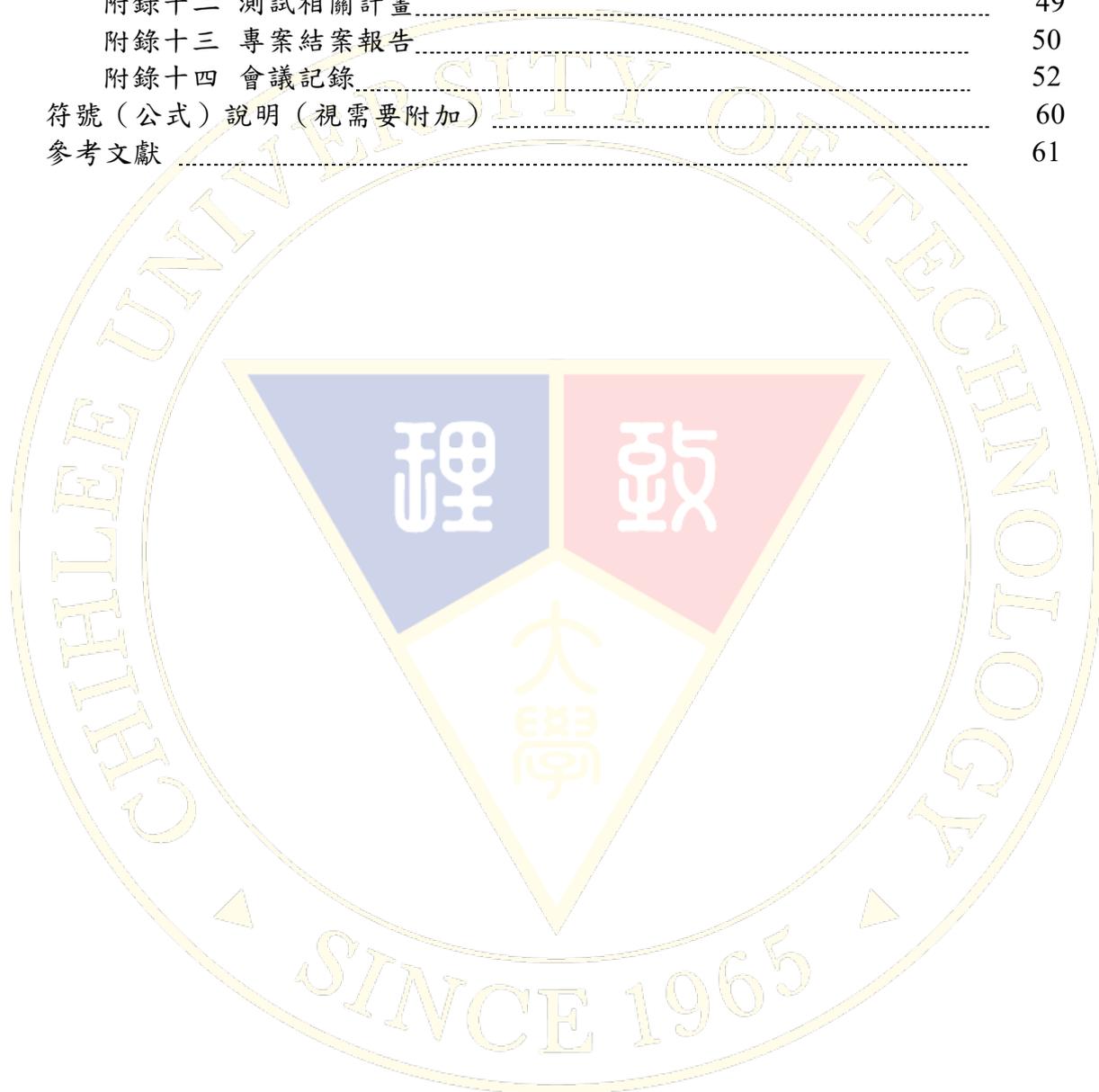
再來，感謝所有組員們盡心盡力、同心協力完成本專題研究，尋找相關資訊、撰寫專題論文文案、蒐集分析問卷調查。在編譯軟體的過程中，提出了各自的創意想法，才能順利完成本專題研究。在此獻上最大的感謝。

羅國修、潘承佑、沈芷軒、林哲霆、陳星妤、楊珮君、何孟潔、蔡和洋 謹致  
致理科技大學 資訊管理 學士班  
中華民國 111 年 08 月

# 目錄

中文摘要 .....	i
ABSTRACT .....	ii
誌謝 .....	iii
目錄 .....	iv
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
第二節 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
一、甚麼是選擇困難症 .....	2
二、為何有選擇困難症 .....	2
三、改善選擇困難症 .....	2
第二節 美食選擇與抽籤 APP 比較 .....	3
一、選擇與抽籤比較 .....	3
二、客群的比較 .....	3
第三節 什麼是 android studio .....	4
一、簡介 .....	4
二、主要使用功能 .....	4
三、Gradle 建構系統 .....	4
四、偵錯與分析工具 .....	4
第四節 什麼是是 Java 程式語言 .....	5
一、程式語言介紹 .....	5
二、應用 .....	5
第參章 研究內容與方法 .....	6
第一節 研究流程 .....	6
第二節 研究方法 .....	7
第三節 SWOT 分析 .....	10
第肆章 實驗結果與設計 .....	11
第一節 專題 APP 首頁 .....	11
第二節 隨機抽取頁面 .....	15
第三節 顯示菜單及地圖 .....	19
第伍章 結論與建議 .....	27
第一節 結論 .....	27
第二節 未來展望 .....	27
附錄 .....	
附錄一 專題執行計畫表 .....	30
附錄二 專題工作分配表 .....	31
附錄三 GANTT 圖 .....	32
附錄四 開發工具清單 .....	33

附錄五 WBS 圖.....	34
附錄六 使用個案圖.....	35
附錄七 藍圖.....	36
附錄八 資料詞彙.....	40
附錄九 活動圖.....	41
附錄十 類別圖.....	42
附錄十一 使用者操作手冊.....	43
附錄十二 測試相關計畫.....	49
附錄十三 專案結案報告.....	50
附錄十四 會議記錄.....	52
符號(公式)說明(視需要附加).....	60
參考文獻.....	61



# 各章節內容說明

## 第壹章 緒論

### 第一節、研究背景與動機

今天吃什麼是現代很多人正在思考的問題也是很多人的煩惱，現在食物的種類多樣像是飯、麵、炸物、飲料等等，還有食物的多元性，例如台式、日式、韓式、泰式等等，從這些組合就讓食物的選擇多上了不少，平時就在煩惱人生、學業、工作的人們多了一項要吃什麼的煩惱，對於已經有選擇障礙的人更是痛苦，每天只要到了吃飯時間他們都像是發作了 PTSD(創傷後壓力症候群)

，選擇太多也算種酷刑，因此我們想要解決眾多現代人的困擾，其中根據經發局統計全國人口數量最高的新北市板橋區，他是其人口最密集的地方，人口多達 55 萬人，其區域的餐館飲料店數量也是新北市最多，多達 1500 多家的餐館和 900 多家的飲料店，這樣的地區最多符合我們的受眾，所以我們針對了板橋區所開發了「今天吃什麼」這款 APP 來解決板橋區對於每天要煩惱吃什麼這項問題，為什麼要使用 APP 這個方式呢?因為根據資策會服創所統計臺灣有將近八成的民眾每天會使用手機的時間超過兩個小時，有超過五成以上的民眾會使用 2 到 5 個小時，更有 28% 的民眾每天會使用手機超過 5 個小時，因此我們才會選用 APP 來作為媒介來減少選擇的煩惱，並且使用抽籤的方式來減少使用者的選擇，來弱化和減少使用者所需要思考的時間，以最大化減少選擇障礙使用者的困擾

### 第二節、研究目的

這款 APP 的目的是要讓人們減少、減輕對於食物種類太多而不知道吃什麼的煩惱，讓有選擇障礙的人減少一項每天都要選擇的事物，並且選在人口密集度和餐廳密集度高的板橋來訂製這款 APP，來增加這款 APP 下載數

### 第三節、研究問題

因於人力與時間等問題，將此款 APP 的研究範圍選在人口密集度和餐廳面積度高的板橋來進行開發與研究。

### 第四節、研究流程

1. 討論研究背景與動機
2. 確定主題並收集資料
3. 討論 APP 應用
4. 設計 APP
5. 測試與修改 APP
6. 結論與建議

## 第貳章 文獻回顧與探討

### 第一節、選擇困難症

#### 一、 什麼是選擇困難症

今天中午要吃什麼、明天約會穿什麼衣服，買哪個款式的包包？每天苦苦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，人的一生中大概有2年9個月的時間，都是在糾結、難以選擇中度過，這是十分常見的狀況。

選擇困難症（Decidophobia）一詞最早出現在1973年，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。選擇困難症是一種心理困擾，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。此類人在進行選擇時感到異常艱難，無法做出讓自己滿意的選擇，尤其是自己一個人時，他們容易在選擇時感到恐慌、驚慌失措。因此，這類人往往會希望別人能幫他們做決定，或是習慣性地選擇意見佔多數的一方。

#### 二、 為何會有選擇困難症？

(1) 過於追求完美：有人凡事求完美，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，比如選錯學校、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。

#### 三、 改善選擇困難症

(1) 嘗試轉念：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，此時可以多嘗試轉念，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)嘗試理性客觀：做選擇時，可以先分析每項選擇的好處與缺點，這有助擺脫純粹以喜好、主觀感覺來做決定的習慣。

(3)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。

(4)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超商等。需要做出連串選擇時，可先從選項較少的項目開始，例如購買美食時，先從美食種類、價格、份量大小等較簡單項目開始選擇，最後再處理較複雜的選項。

## 第二節、美食選擇與抽籤 APP 比較

### 一、選擇與抽籤比較

市面上所開發的美食相關 APP，主要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，最後分析出你想要的美食餐廳。

(2)抽籤型 APP：主要考慮到選擇困難症的人群，減少較多選項，弱化用戶需要思考的時間，直接抽取最後中獎的餐廳。

### 二、客群的比較

(1)一般用戶：一般用戶為想快速決定餐廳亦或是已經決定想吃的種類但不知道附近有甚麼餐廳，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，所以透過較少選項的美食抽籤 APP 直接做決定。

### 第三節、什麼是 android studio?

#### 一、 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 基於 JetBrains IntelliJ IDEA，為 Android 開發特殊客製化，並在 Windows、OS X 和 Linux 平台上均可執行。

#### 二、 主要使用功能

- (1) Gradle 的建構系統
- (2) 可為所有 Android 裝置開發的整合式環境
- (3) 多項測試工具和架構
- (4) 支援 java、kotlin 等程式語言
- (5) 內建 Google 相關功能可配合使用

