南　華　大　學

電 子 商 務 管 理 學 系
系統開發專題報告書

裝模作樣工藝坊

學　　生：劉旭峯、鄭威志

指導教授：于健助理教授

中 華 民 國　九十五　年　六　月　五　日

南華大學電子商務管理學系

系統開發專題系統文件與系統程式授權書

本授權書所授權之系統作品係為本人在南華大學電子商務管理學系製作之系統程式及文件。

系統名稱： 裝模作樣工藝坊

茲同意將上列系統之各項文件全文(含摘要)及系統程式（含資料庫)，非專屬、無償授權南華大學，為學術研究目的得不限地域、時間與次數，以紙本、微縮、光碟及其它各種方法重製、利用、公開陳列、與發行，並得將數位化之上列各項文件全文(含摘要)電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

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、展示、發行及學術研發利用均為無償。

指導老師簽名:于健 日期：民國 95 年 6 月 6 日

授權人簽名：	劉旭峯	學號：	91103061
	鄭威志		91103105

日期： 民國 95 年 6 月 6 日

備註：

1. 本授權書請填寫並**親筆**簽名後，裝訂於系統開發專題報告書封面後之次頁（報告書電子檔內之授權書簽名，可用電腦打字代替)。
2. 讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理

摘要

現今的世代是個資訊爆炸的年代，除了各行各業的崛起，也是物質豐郁、衣食充足、和平安樂的年代，人們能有更多自己的夢想，不必只為了自己生命與生活去做全封面的戒備。所以，許多人便開始有開始重視自我實現，強調個人的擁有性、獨特性、差異性，漸漸強調個人化，而價格也漸漸的變向個人化產品的特有性，在此薰陶之下，手工藝便漸漸成長茁壯了的起來，現在就如同剛被發現的金礦，越來越多的人去開拓這塊領域，而我希望能使這塊領域越來越大，讓許多同好來聚集起來，讓需要的人能找到自己適合、需要的工匠作屬於自己的工藝品，也讓工匠能擁有更多的曝光機會，接受更多的訂單，使自己的作品更耀眼的展現在世人的面前，讓更多人看到更好的作品。

除了上述之外，我們也深深的感覺到手工藝在台灣的發展性還不夠強大，反觀日本，委託工藝的代工的風氣相當盛行，人們可以依照心中的構想加上工匠的巧思製作出精緻的個人化商品。因此，手藝精巧的工匠相當受到敬重。而我們除了設法引入日本工藝坊的模式外，也要解決工匠的工具、耗材、原料的不易取得，這點也是讓工匠傷透腦筋。故此，我們除了要把供應者、需求者、同好們聚集起來外，也要讓工匠能隨性的發揮手工藝，所以本網站增加一個代購服務，專門幫工匠蒐集工具、耗材、原料的來源，並與廠商洽談使其能加入網站，讓工匠或有需要的人能大量訂購，已達自身的需求。

關鍵字：工藝坊、工藝品代工、線上委託、樣板引擎。

致謝詞

本專題得以順利完成，衷心感謝 陳宗義老師、 蔡得謙老師與 于健老師，由三位老師在我們做專題時，猶如一盞明燈，不斷的從旁給我們協助，引導我們方向，讓我們在這茫茫大海中不至於迷失方向，在不斷的修改中，讓我們深刻的體會挫折與成長，三位老師細心的教導與不倦的叮嚀與指教，更讓獲益良多並感到由衷的佩服，在一次致上我們深深的感謝，謝謝您們。

感謝共同奮鬥、互相切磋的好同學們，有幸和大家共同互相學習、成長，讓我們在人生中，增添許多美好的回憶。也感謝 淑媛姊，許多問題還是常常跑系辦，麻煩妳才能把問題解決。

最後感謝父母的關懷與照顧，僅以此專題獻給所有關心我們、幫助我們的人。

劉旭峯 鄭威志　謹啟

2006 年 6 月

目錄

背景與動機……1

研究目的……1

預計產出……1

研究方法……1

開發步驟……2

需求分析……3

環境圖……4

主從式架構圖……4

功能圖……5

流程圖……7

ER圖 ……32

實體屬性圖與資料字典 ……33

系統介面 ……41

心得 ……54

參考文獻 ……56

背景與動機：

現代人生活品質大為提升，有許多人開始重視自我實現，而不滿足於大眾化的商品。在日本，委託工藝的代工的風氣相當盛行，人們可以依照心中的構想加上工匠的巧思製作出精緻的個人化商品。因此，手藝精巧的工匠相當受到敬重。

工藝坊是 90 年代在日本興起的一種產業。由於每一個工匠所擅長的本領不盡相同，專長類似的工匠們會聚集在一起，設立一家工藝坊，讓顧客想要委託製作某種商品時，能夠迅速找到合適的工匠。