#### 三、 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。使用建構系統的各項功能可執行建構變數、支援多個 APK、資源縮減等操作

#### 四、 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？

### 一、 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。

### 二、 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：

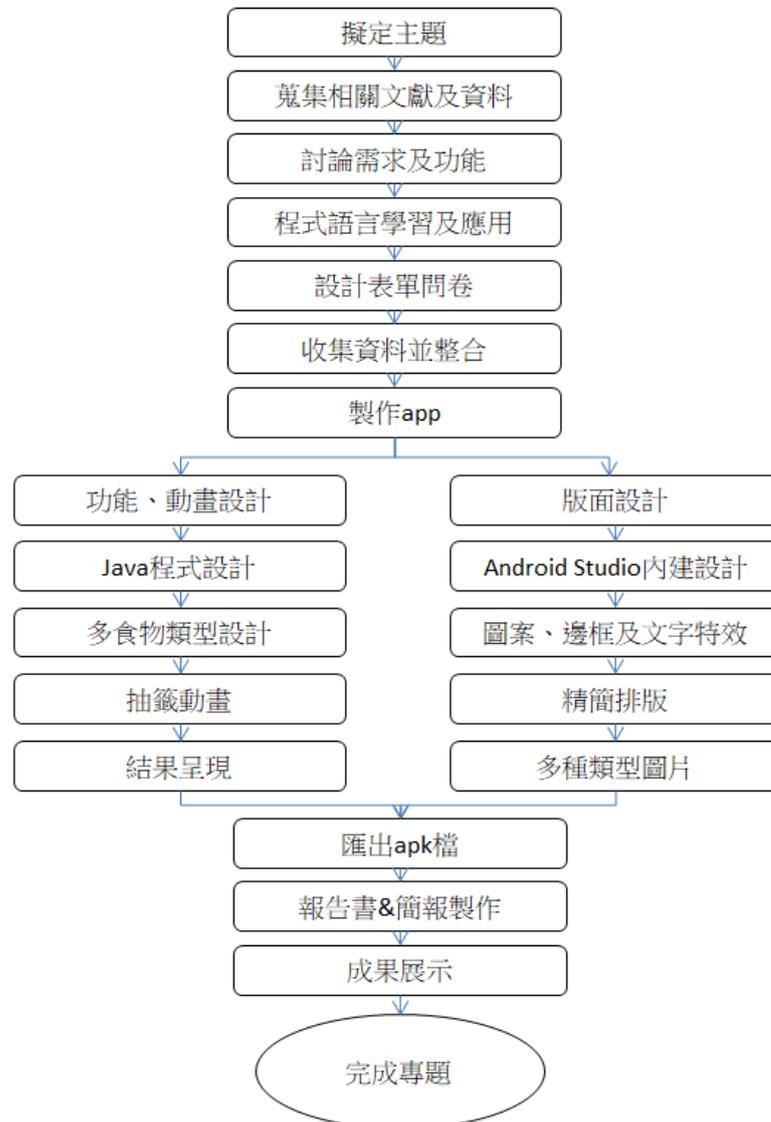
Java 通過 Servlets，Struts 或 JSP 提供對 Web 應用程式的支援。

## 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。



### 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高使用度的 APP，共有 100 份問卷回覆可作為分析參考。  
(問卷網址：<https://forms.gle/PKDyrEdXqwk1WQ1n7>)

#### (1) 性別

問卷調查結果顯示，男性比例為 44%，女性比例為 56%，受訪者女性比例較高。

性別計數

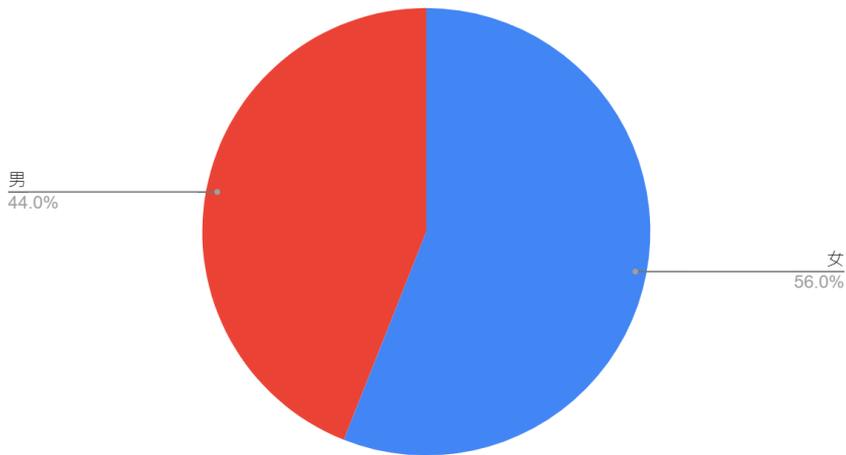


圖 1-2 性別比例圖

(2) 年齡

問卷調查統計得知，21~25 歲比例佔了總數的 71% ，而 31~35 歲只佔了僅僅 3% ，可以知道今天吃什麼的主要客群為 21~25 歲的年輕人，其次是 10~20 歲的國高中生佔了總數的 18% 。

年齡計數

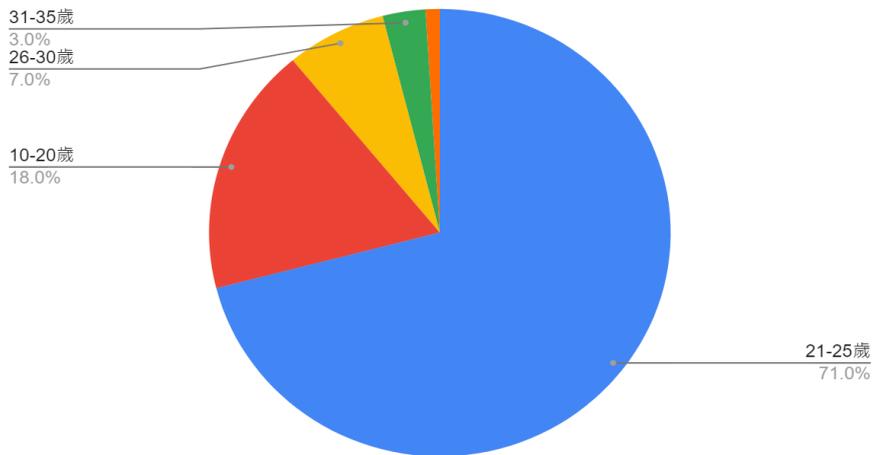


圖 1-3 年齡比例圖

(3) 居住地居

依圖 0-0 統計結果得知，大部分的使用者居住於北部佔了 86% ，其他中南東部、澎湖金馬地區只佔了 14% ，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。

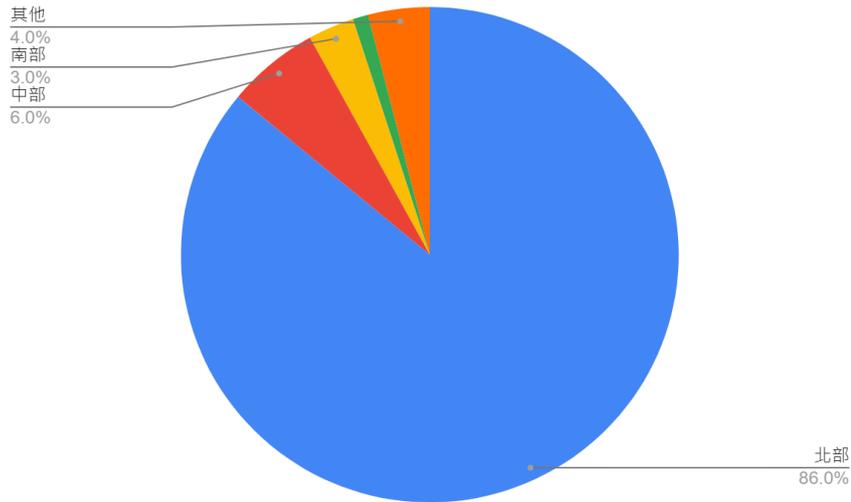


圖 1-4 居住地居比例圖

(4) 請問您外食的頻率是否高於自己煮餐或家人煮餐

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 74%，可見現代人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。

請問您外食的頻率是否高於自己煮餐或家人煮餐計數

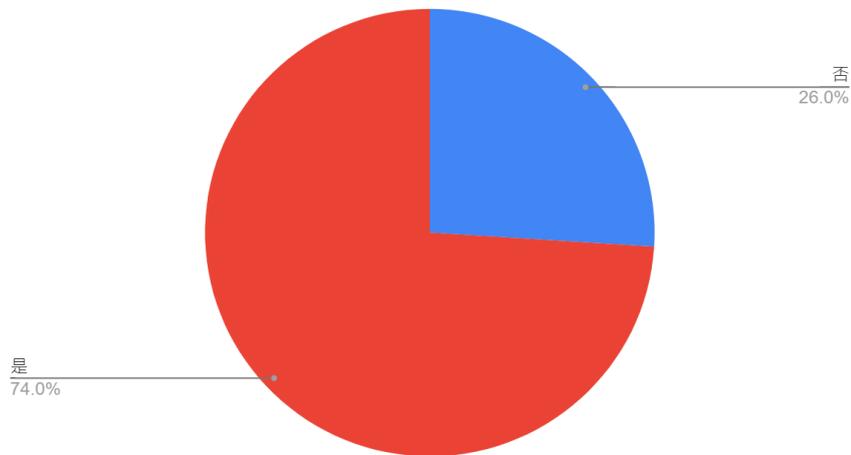


圖 1-5 外食頻率比例圖

(5) 您喜歡吃哪一類的料理

根據問卷調查結果顯示，喜歡飯、麵等主食類的人佔了約 25%，其次則是火鍋佔了約 19%，第三則是飲料佔了 16%，由此可知大多數人喜歡有澱粉類的食物

較能吃飽，並且搭配飲料一起享用，本團隊可依此結果加強 App 內的選項之開發。

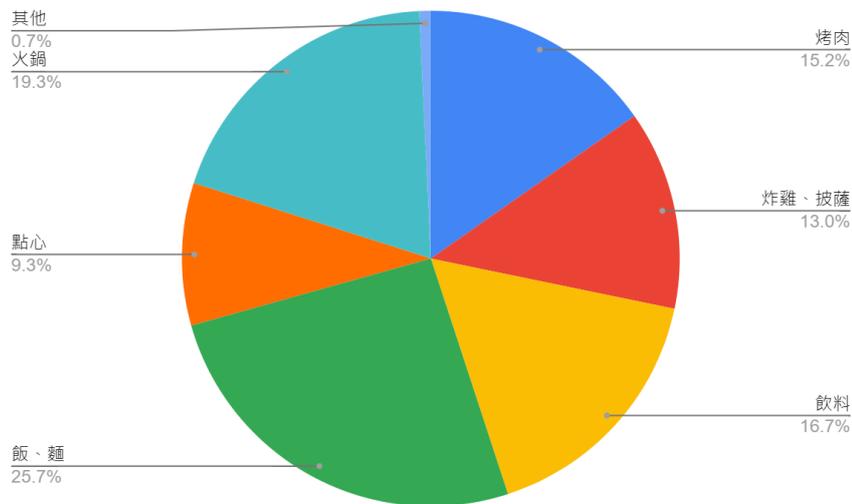


圖 1-6 歡吃哪一類的料理比例圖

(6) 您是否經常猶豫要吃什麼

由圖 0-0 可得知，大多數的人都經常無法決定要吃什麼，佔了總數的 87%，而少部分的人可以馬上決定自己要吃什麼，佔了 13%，由此可知「今天吃什麼」APP 對猶豫不決的人是有幫助性的。

您是否經常猶豫要吃什麼計數

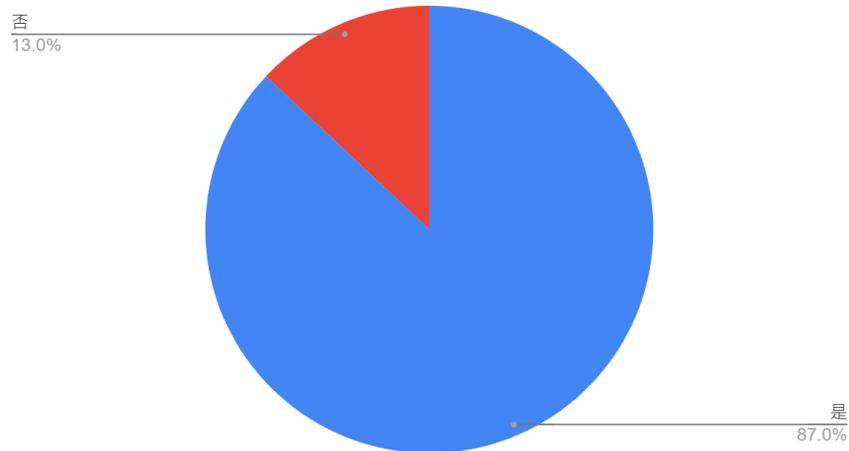


圖 1-7 是否經常猶豫要吃什麼比例圖

### 第三節、SWOT 分析

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

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，但因無法選擇多國語言，可能會失去部份的外國旅客，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 實驗結果與程式設計

### 第一節、專題 APP 首頁

#### 1. 頁面講解

首頁的功能為讓使用者選擇自己想找尋的美食類型，目前提供的類型有飲料類、甜點類、飯麵類、火鍋類、烤肉類、炸機披薩類共六種，選擇完畢後點擊下方開始鈕進入隨即抽籤頁面。



## 2. 程式解析

### (1) 宣告

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
  
    ImageButton ib1,ib2,ib3,ib4,ib5,ib6;  
    Button button;  
    int int1=0;  
    String string="";
```

### (2) 宣告並命名

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_main);  
  
    //宣告並重新命名  
    ib1 = findViewById(R.id.ib1);  
    ib2 = findViewById(R.id.ib2);  
    ib3 = findViewById(R.id.ib3);  
    ib4 = findViewById(R.id.ib4);  
    ib5 = findViewById(R.id.ib5);  
    ib6 = findViewById(R.id.ib6);  
  
    button = findViewById(R.id.button);  
  
    ib1.setOnClickListener(drink);  
    ib2.setOnClickListener(dessert);  
    ib3.setOnClickListener(ricenoodle);  
    ib4.setOnClickListener(hotpot);  
    ib5.setOnClickListener(bbq);  
    ib6.setOnClickListener(chickenpizza);  
  
    button.setOnClickListener(draw);
```

### (3) 點選餐飲類型變化邊框

```
private View.OnClickListener drink = new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        ib1.setBackground(getDrawable(R.drawable.imagebackchange));
        ib2.setBackground(getDrawable(R.drawable.imageback));
        ib3.setBackground(getDrawable(R.drawable.imageback));
        ib4.setBackground(getDrawable(R.drawable.imageback));
        ib5.setBackground(getDrawable(R.drawable.imageback));
        ib6.setBackground(getDrawable(R.drawable.imageback));
        int1=1;
        string="飲料";
    }
};
private View.OnClickListener dessert = new View.OnClickListener() {...};
private View.OnClickListener ricenoodle = new View.OnClickListener() {...};
private View.OnClickListener hotpot = new View.OnClickListener() {...};
private View.OnClickListener bbq = new View.OnClickListener() {...};
private View.OnClickListener chickenpizza = new View.OnClickListener() {...};
```

### (4) 點選開始抽籤按鈕

```
private View.OnClickListener draw = new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent it1 = new Intent();//建立新的Intent
        it1.setClass( packageContext: MainActivity.this, page1.class);//跳頁至page1
        Bundle bundle1 = new Bundle();//建立新的bundle
        bundle1.putInt("number", int1);//將int1值封裝至number裡
        bundle1.putString("food", string);//將string值封裝至food裡
        it1.putExtras(bundle1);//將值封裝至bundle
        startActivity(it1);//執行intent
    }
};
```

## 第二節、隨機抽取頁面

### 1. 頁面講解

選擇完美食類型後就會進入到隨機抽取頁面，其取樣範圍為致理科技大學及板橋市中心周邊的店家，將從這個範圍中抽取對應使用者所選擇美食類型之店家做為顯示結果，一次抽取只會顯示一間店家。



### 2. 程式解析

#### (1) 宣告

```
public class page1 extends AppCompatActivity {  
    |  
    TextView food;  
    ImageView img1;  
    Button draw;  
    int i1=0;  
  
    private Handler handler1 = new Handler();//做系統延遲  
    private Runnable change1, change2, change3, change4, change5, change6 = null;//設定六種變換動作  
    private Random random = new Random();//產生亂數
```

## (2)宣告並命名

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_page1);

    food = findViewById(R.id.food);
    img1 = findViewById(R.id.img1);
    draw = findViewById(R.id.draw);
}
```

## (3)bundle 帶資料

```
Bundle bundle = getIntent().getExtras();//從上頁bundle抓取資料
//將bundle裡的number及food物件取出
int i1 = bundle.getInt( key: "number");
String string2 = bundle.getString( key: "food");

food.setText("所選擇的類型是" + string2);//呈現所選的食物類型
```

## (3)抽籤動畫

```
//抽籤動畫
if (i1==1){ //如果選擇飲料類型
    change1 = new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            // TODO Auto-generated method stub
            //要重複做的事情
            int[] mArray1 = { //利用陣列儲存對應的照片
                R.drawable.macu_logo, R.drawable.truecan_logo, R.drawable.daydaydrink_logo, R.drawable.kebuke_logo,R.drawable.heart_logo,
                R.drawable.mans_logo, R.drawable.starbucks_logo, R.drawable.min_logo, R.drawable.whitealley_logo,R.drawable.tea_logo};
            int index1 = random.nextInt( bound: 10); //隨機數1到10
            img1.setImageResource(mArray1[index1]); //將圖片轉換成random出來的數值相對應的圖片
            handler1.postDelayed( n: this, delayMillis: 250); //延遲秒數已達到照片更換動畫
        }
    };
    handler1.postDelayed(change1, delayMillis: 250);
}else if (i1==2){ //如果選擇甜點類型
    change2 = new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            // TODO Auto-generated method stub
            //要重複做的事情
            int[] mArray2 = {
                R.drawable.yuan_logo, R.drawable.fenguan_logo, R.drawable.babyice_logo, R.drawable.chickencake_menu,R.drawable.zheli_logo,
                R.drawable.korea_logo, R.drawable.wendao_logo, R.drawable.krispykreme_logo, R.drawable.coldstone_logo,R.drawable.nksdchoco_logo};
            int index1 = random.nextInt( bound: 10);
            img1.setImageResource(mArray2[index1]);
            handler1.postDelayed( n: this, delayMillis: 250);
        }
    };
};
```

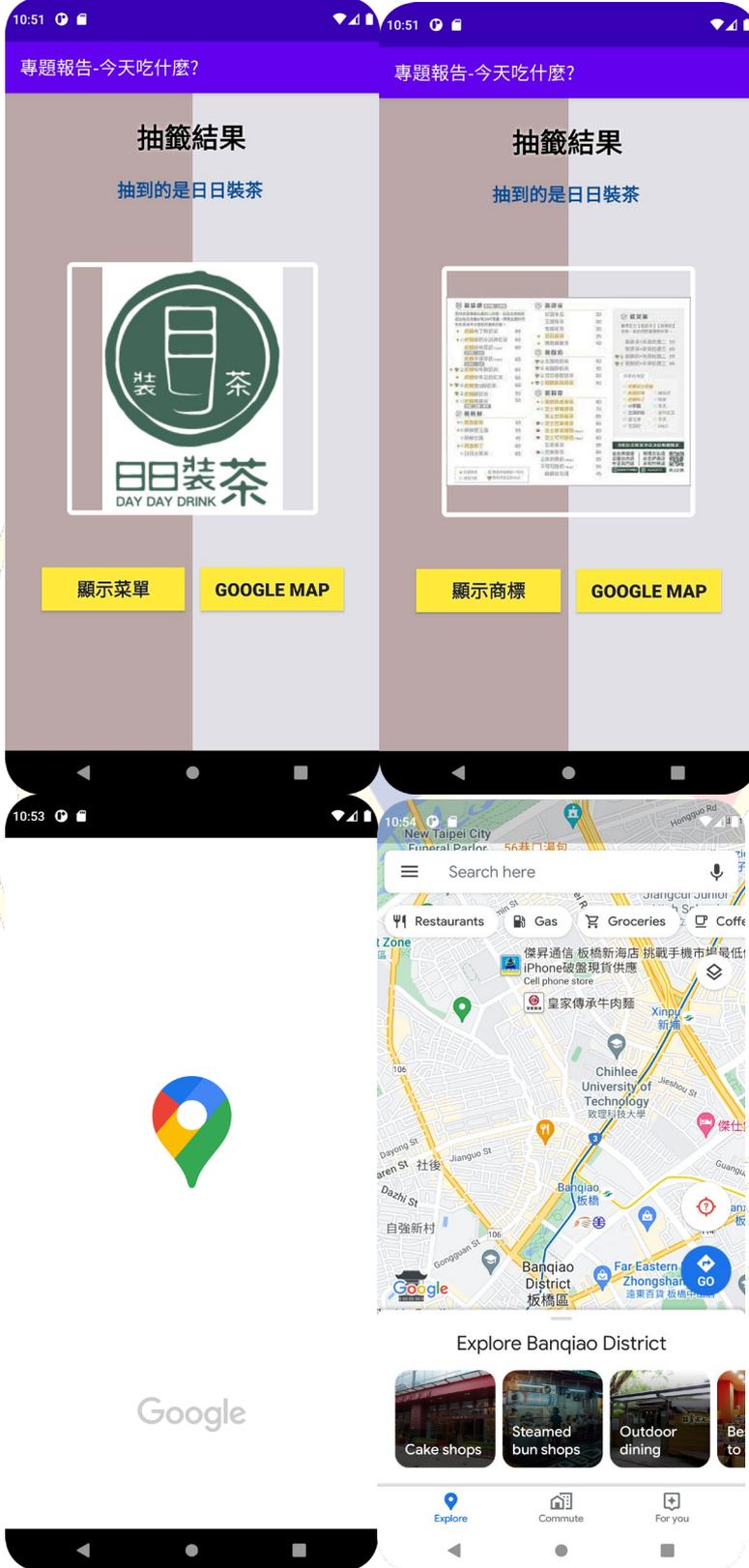
## (4)按下抽籤按鈕

```
//button按下動作
private View.OnClickListener draw1 = new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        int i2 = random.nextInt( bound: 10); //隨機數i2
        Intent it2 = new Intent();//建立新的Intent
        Bundle bundle2 = new Bundle();//建立新的bundle
        it2.setClass( packageContext: page1.this,page2.class); //跳頁至page2
        bundle2.putInt("n1", i1); //將i1值封裝至n1裡
        bundle2.putInt("n2", i2); //將i2值封裝至n2裡
        it2.putExtras(bundle2); //將值封裝至bundle
        startActivity(it2); //執行intent
    }
};
```

### 第三節、顯示菜單及地圖

#### 1. 頁面講解

當店家抽取完畢後，使用者可以點擊左下的顯示菜單按鈕，系統會顯示當前店家的菜單品項，也可點擊右下的 google map 手動查詢，方便使用者參考。



## 2. 程式解析

### (1) 宣告

```
public class page2 extends AppCompatActivity {  
  
    TextView t1;  
    int i1,i2,count=0;  
    ImageView img;  
    Button menu,map;
```

### (2) 宣告並命名

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_page2);  
  
    t1 = findViewById(R.id.textView11);  
    img = findViewById(R.id.imageView);  
    menu = findViewById(R.id.menu);  
    map = findViewById(R.id.map);
```

### (3) bundle 帶資料

```
Bundle bundle = getIntent().getExtras();//從上頁bundle抓取資料  
//將bundle裡的n1及n2物件取出  
i1 = bundle.getInt( key: "n1");  
i2 = bundle.getInt( key: "n2");
```