在台灣，由於手藝精巧的工匠較為稀少，工藝代工的風氣並不盛行。因此，如何建立一個功能較全面性的工藝坊即成為本組的主要動機。

研究目的：

1. 針對台灣現有的環境，合理的引入日本工藝坊的模式。

2. 改善工具、原料與耗材取得不易的情況

3. 幫助委託人尋求合適的工匠以委託代工。

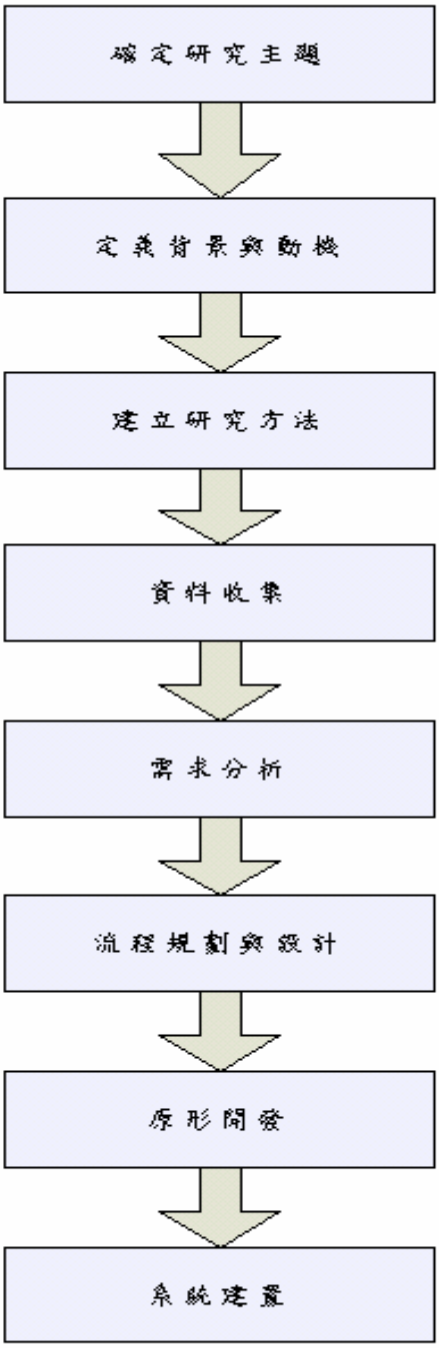
預計產出：

一個名為裝模作樣工藝坊的網站，提供線上委託、工藝品拍賣與代購服務等功能，使得工匠能輕鬆購得工具與原料，已讓有委託需求的會員能夠容易找到合適的工匠。

研究方法：

1. 收集資料
2. 需求分析
3. 選擇開發環境
4. 實行版本控制
5. 分離邏輯流程與內容

開發步驟：



需求分析：

1. 會員能夠透過瀏覽器，經由線上委託系統，根據自己的喜好，指定合適的工匠代工。

2. 完成交易以後，會員能夠在網站上查詢交易資料(含購買紀錄)，委託資料。

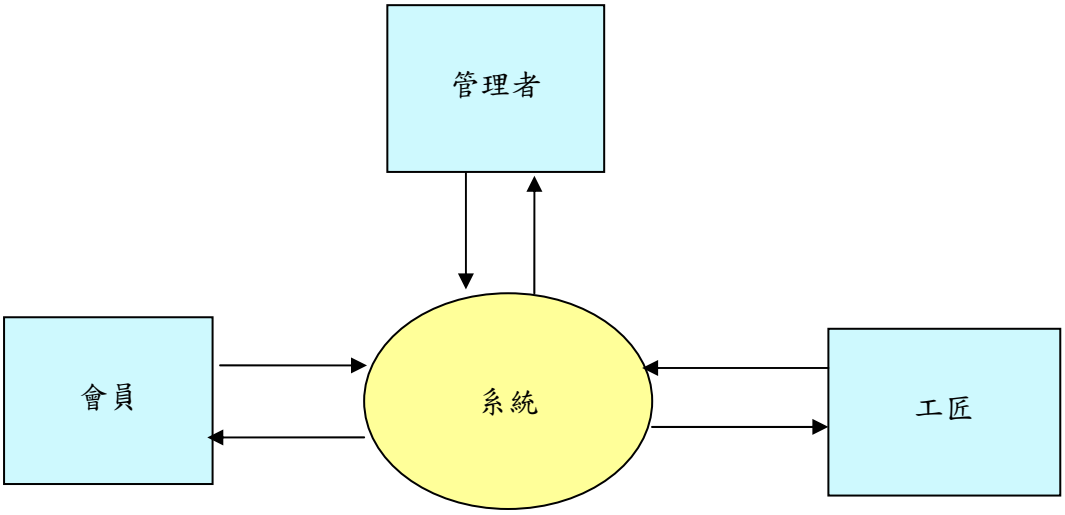
3. 提供工藝品拍賣的功能，讓會員能拍賣自己擁有的工藝品。

4. 提供代購服務購置品質優良的工具、原料和耗材。

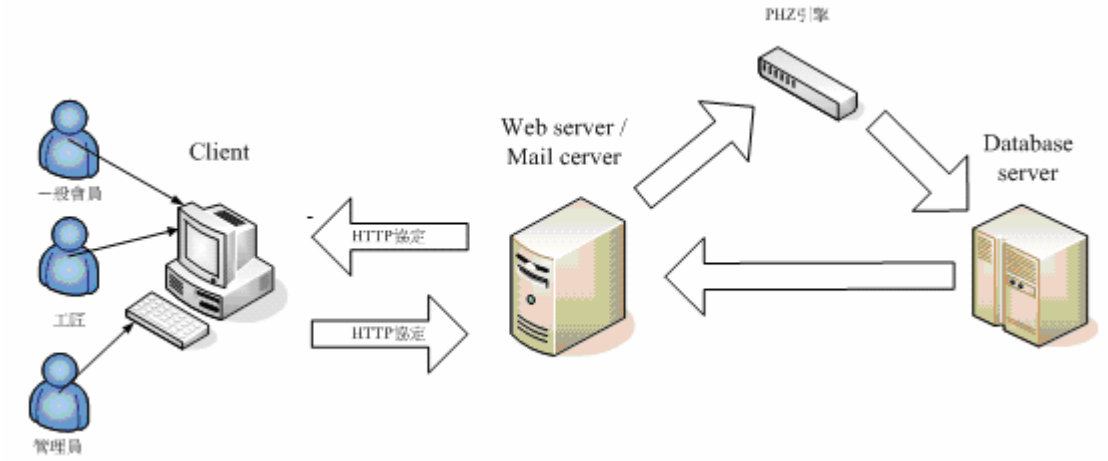
5. 方便管理使用者與解決會員資料安全性問題。

6. 管理網站的基本組態。

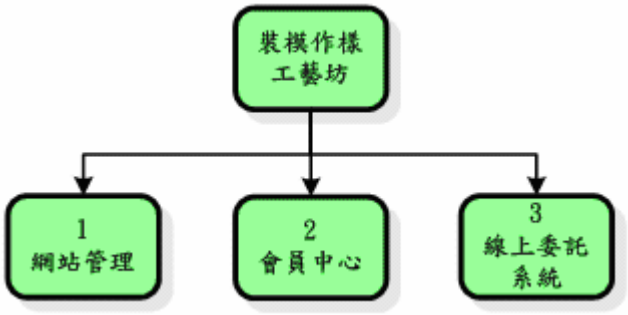
環境圖


管理者
會員