#### (4)顯示抽出的商標

```
if (i1==1){//從十間飲料店抽出一間
    switch (i2){
        //利用上頁隨機出來的數值去更換相對應的圖片
        case 0:
            t1.setText("抽到的是麻古");
            img.setImageResource(R.drawable.macu_logo);
            break;
        case 1:
            t1.setText("抽到的是珍煮丹");
            img.setImageResource(R.drawable.truedan_logo);
            break;
        case 2:
            t1.setText("抽到的是日日裝茶");
            img.setImageResource(R.drawable.daydaydrink_logo);
            break;
        case 3:
            t1.setText("抽到的是可不可熟成紅茶");
            img.setImageResource(R.drawable.kebuke_logo);
            break;
        case 4:
            t1.setText("抽到的是清心福全");
            img.setImageResource(R.drawable.heart_logo);
            break;
        case 5:
            t1.setText("抽到的是曼士茶");
            img.setImageResource(R.drawable.mans_logo);
            break;
        case 6:
            t1.setText("抽到的是星巴克");
            img.setImageResource(R.drawable.starbucks_logo);
            break;
        case 7:
            t1.setText("抽到的是茗香園冰室");
            img.setImageResource(R.drawable.min_logo);
            break;
        case 8:
            t1.setText("抽到的是白巷子");
            img.setImageResource(R.drawable.whitealley_logo);
            break;
        case 9:
            t1.setText("抽到的是茶聚");
            img.setImageResource(R.drawable.tea_logo);
            break;
    }
}
```

```

}else if (i1==2){//從十間甜點店抽出一間
    switch (i2){
        case 0:
            t1.setText("抽到的是三合苑手工豆花");
            img.setImageResource(R.drawable.yuan_logo);
            break;
        case 1:
            t1.setText("抽到的是鴉片粉圓");
            img.setImageResource(R.drawable.fenyuan_logo);
            break;
        case 2:
            t1.setText("抽到的是娃娃臉雪花冰");
            img.setImageResource(R.drawable.babyice_logo);
            break;
        case 3:
            t1.setText("抽到的是野人雞蛋糕");
            img.setImageResource(R.drawable.chickencake_menu);
            break;
        case 4:
            t1.setText("抽到的是蔗禮");
            img.setImageResource(R.drawable.zheli_logo);
            break;
        case 5:
            t1.setText("抽到的是韓國姊妹糖餅");
            img.setImageResource(R.drawable.korea_logo);
            break;
        case 6:
            t1.setText("抽到的是溫叨WENDAQ");
            img.setImageResource(R.drawable.wendao_logo);
            break;
        case 7:
            t1.setText("抽到的是Krispy Kreme");
            img.setImageResource(R.drawable.krispykreme_logo);
            break;
        case 8:
            t1.setText("抽到的是Cold Stone");
            img.setImageResource(R.drawable.coldstone_logo);
            break;
        case 9:
            t1.setText("抽到的是七草櫻堂");
            img.setImageResource(R.drawable.nksdchoco_logo);
            break;
    }
}

```

(5) 點按按鈕變換菜單或商標

```

public void onClick(View v) {
    if(count==0){//按一下顯示菜單
        if (i1==1){//從十間飲料店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else if (i1==2){//從十間甜點店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else if (i1==3){//從十間飯/麵店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else if (i1==4){//從十間火鍋店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else if (i1==5){//從十間烤肉店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else{//從十間炸雞/披薩店抽出一間
            switch (i2){...}
        }
        menu.setText("顯示商標");
    }else{//再按一次顯示商標
        if (i1==1){//從十間飲料店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else if (i1==2){//從十間甜點店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else if (i1==3){//從十間飯/麵店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else if (i1==4){//從十間火鍋店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else if (i1==5){//從十間烤肉店抽出一間
            switch (i2){...}
        }else{//從十間炸雞/披薩店抽出一間
            switch (i2){...}
        }
        menu.setText("顯示菜單");
    }
}

```

(6)點按按鈕次數判斷顯示

```

count++;
count = (count%2);//讓button計算點按次數並維持在0跟1次

```

(7)google map

```

public void mapintent(View view) {
    Uri uri = Uri.parse("geo:25.0207107,121.4624775");//設定google map初始的定位位置
    Intent it = new Intent(Intent.ACTION_VIEW,uri);//跳轉頁面至google map
    startActivity(it);
}

```

## 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「今天吃什麼」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，也增加了這個專題的可用性。

### 第二節、未來展望：

由於只暫時對學生只用，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，提供旅遊人選擇北中南東部，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；再來是因為我們組中沒有會美編的人，所以版面設計稍微簡略一些，希望之後可以在版面設計投入一些人力。

## 附錄

請依照系上訂定格式，撰寫及編排附錄內容，附錄標題可自行訂定。

如：

1. 「附錄」、「附錄一 操作手冊」，並放置其全部內容。
2. 「附錄一 專題執行計畫表」、「附錄二 專題工作分配表」，依照表格名稱編排附錄編號，並放附錄內容。
3. 「目錄」也須按照「附錄做編排」。

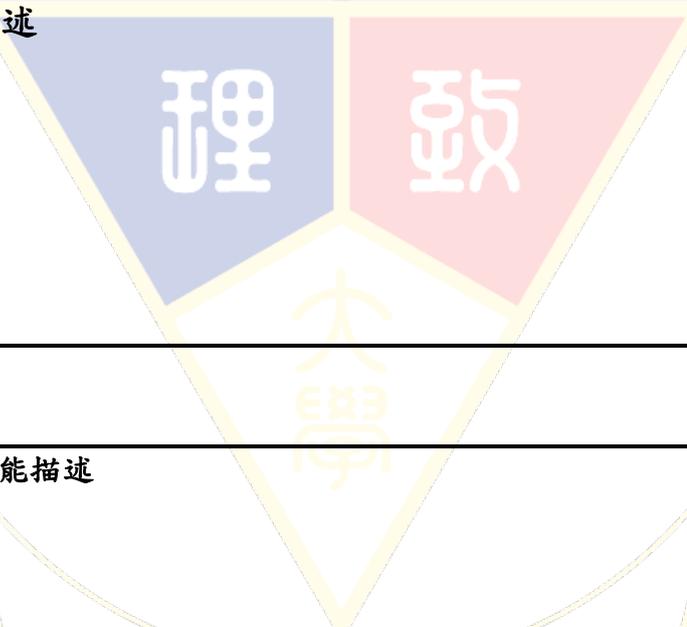




畢業專題 系統操作手冊

【放置附錄】

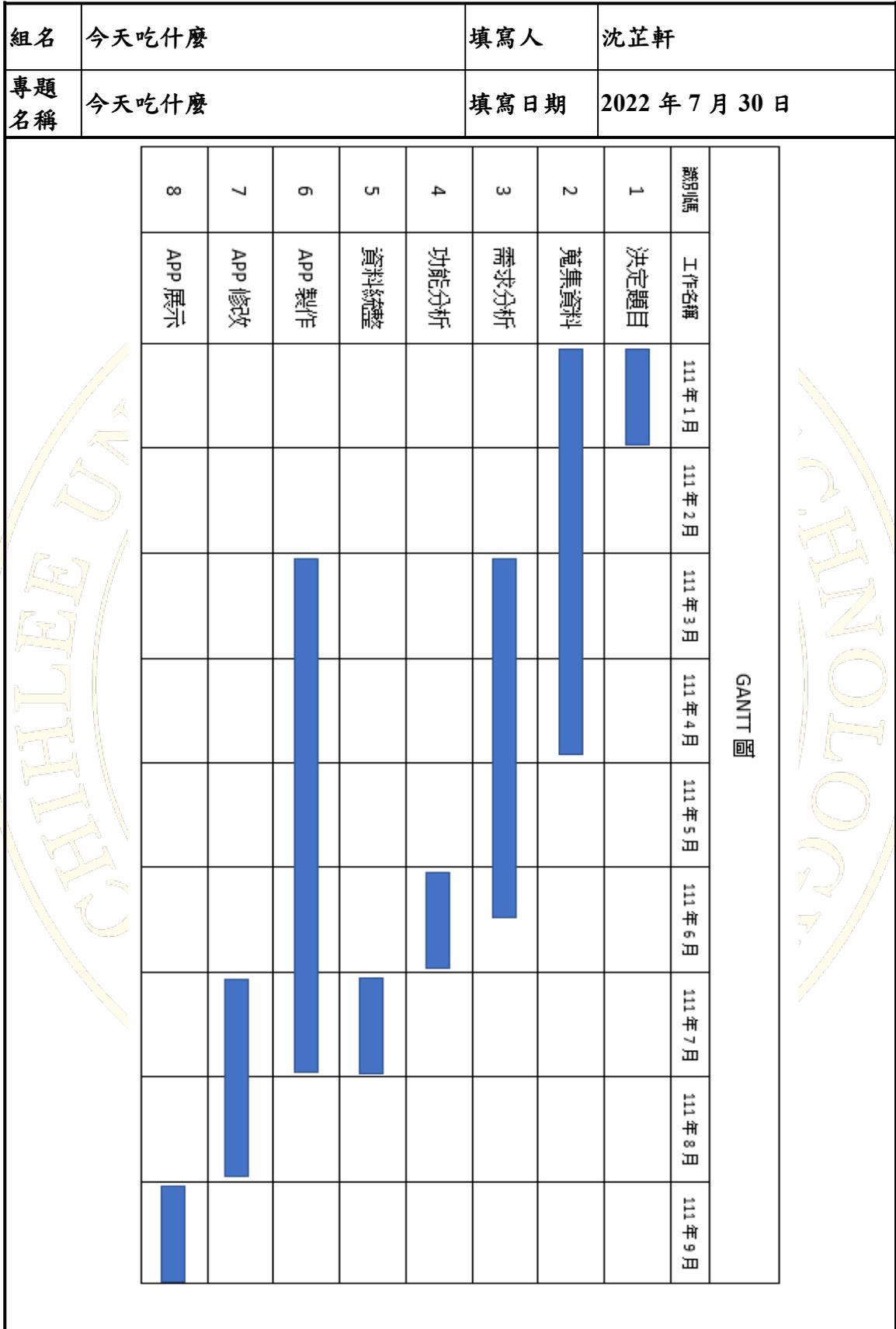
【專題執行計畫表】

組名 今天吃什麼			
組 員	班級	學號	姓名
	資四 A	10810146	羅國修
	資四 B	10810225	潘承佑
	資四 B	10810233	沈芷軒
	資四 B	10810234	林哲霆
	資四 B	10810239	陳星妤
	資四 B	10810240	楊珮君
	資四 B	10710204	何孟潔
	資四 B	10710238	蔡和洋
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	今天吃什麼				填寫人	羅國修		
專題名稱	今天吃什麼				填寫日期	2022年6月12日		
	羅國修	潘承佑	沈芷軒	林哲霆	陳星妤	楊珮君	何孟潔	蔡和洋
蒐集資料	V	V	V	V	V	V	V	V
工作分配	V		V					
主程式	V		V	V	V			
介面程式	V		V	V	V			
App分析			V	V	V			
會議記錄	V					V		
文案製作	V	V	V	V	V	V	V	V
專題報告	V			V				