系統
工匠

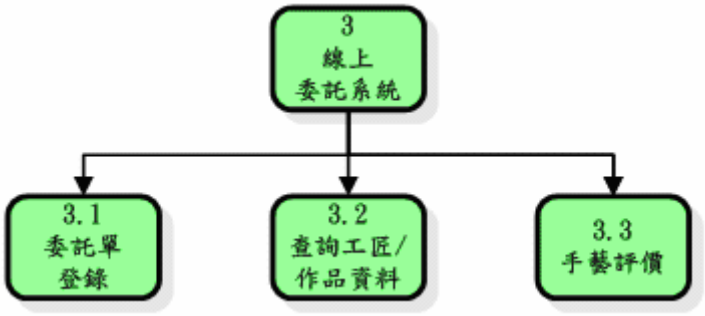
主從式架構圖


PHP引擎
Client
一般會員
工匠
管理員
HTTP協定
HTTP協定
Web server /
Mail cerver
Database
server

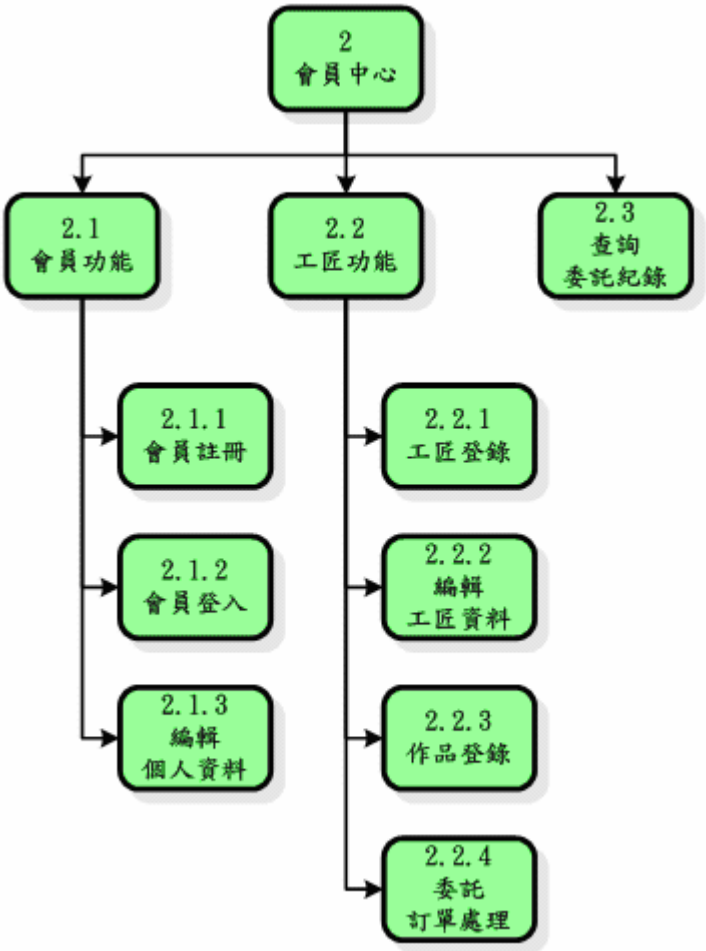
主功能圖



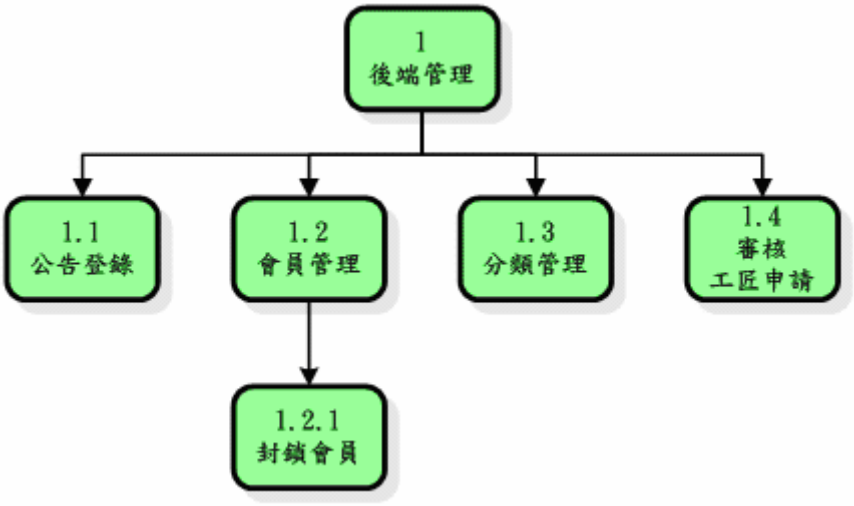
線上委託系統



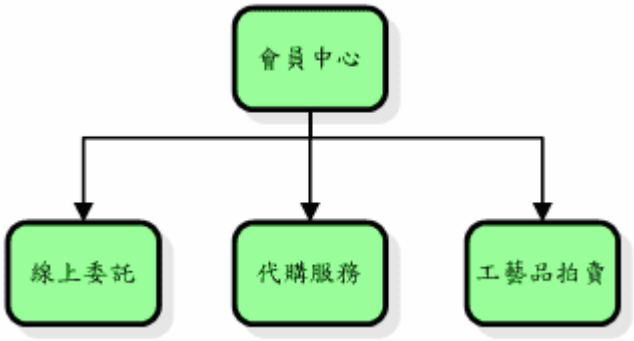
會員中心



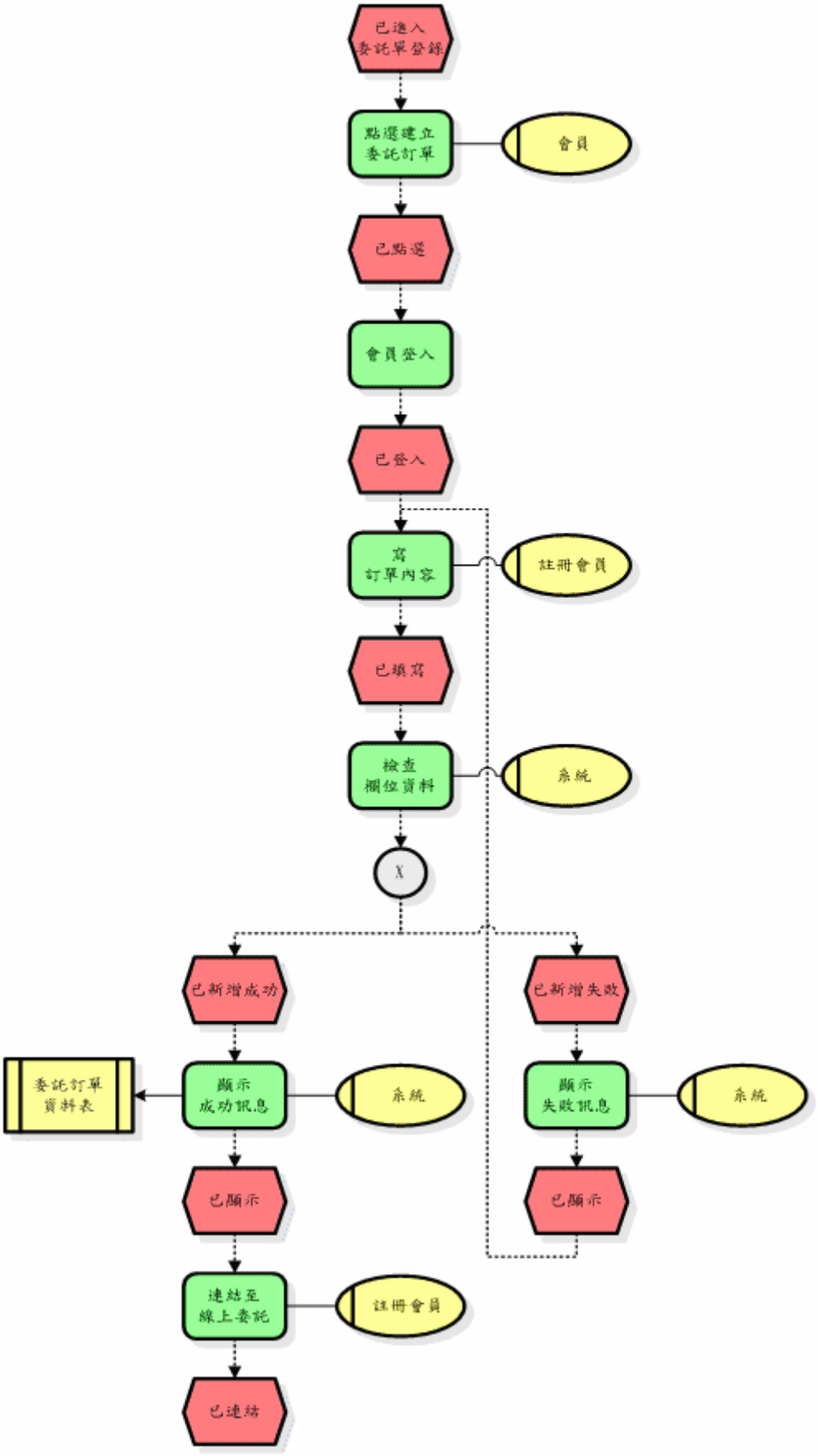
後端管理


1
後端管理
1.1
公告登錄
1.2
會員管理
1.3
分類管理
1.4
審核
工匠申請
1.2.1
封鎖會員

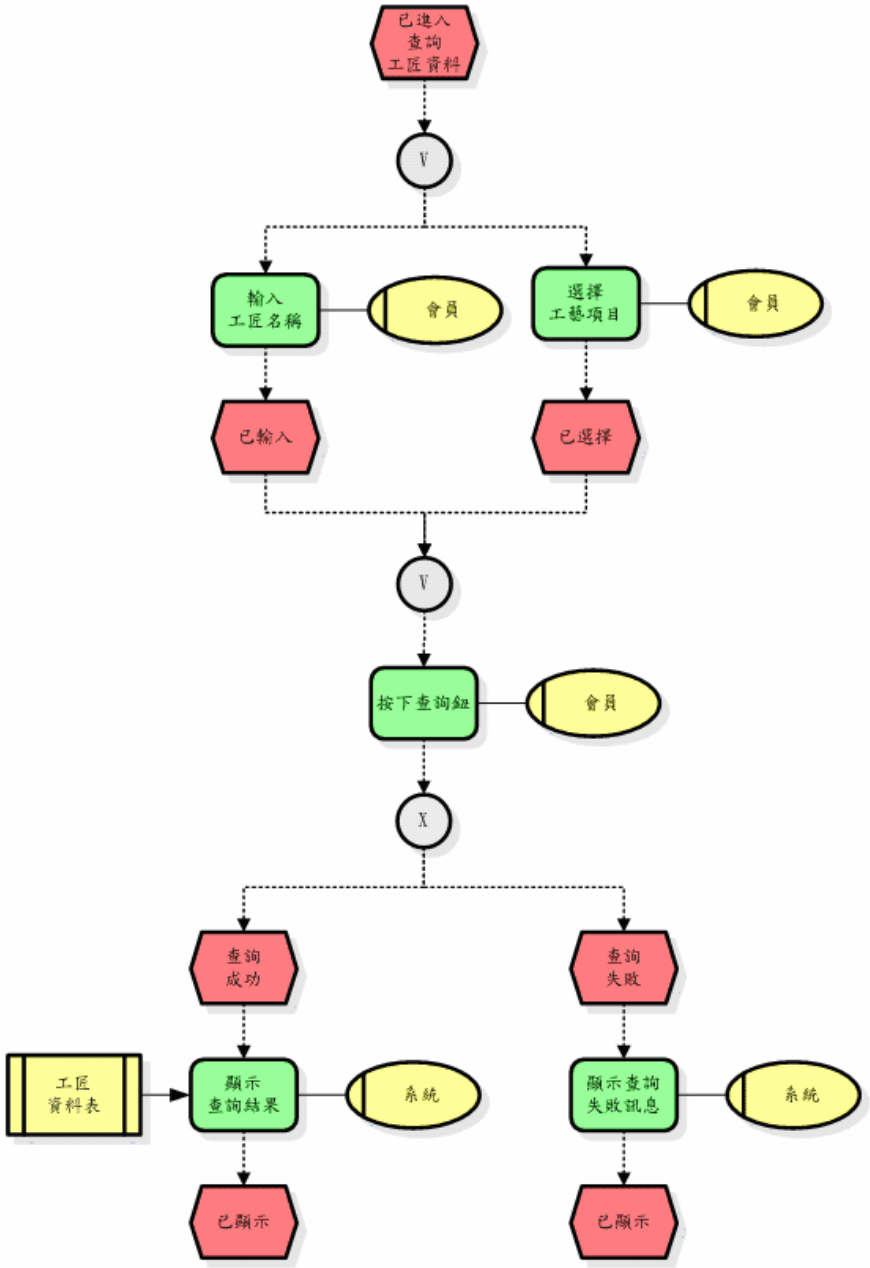
核心流程圖


會員中心
線上委託
代購服務
工藝品拍賣

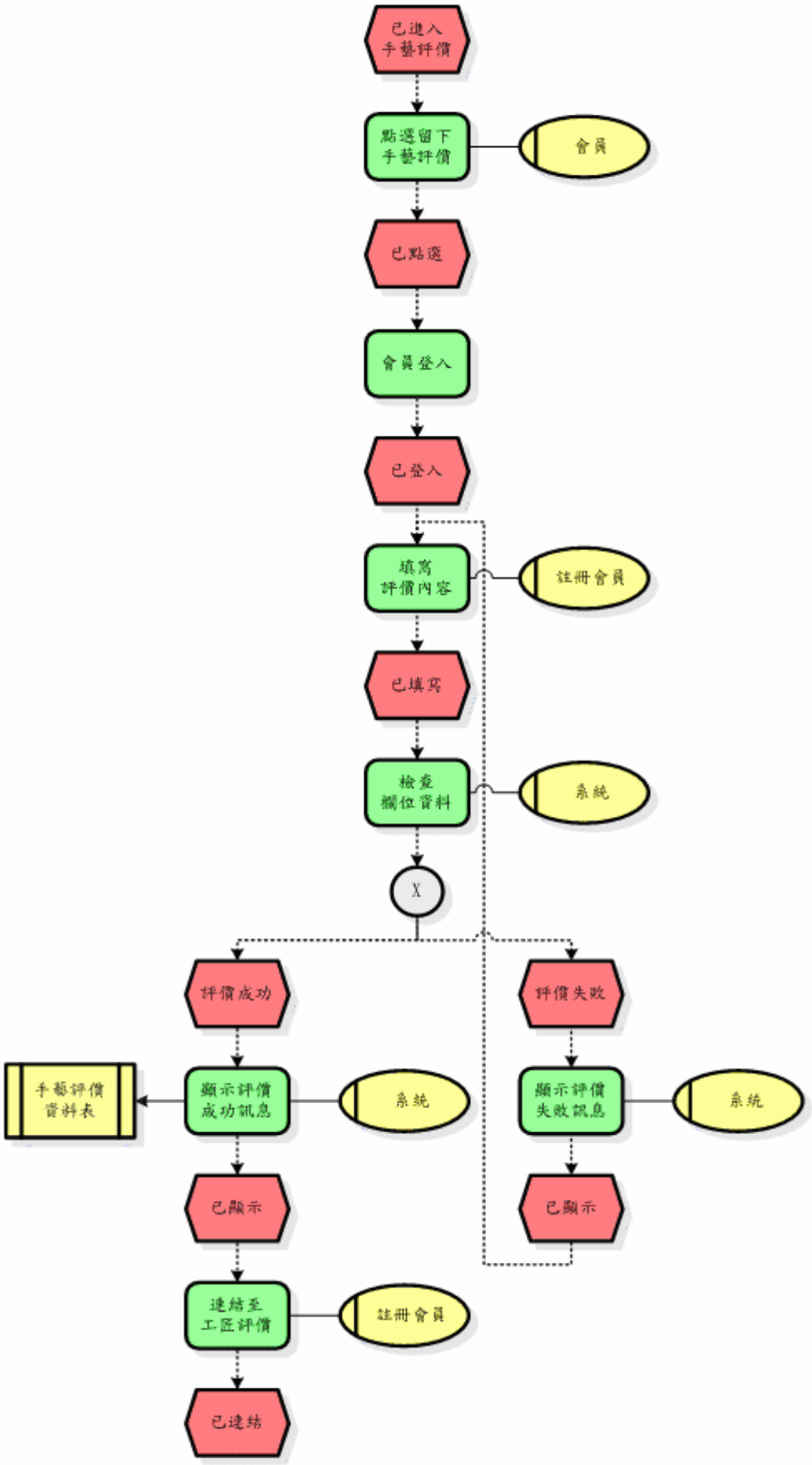
3.1 委託單登錄流程圖


已進入
委託單登錄
點選建立
委託訂單
會員
已點選
會員登入
已登入
寫
訂單內容
註冊會員
已填寫
檢查
欄位資料
系統
X
已新增成功
已新增失敗
委託訂單
資料表
顯示
成功訊息
系統
顯示
失敗訊息
系統
已顯示
已顯示
連結至
線上委託
註冊會員
已連結