**【GANTT 圖】**



【開發工具清單】

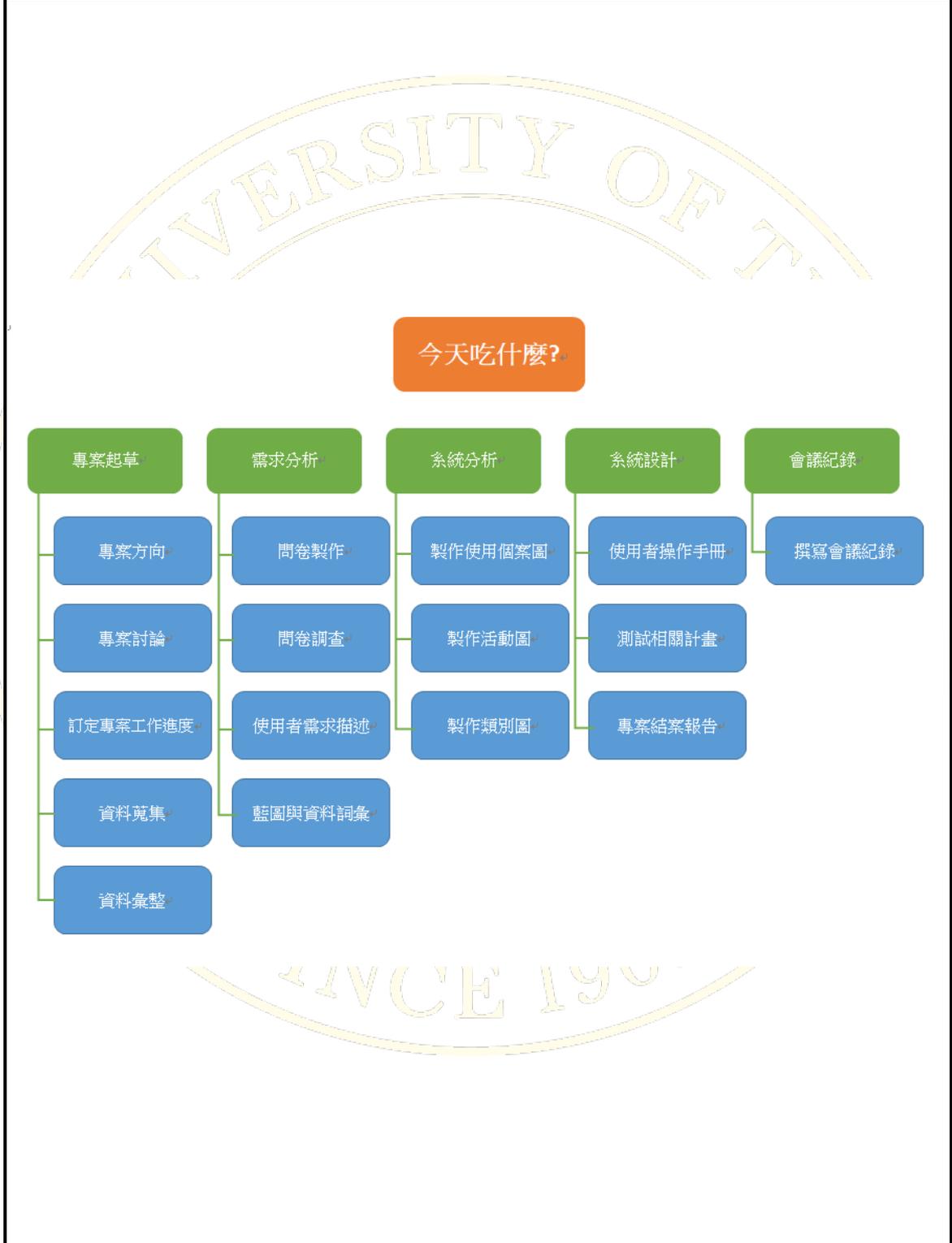
組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年6月16日

Android Studio:製作 app、設計頁面以及程式整體運作



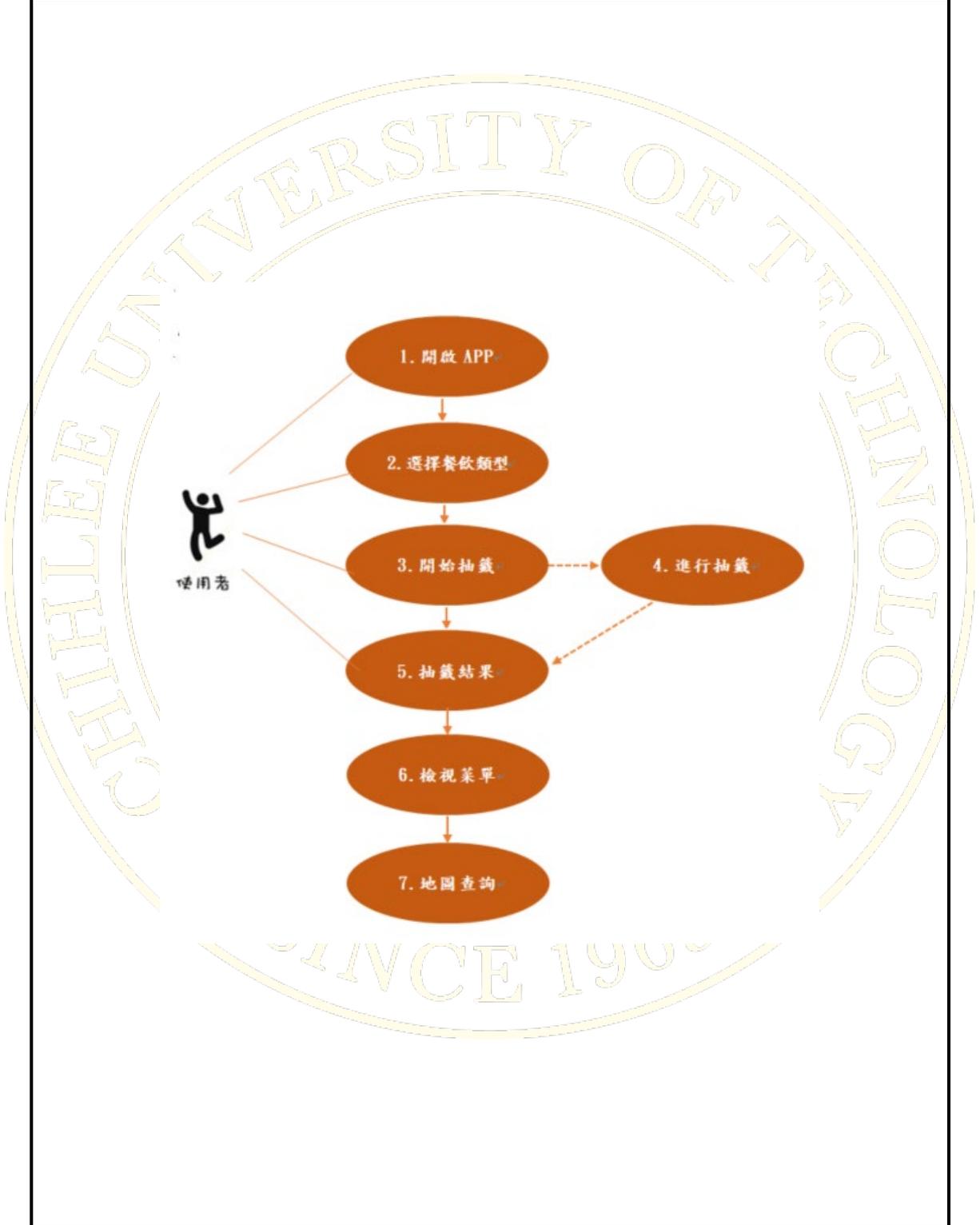
【WBS 圖】

組名	今天吃什麼	填寫人	沈芷軒
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022 年 8 月 10 日