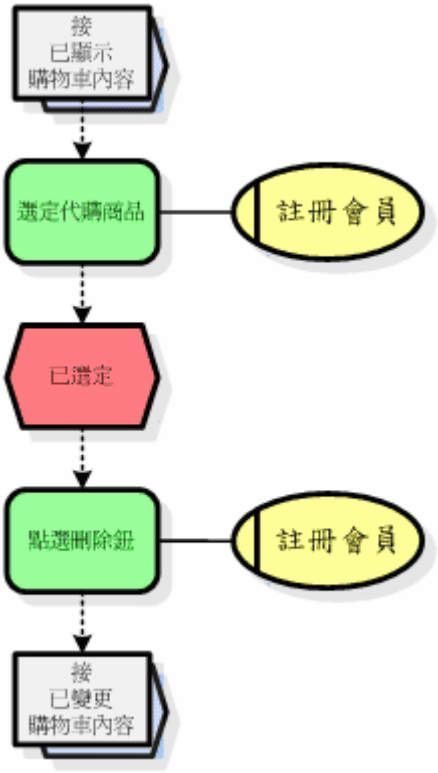
3.2 查詢工匠資料流程圖



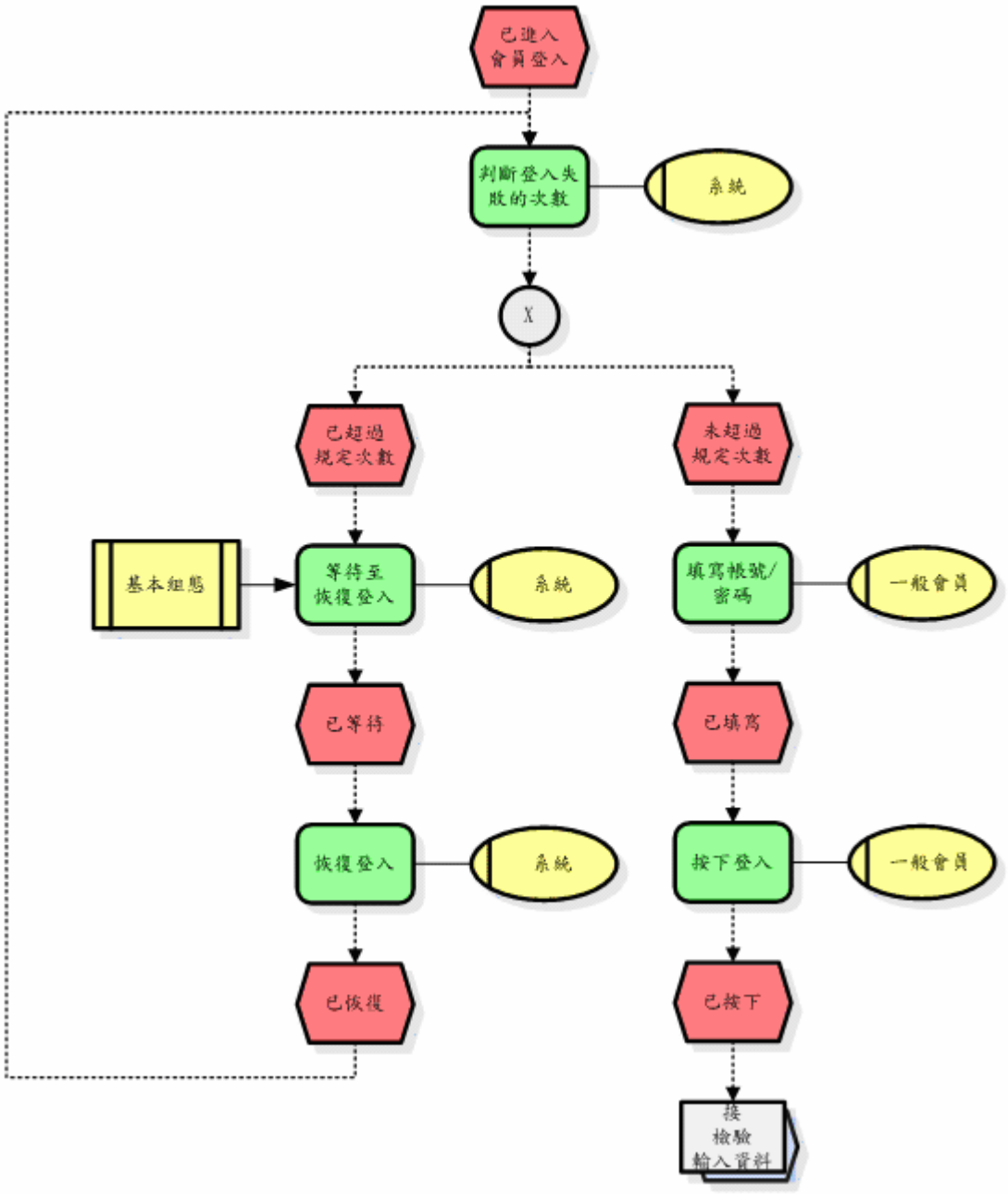
3.3 手藝評價流程圖


已進入手藝評價
點選留下手藝評價
會員
已點選
會員登入
已登入
填寫評價內容
註冊會員
已填寫
檢查欄位資料
系統
X
評價成功
評價失敗
手藝評價資料表
顯示評價成功訊息
系統
顯示評價失敗訊息
系統
已顯示
已顯示
連結至工匠評價
註冊會員
已連結