【使用個案圖】

組名	今天吃什麼	填寫人	沈芷軒
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年7月16日



【藍圖】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年6月16日

1.選取食物類型



【藍圖】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年6月16日

2.抽籤介面



【藍圖】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年6月16日

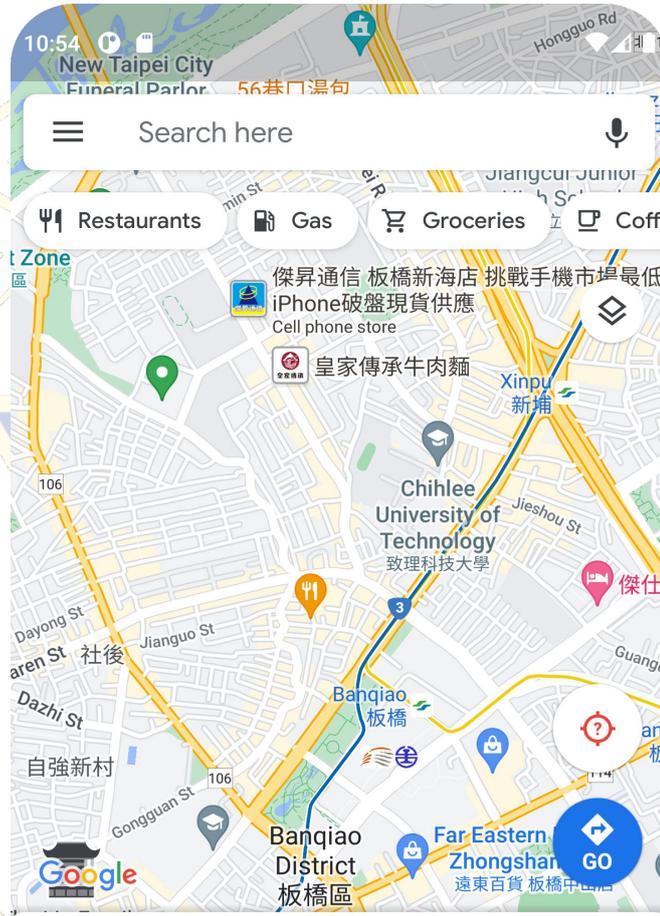
3.抽籤結果



【藍圖】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年6月16日

4.地圖查詢



Explore Banqiao District



Explore

Commute

For you

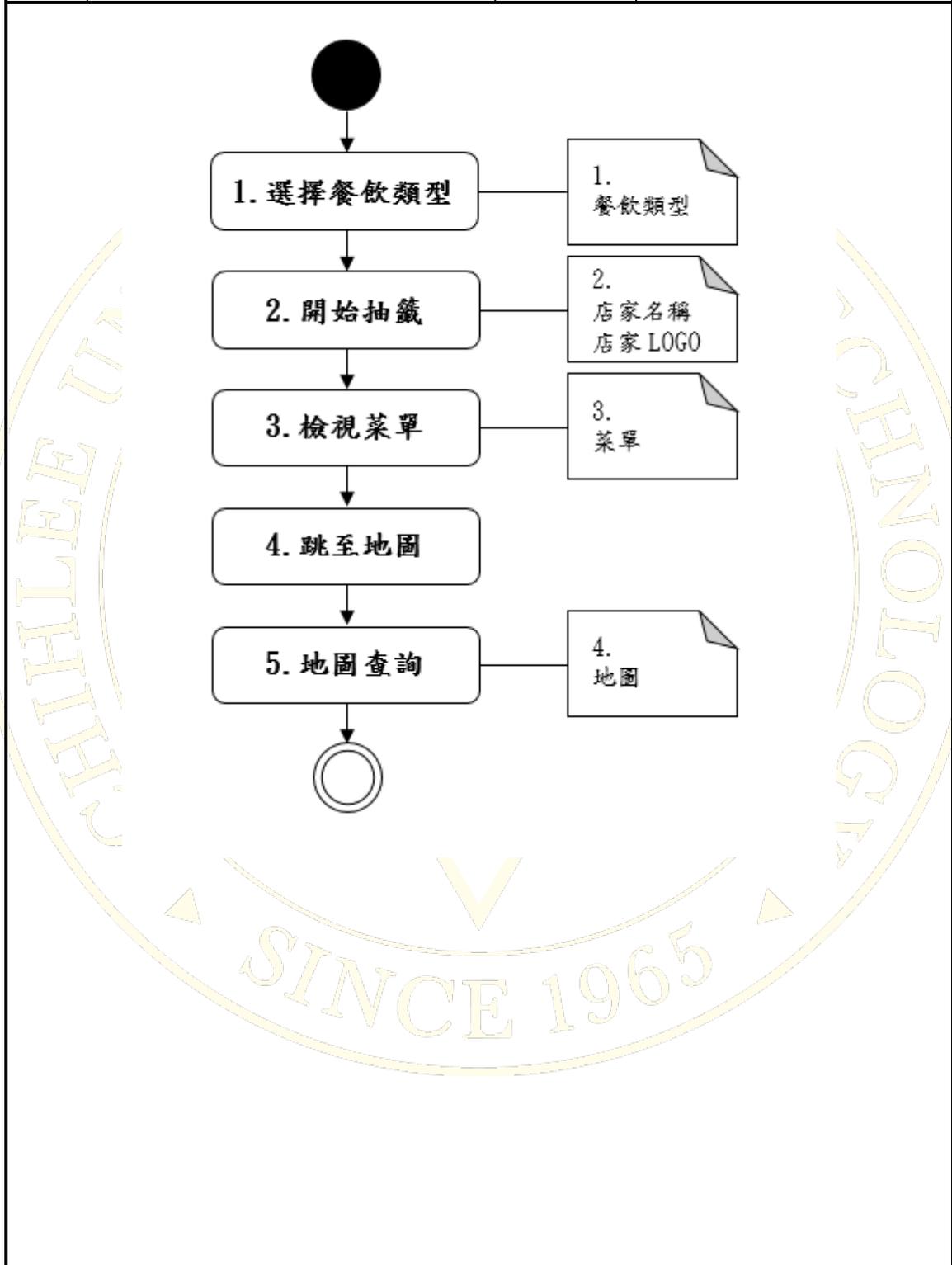
【資料詞彙】

組名	今天吃什麼			填寫人	沈芷軒
專題名稱	今天吃什麼			填寫日期	2022年7月16日
編號	欄位名稱	長度 / 型態	鍵	規則 / 格式 / 範圍 / 公式	範例
1	餐飲類型	2/文字		XX	飲料
2	店家名稱	6/文字		XXXXXX	抽到的是茶聚
3	店家 LOGO	1/圖片		圖片	LOGO
4.	菜單	1/圖片		圖片	菜單



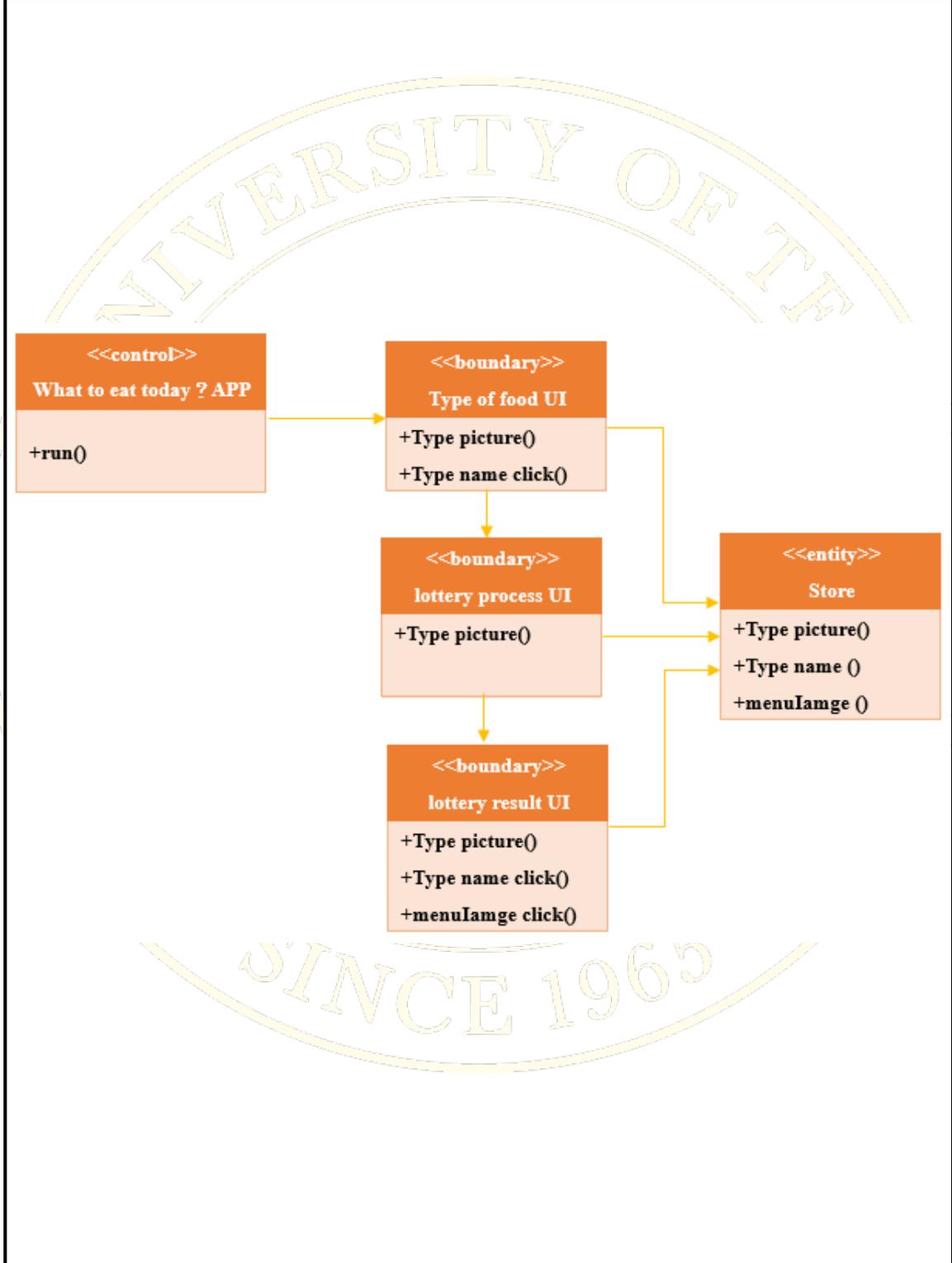
【活動圖】

組名	今天吃什麼	填寫人	沈芷軒
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年7月16日



【類別圖】

組名	今天吃什麼	填寫人	沈芷軒
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022 年 7 月 30 日



## 【使用者操作手冊】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022 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	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022 年 7 月 1 日
畫面編號	2	畫面名稱	選取類型
系統畫面			
操作說明	<p>點選要選的食物類型，並會出現選擇後的邊框顯示，選擇好後按下開始抽籤</p>		

## 【使用者操作手冊】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022 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>按下開始抽籤後進入的抽籤畫面，會依照你選擇的類型做相對應圖片的隨機動畫，並按下抽籤抽取結果</p>		

### 【使用者操作手冊】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022 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 style="text-align: center;">按下開始抽籤後進入的抽籤畫面，會依照你選擇的類型做相對應圖片的隨機動畫，並按下抽籤抽取結果</p>		

【使用者操作手冊】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年7月1日
畫面編號	5	畫面名稱	抽籤結果-顯示商標
系統畫面	 <p>The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a purple header with the text '專題報告-今天吃什麼?'. Below the header, the main content area has a brown background. It displays '抽籤結果' (Drawing Results) in large black characters, followed by '抽到的是日日裝茶' (The drawn one is Day Day Drink Tea) in blue. In the center, there is a white box containing a green circular logo with a white teacup icon and the text '日日裝茶' (Day Day Drink Tea) and 'DAY DAY DRINK'. Below the logo, there are two yellow buttons: '顯示菜單' (Show Menu) and 'GOOGLE MAP'.</p>		
操作說明	<p>依照所選食物類型抽選出來的結果會呈現抽出的商標，按下顯示菜單會顯示該店的菜單</p>		

【使用者操作手冊】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年7月1日

畫面編號	6	畫面名稱	抽籤結果-顯示菜單
------	---	------	-----------

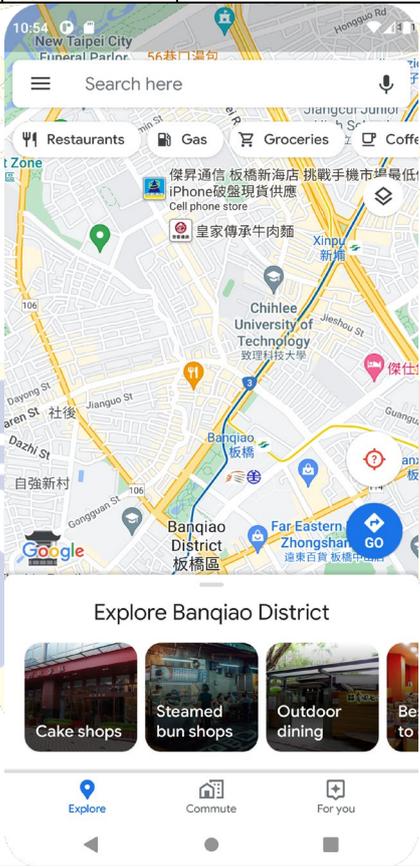
系統畫面



操作說明

按下顯示菜單後顯示該店的菜單，可再按下顯示商標在兩個之間做切換

## 【使用者操作手冊】

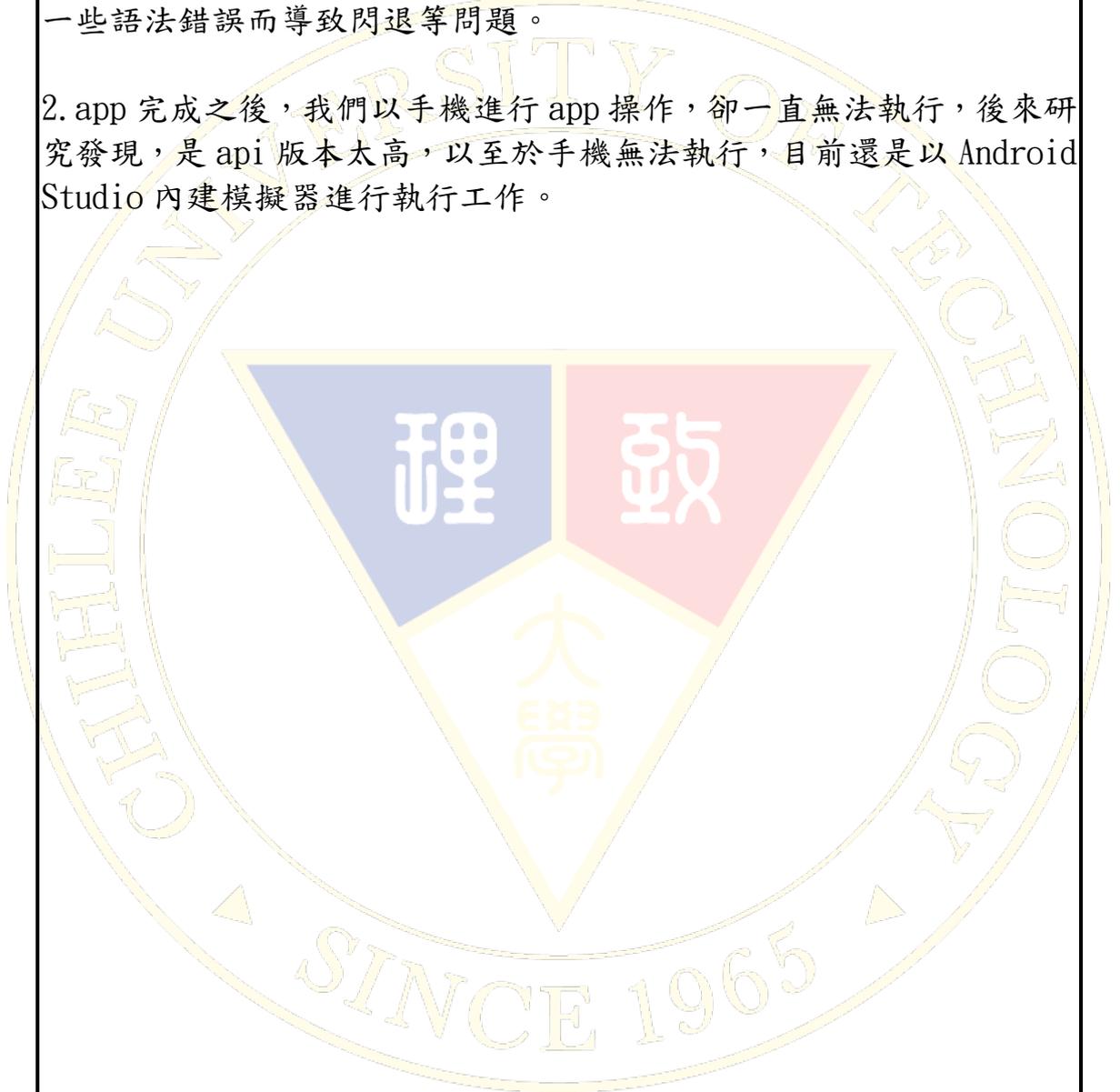
組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022 年 7 月 1 日
畫面編號	6	畫面名稱	抽籤結果-地圖查詢
系統畫面			
操作說明	<p>按下右下 google map 後跳頁至 google map，可按照預設定位 (致理科技大學)附近做地圖查詢</p>		