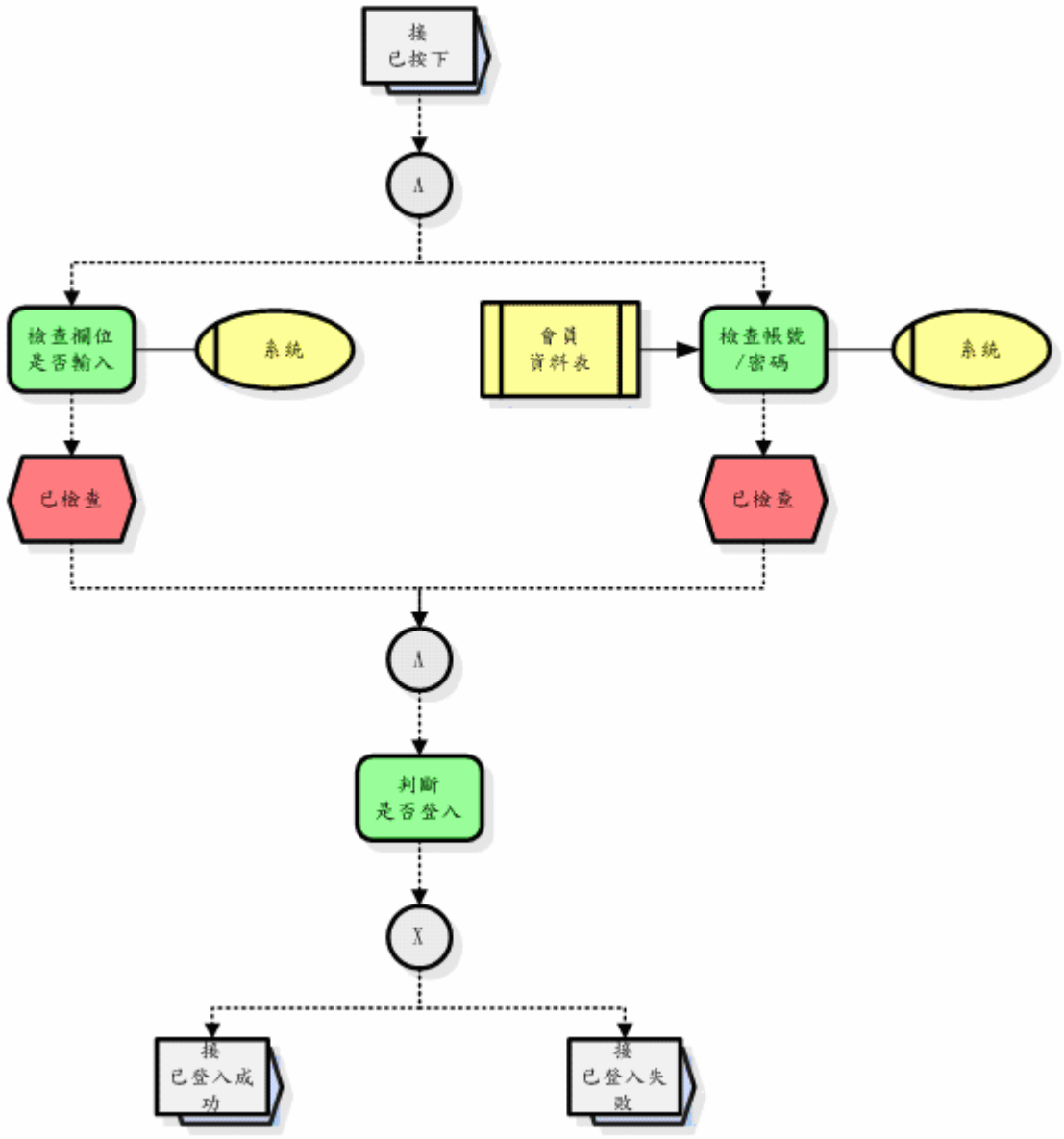
3.1 變更購物車內容流程圖



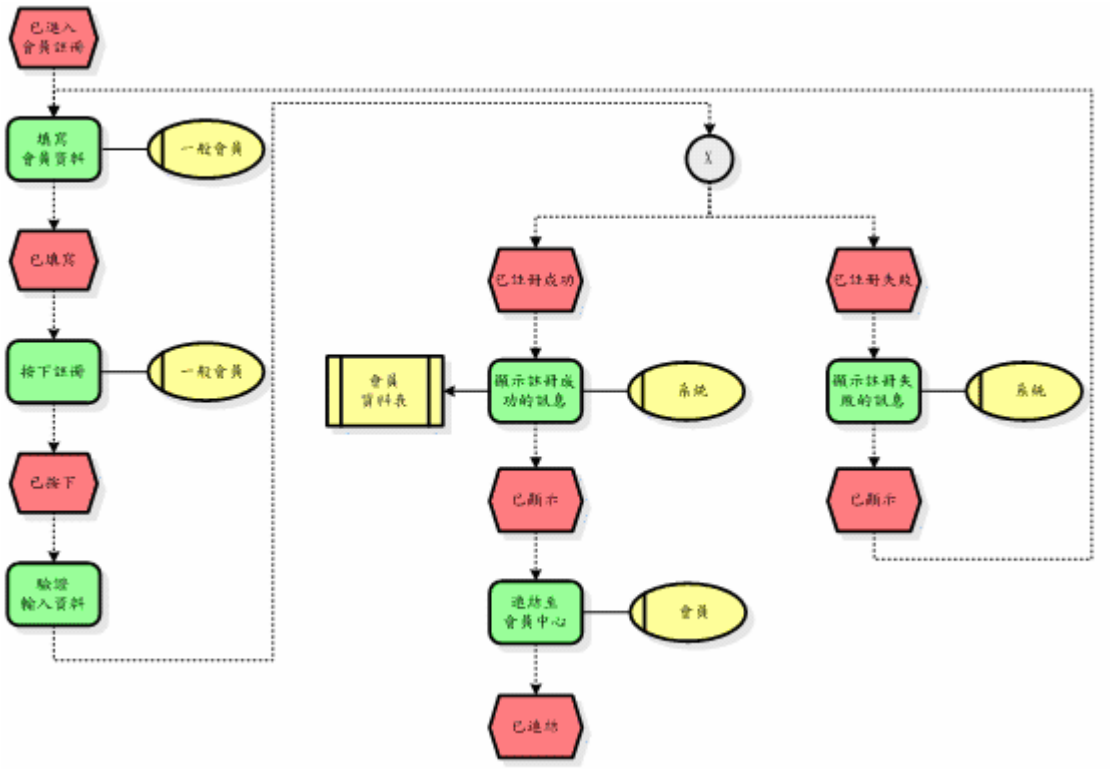
2.1.2 會員登入流程圖


已進入
會員登入
判斷登入失
敗的次數
系統
X
已超過
規定次數
未超過
規定次數
基本組態
等待至
恢復登入
系統
填寫帳號/
密碼
一般會員
已等待
已填寫
恢復登入
系統
按下登入
一般會員
已恢復
已按下
接
檢驗
輸入資料