### 【測試相關計畫】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年8月6日

1. 整體完成之前我們是以 Android Studio 內建模擬器進行執行，途中也進而發現許多 bug，例如設計版面與模擬器版面位置對不上或是因為一些語法錯誤而導致閃退等問題。

2. app 完成之後，我們以手機進行 app 操作，卻一直無法執行，後來研究發現，是 api 版本太高，以至於手機無法執行，目前還是以 Android Studio 內建模擬器進行執行工作。



### 【專案結案報告】

組名	今天吃什麼	填寫人	羅國修
專題名稱	今天吃什麼	填寫日期	2022年9月1日

對於本專案，目前我們在資料蒐集以及程式修改持續在做運作，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 更符合大眾需求已達到大眾化需求。

在不斷測試 app 後，目前已達到選擇、抽選、圖片呈現、畫面排版以及地圖查詢的功能，未來我們希望可以有更完善的 APP 功能，例如：手動輸入資料修改為 SQL 資料庫匯入、抽籤畫面更加有趣、內容多元化以及地圖功能更完整，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】

<b>專題名稱</b>	今天吃什麼							
<b>會議編號</b>	NO.1	<b>召集人兼主席</b>	羅國修	<b>紀錄者</b>	楊珮君			
<b>討論主題</b>	一、更換主題一事 二、更換主題後的專題走向 三、確認走向後的模式（競賽 or 研討會） 四、確認主題 五、下次開會時間			<b>會議時間</b>	2022/06/10 21:00			
				<b>會議地點</b>	線上會議			
<b>會前會議</b>	<b>決議事項</b>		<b>執行狀況</b>					
	1. 因原先的主題調酒 APP，應用在文書、競賽、或是研討會，規模都算小，所以在會前中已經討論過相關問題，並已線上投票方式，決議是否更換主題一事。		1. 經過各位的決議，我們的結果如下： <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 5px;"> <tr> <td style="text-align: center;">更換主題</td> <td style="text-align: center;">不更換維持現狀</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> </table> 已確定更換主題一事。			更換主題	不更換維持現狀	5
更換主題	不更換維持現狀							
5	2							
<b>本次會議</b>	<b>本週工作進度</b>		<b>本週工作內容</b>		<b>負責人員</b>			
	1. 對於更換主題一事各位都沒有意見。 2. 決定專題走向，決定以 android studio 來開發一個專案。 3. 因應時間我們決定以言討會的方向進行專案開發。 4. 主題一事將在線上進行投票，可以自由增加選項，也可以複選。		1. 針對新主題給予意見：全部人		羅國修 蔡和洋 何孟潔 潘承佑 沈芷軒 林哲霆 陳星好 楊珮君			
<b>本次會議內容</b>	1. 經過一番討論，大多數人認為使用 android studio 來製作開發，可以有更多的技術探討空間，也能讓大家更有參與空間，所以決定以 android studio 來進行專案開發。 2. 由於前一個主題調酒系統是以研討會方向進行研究，且因應時間壓力，所以這次大家還是希望以研討會方向進行探討，可以花更多時間在學術探討上。 3. 由於前三項討論已經耗費多時，為了節省各位的時間，主題決定以線上進行投票，請大家集思廣益多發揮想像力，而投票也會設定為複選。 下次的開會時間，經過討論後決定再 6/12 的晚上 22:00。							
<b>決議事項（與主席裁示）</b>								
各位今天辛苦了，真的很抱歉超出預期的時間這麼久，現在已經 12 點多了，那我快速做個總結，主題更換以 android studio 來開發，並已研討會的方向前進，主題的部分大家一起想，後天要有答案，下次會議時間 2022/6/12 晚上十點鐘不要遲到囉，現在時間 00:19 散會。								
請簽名	請簽名	請簽名	請簽名	請簽名	請簽名			
<b>下次會議</b>	<b>召集人</b>	羅國修	<b>紀錄者</b>	楊珮君	<b>時間</b>			
				<b>地點</b>	2022/06/12 22:00 線上會議			
<b>預定討論主題</b>	1. 專案主題確認 2. 討論系項工作規劃 3. 下次開會時間							
<b>指導老師意見</b>								

## 【會議記錄】

<b>專題名稱</b>	今天吃什麼									
<b>會議編號</b>	NO.2	<b>召集人兼主席</b>	羅國修	<b>紀錄者</b>	楊珮君					
<b>討論主題</b>	一、專案主題確認 二、討論細項工作規劃 三、下次開會時間			<b>會議時間</b>	2022/06/12 22:00					
				<b>會議地點</b>	線上會議					
<b>會前會議</b>	<b>決議事項</b>		<b>執行狀況</b>							
	1. 已在線上進行主題的投票討論，經過兩天下來有三個選項同票，將在今天的會議中進行討論與決議。		1. 經過各位的投票，有三項的票數一樣如下： <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">桌遊</td> <td style="text-align: center;">今天吃什麼</td> <td style="text-align: center;">無人機</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> </table>			桌遊	今天吃什麼	無人機	4	4
桌遊	今天吃什麼	無人機								
4	4	4								
<b>本次會議</b>	<b>本週工作進度</b>		<b>本週工作內容</b>		<b>負責人員</b>					
	1. 專案主題已定為「今天吃什麼」 2. 我們將組員分成程式組與文書組已利分工，且分組叫好掌握進度。 3. 下次開會時間為 6/15 的晚上 22:00		1. 下次開會前將具體分工提出，並互相討論如何製作。		羅國修、蔡和洋 何孟潔、潘承佑 沈芷軒、林哲霆 陳星妤、楊珮君					
<b>本次會議內容</b>	1. 已經針對各項進行討論，關於桌遊的部分，提案者是想以大富翁的方式進行設計，非常具有探討的價值，但其中關連到卡牌與資產計算等等的，可能會過於複雜，這是一個需要克服的難關；關於無人機是希望以無人機來做模擬搜索，但是很可惜我們沒有無人機，所以這個方案否決；今天吃什麼，簡單的說就是像 food panda、uber eat 等的平台，裡面有各式各樣的菜單可以瀏覽，讓你方便決定要吃什麼；以上為三樣的討論結果，最後投票結果如下： <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">桌遊</td> <td style="text-align: center;">今天吃什麼</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">7</td> </tr> </table> 主題確定為：今天吃什麼。					桌遊	今天吃什麼	0	7	
桌遊	今天吃什麼									
0	7									
2. 經討論後我們將分為程式組、文書組，程式組主要撰寫 android studio 和系統規劃、設計，文書組主要為書面資料像緒論、文獻探討、會議紀錄等，已進行分組，至於細部分工還請各組分工後回報群組，每人都要有分到工。 程式組代表：羅國修 成員：林哲霆、陳星妤 文書組代表：沈芷軒 成員：蔡和洋、何孟潔、潘承佑、楊珮君 下次的開會時間，經過討論後決定再 6/25 的晚上 22:00。										
<b>決議事項（與主席裁示）</b>										
謝謝大家抽空開這場會議，但也很抱歉又超過預計時間了，可能是因為主題的關係，所以在討論部分討論的有點久，我們的主題確定是「今晚吃什麼」，那工作方面的走向謝謝大家都贊同以分組的方式進修，也因為晚了，我們細部工作就讓小組回去各自討論，在辛苦各位了 6/25 再開一次會！現在時間 00:21 分，主席宣布散會。										
<b>請簽名</b>	<b>請簽名</b>	<b>請簽名</b>	<b>請簽名</b>	<b>請簽名</b>	<b>請簽名</b>					
<b>下次會議</b>	<b>召集人</b>	羅國修	<b>紀錄者</b>	楊珮君	<b>時間</b>					
					2022/06/25 22:00					
				<b>地點</b>	線上會議					

預 定 討論主題	1. 各組的工作分配項目 2. 研討會一事報告 3. 預計工作進度時間 4. 下次開會時間
指導老師 意見	



## 【會議記錄】

<b>專題名稱</b>	今天吃什麼				
<b>會議編號</b>	NO.3	召集人兼主席	羅國修	紀錄者	楊珮君
<b>討論主題</b>	1. 各組的工作分配項目 2. 研討會一事報告 3. 預計工作進度時間 4. 下次開會時間			<b>會議時間</b>	2022/06/25 22:00
				<b>會議地點</b>	線上會議
<b>會前會議</b>	<b>決議事項</b>		<b>執行狀況</b>		
	各組已將組內分工細項傳至群組讓大家過目		程式組： 羅修、哲霆負責 android studio 開發與實驗 星妤負責協助兩人開發與實驗相關文章 文書組： 芷軒、承佑負責緒論章節、系統分析圖表和洋、孟潔一同製作文獻探討 珮君負責會議記錄		
<b>本次會議</b>	<b>本週工作進度</b>		<b>本週工作內容</b>		<b>負責人員</b>
	1. 已經討論過分工問題，並且以確認分工細項，詳細表在會議內容第一項中，請查閱。 2. 參加「第 15 屆資訊教育與科技應用研討會」，此研討會投稿截止日是 111/9/8。 3. 工作進度已排出，詳如會議內容第三項，請查閱。		開發 Andriod studio:國修、哲霆 協助系統開發的所有細項資料： 蔡和洋、何孟潔、潘承佑、沈芷軒、陳星妤、楊珮君		羅國修 蔡和洋 何孟潔 潘承佑 沈芷軒 林哲霆 陳星妤 楊珮君
<b>本次會議內容</b>	1. 關於分工項目兩組都對對方提出建議，像是兩人共同負責的工作內容，可能會造成工作量不均，所以經討論後工作分工如下表： 程式組：羅國修主要負責 android studio 開發 哲霆負責輔佐國修，並進行實驗 星妤負責協助兩人進行研究相關內容並統整出文書檔 文書組：芷軒負責系統分析圖表 家凱、孟潔一同製作文獻探討 承佑負責緒論章節 珮君負責會議記錄 2. 關於研討會，最後我們決定參加「第 15 屆資訊教育與科技應用研討會」，而該研討會的投稿截止日是 111/9/8，所以我們將針對這個時間點來排進度。 經過討論後我們已經排出大概的進度流程，國修會在七月前將系統完畢，其他人在七月前協助兩人所需的所有細項資料(Ex:圖檔、數據..)，其他人的工作可以先大致上進行初步整理，等到系統完成後(以 7/1 開始算)，七月中至少完成 60%，並開一次會議，七月底完成全部做總結會議，並將整份專案交給裕棋老師，這樣才有時間修改，以上。				
<b>決議事項 (與主席裁示)</b>					
好今天的會議真的很頭痛，一堆需要注意的事項，那請我們的秘書這兩天先把這次的紀錄打出來讓大家查閱，不然太多細項怕大家記不住，那今天大家也累了，不多說了早點休息。 現在時間 01:32 分，主席宣布算會。					

請簽名	請簽名	請簽名	請簽名	請簽名	請簽名
下次會議	召集人	羅國修	紀錄者	楊珮君	時間 2022/07/17 14:00 地點 線上會議
預定 討論主題	1. 各組進度回報 2. 數據資料增加一事				
指導老師 意見					



## 【會議記錄】

<b>專題名稱</b>	今天吃什麼								
<b>會議編號</b>	NO.4	<b>召集人兼主席</b>	羅國修	<b>紀錄者</b>	楊珮君				
<b>討論主題</b>	1. 各組進度回報 2. 數據資料增加一事 3. 下次開會時間			<b>會議時間</b>	2022/07/17 14:00				
				<b>會議地點</b>	線上會議				
<b>會前會議</b>	<b>決議事項</b>		<b>執行狀況</b>						
	1. 關於進度回報大家已經資料傳至群組，待今天討論。 2. 由於文書組提出可能需要一些表單資料，已經家文書資料的可行性，所以今天提出討論。		1. 大家都有照進度再走，但難免到一些困難尚未解決，有幾位的進度是落後的，今天也會一起將問題提出討論。 2. 相關事宜待今天討論。						
<b>本次會議</b>	<b>本週工作進度</b>		<b>本週工作內容</b>		<b>負責人員</b>				
	1. 目前工作進度詳如會議內容第一項，請查閱。 2. 我們決定製作研究表單，觀察大眾的飲食習慣數據。		完成各自的工作內容：全部人  製作調查表單：文書組		羅國修、蔡和洋 何孟潔、潘承佑 沈芷軒、林哲霆 陳星妤、楊珮君				
<b>本次會議內容</b>	1. 關於各組進度回報如下 程式組： 國修：APP系統已於6/27日傳至群組讓大家過目。 哲霆：實現部分目前沒有遇到什麼大問題，完程度達至60%，在預期進度中。 星妤：系統研究關係到專業性不能草率，目前進度稍慢只有50%，但月底前可以完成。 文書組： 芷軒：系統分析圖表架構已規劃好，且已完成部分目前進度70%。 和洋、孟潔：因為文獻資料量偏大，因為前期收集資料花費多時，所以目前進度只有40%，但資料已備齊，所以再過幾天就可以完成。 承佑：對不起最近比較忙，目前進度50%，會趕在時間內完成。 珮君：截至目前為止的紀錄皆已完成。 2. 關於數據的問題是，再撰寫研究內容的時候，發現我們沒有研究數據，所以需要進行調查，大我們的結論是有總比沒有好，所以麻煩文書組再製作表單，且越快越好，但請大家發揮你們的社交能力，多多宣傳。 3. 下次開會時間，經過討論後定在8/15 14:00。								
<b>決議事項（與主席裁示）</b>									
這大概是我們開這麼多會第一次這麼輕鬆了，大家的進度都還行，只是落後的要再追上喔，文書組辛苦一點，至少明天把表單生出來，那今天就到這裡。 現在時間15:12分主席宣佈散會。									
請簽名		請簽名		請簽名					
<b>下次會議</b>	<b>召集人</b>	羅國修	<b>紀錄者</b>	楊珮君	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;"><b>時間</b></td> <td style="text-align: center;">2022/07/31 14:00</td> </tr> <tr> <td><b>地點</b></td> <td style="text-align: center;">線上會議</td> </tr> </table>	<b>時間</b>	2022/07/31 14:00	<b>地點</b>	線上會議
<b>時間</b>	2022/07/31 14:00								
<b>地點</b>	線上會議								

預定 討論主題	1. 各組進度回報 2. 專案報告書 3. 結案報告
指導老師 意見	

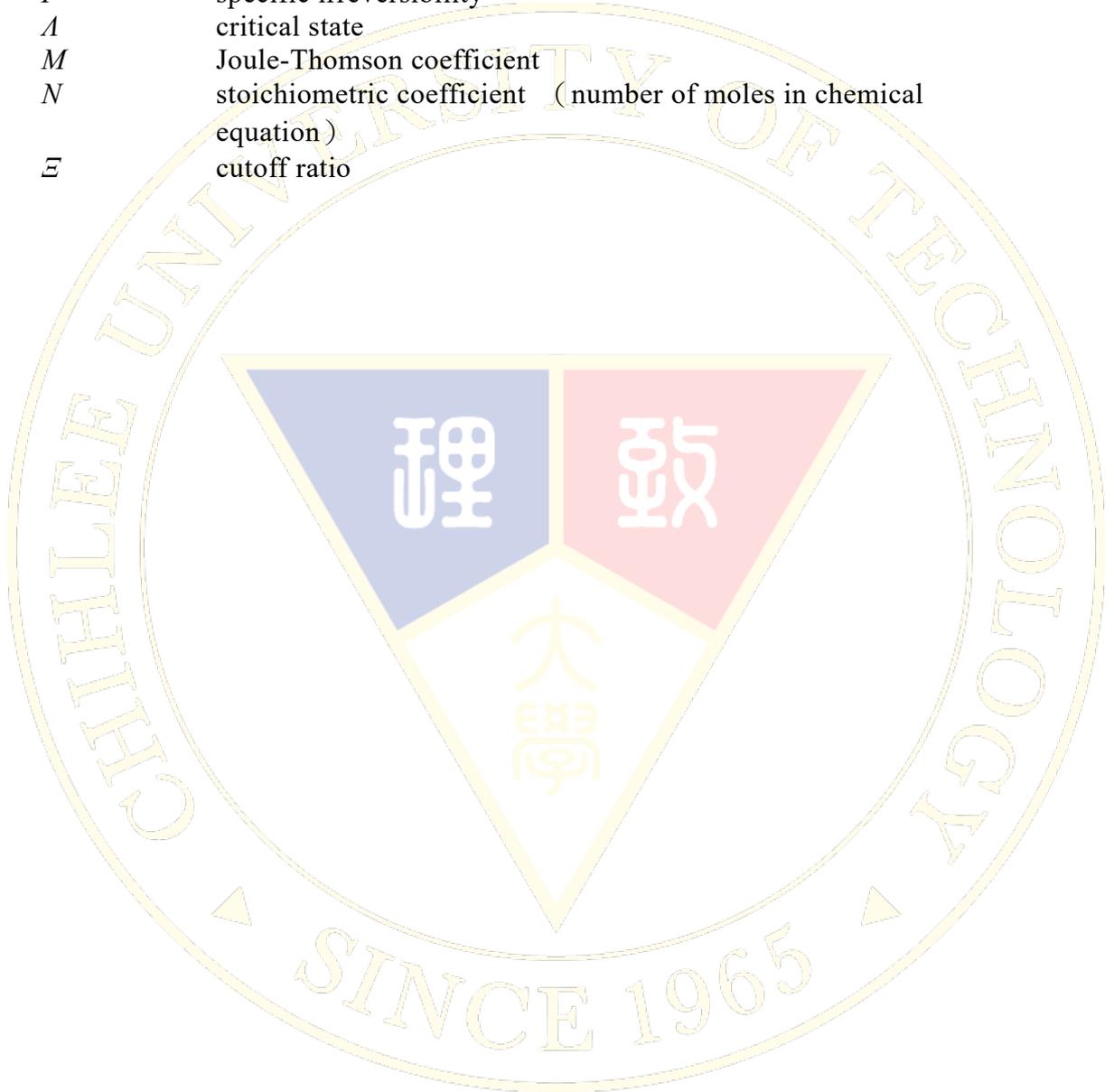


## 【會議記錄】

<b>專題名稱</b>	今天吃什麼					
<b>會議編號</b>	NO.5	<b>召集人兼主席</b>	羅國修	<b>紀錄者</b>	楊珮君	
<b>討論主題</b>	1. 各組進度回報 2. 專案報告書 3. 結案報告			<b>會議時間</b>	2022/08/15 14:00	
				<b>會議地點</b>	線上會議	
<b>會前會議</b>	<b>決議事項</b>		<b>執行狀況</b>			
	1. 各組工作進度回報已完成		1. 大家都有照進度完成工作分配內容並順利完成本專案製作			
<b>本次會議</b>	<b>本週工作進度</b>		<b>本週工作內容</b>		<b>負責人員</b>	
	1. 確認所有工作內容是否有缺失 2. 專案報告書內容確認 3. 結案討論		撰寫結案報告、報名研討會		羅國修、蔡和洋 何孟潔、潘承佑 沈芷軒、林哲霆 陳星好、楊珮君	
<b>本次會議內容</b>	1. 關於各組進度回報如下 所有內容皆已完成。 2. 專案報告書內容已修改完畢。 3. 關於結案報告，以現有程式以及繼續蒐集資料來討論 APP 是否有進步空間，以供未來做修正。					
<b>決議事項（與主席裁示）</b>						
結案報告預計 9 月初以前完成，完成後繳交給老師查閱，查閱無問題後報名研討會並繳交論文。						
	請簽名	請簽名	請簽名	請簽名	請簽名	
<b>下次會議</b>	<b>召集人</b>	無	<b>紀錄者</b>	無	<b>時間</b>	無
					<b>地點</b>	無
<b>預定討論主題</b>	無					
<b>指導老師意見</b>						

## 符號（公式）說明

Symbol	Meaning
$\Theta$	Debye's constant or characteristic temperature
$\Omega$	efficiency; number of molecules
$\Psi$	availability of a closed system
$\Delta$	internal energy (change) of reaction
$\Phi$	availability of a closed system
$I$	specific irreversibility
$\lambda$	critical state
$M$	Joule-Thomson coefficient
$N$	stoichiometric coefficient (number of moles in chemical equation)
$\xi$	cutoff ratio



## 參考文獻

Android Studio 使用手冊

取自 <https://developer.android.com/studio/intro?hl=zh-tw>

Android Studio - 維基百科，自由的百科全書

取自 [https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Android\\_Studio](https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Android_Studio)

Java 程式語言介紹

取自

<https://tw.3study.com/%E7%9F%A5%E8%AD%98/Java%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E9%9B%BB%E8%85%A6%E8%B3%87%E8%A8%8A-%E7%A8%8B%E5%BC%8F%E8%AA%9E%E8%A8%80-JAVA/e92b890d-c468-4798-8401-96eff1f4d091>

Java 應用

取自 <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Java>

想不到早午晚餐要吃啥？用『等下吃什麼 App』幫你決定吧-痞凱踏踏 | PKstep

取自 <https://www.pkstep.com/archives/19333>

要吃飯還吃麵？你有「選擇困難症」嗎？可能是你太求完美或害怕負責-美麗佳人編輯部

取自 <https://www.marieclaire.com.tw/beauty/health-fitness/56222>

午餐不知道要吃什麼？問問『要吃什麼』大神不怕選擇障礙！Android / iOS-電癩少女：綿綿(2018)

取自 <https://agirls.aotter.net/post/53672>

台灣人更黏手機了！近8成民眾每天使用手機逾2小時 資策會：掌握娛樂市場需求成下一波商機-財團法人資訊工業策進會(2018)

取自 [https://www.iii.org.tw/Press/NewsDtl.aspx?fm\\_sqno=14&nsqno=2081](https://www.iii.org.tw/Press/NewsDtl.aspx?fm_sqno=14&nsqno=2081)

新北市政府經濟發展局統計年報

<https://www.economic.ntpc.gov.tw/Upload/Download?fileName=108%E5%B9%B4%E7%B5%B1%E8%A8%88%E5%B9%B4%E5%A0%B1.pdf&file=03148522-a33c-4a1f-baae-7fca9056846f.pdf>