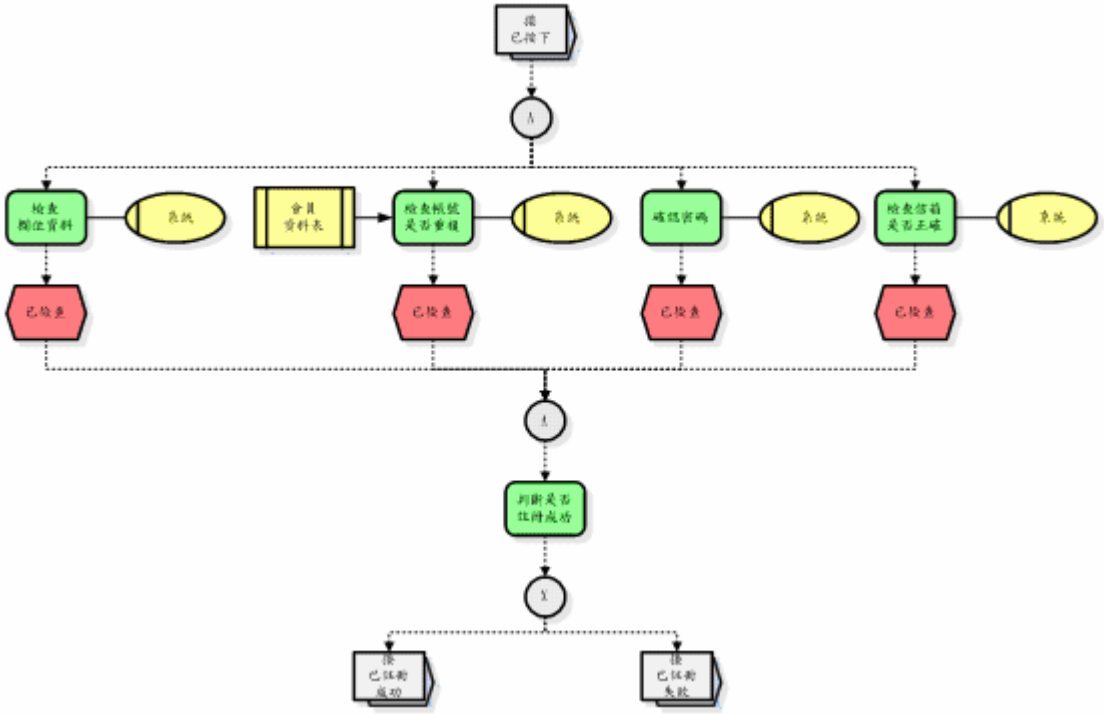
2.1.2 會員登入－檢驗輸入資料流程圖



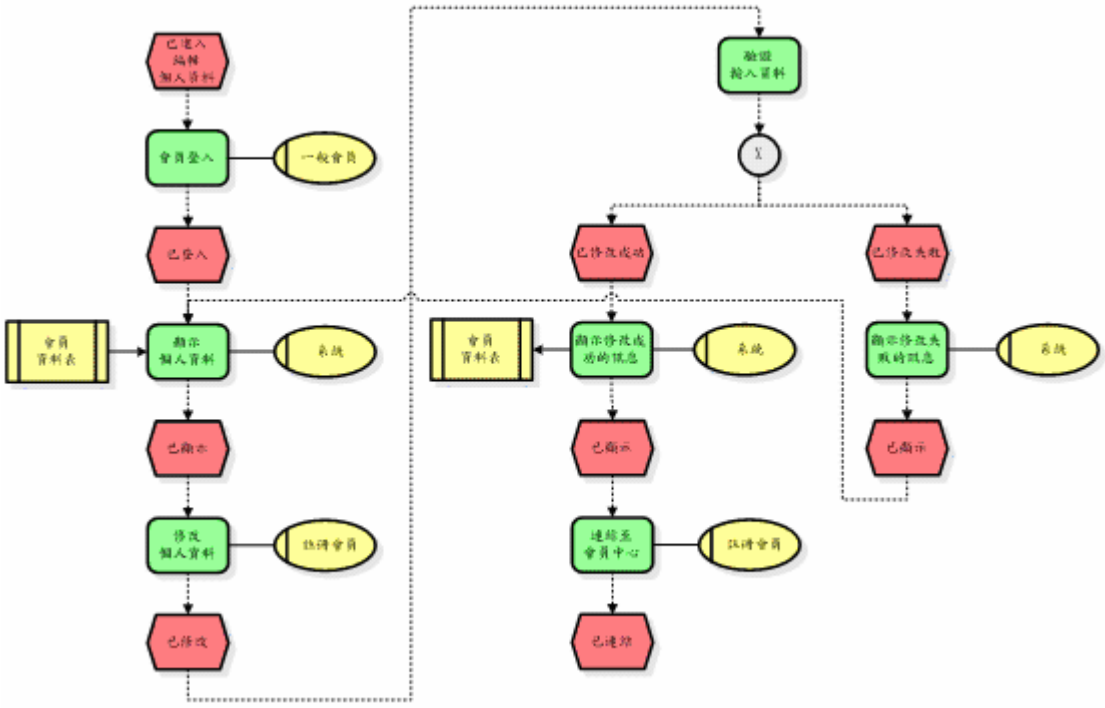
2.1.1 會員註冊流程圖



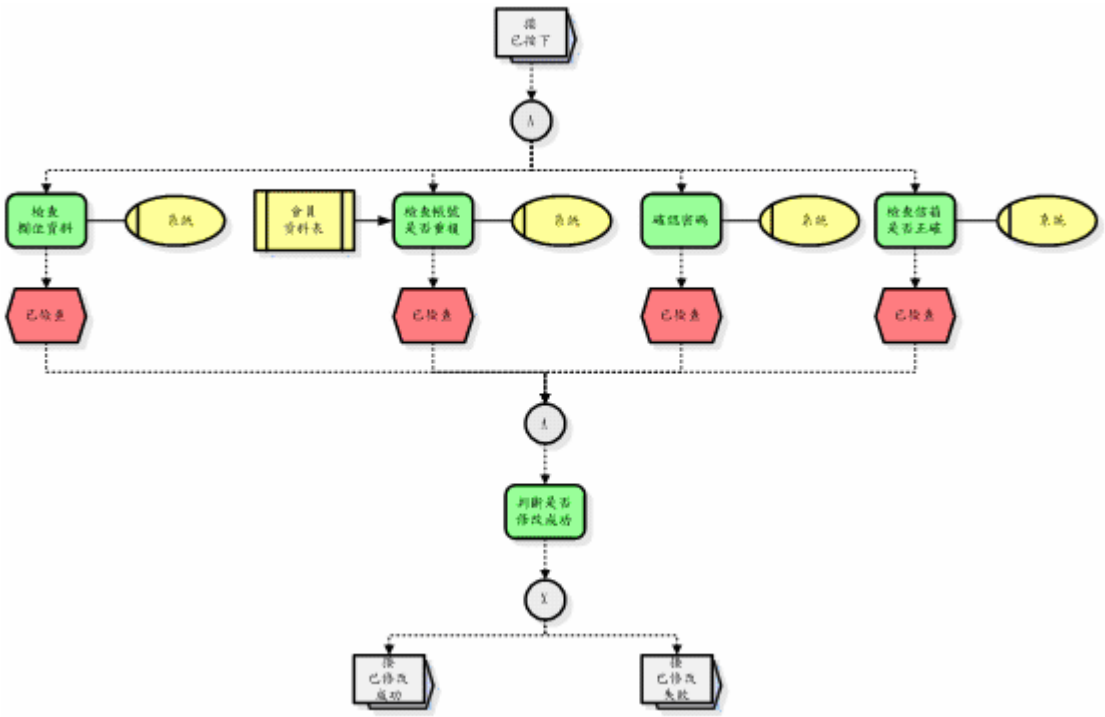
2.1.1 會員註冊－驗證帳號_密碼_信箱流程圖



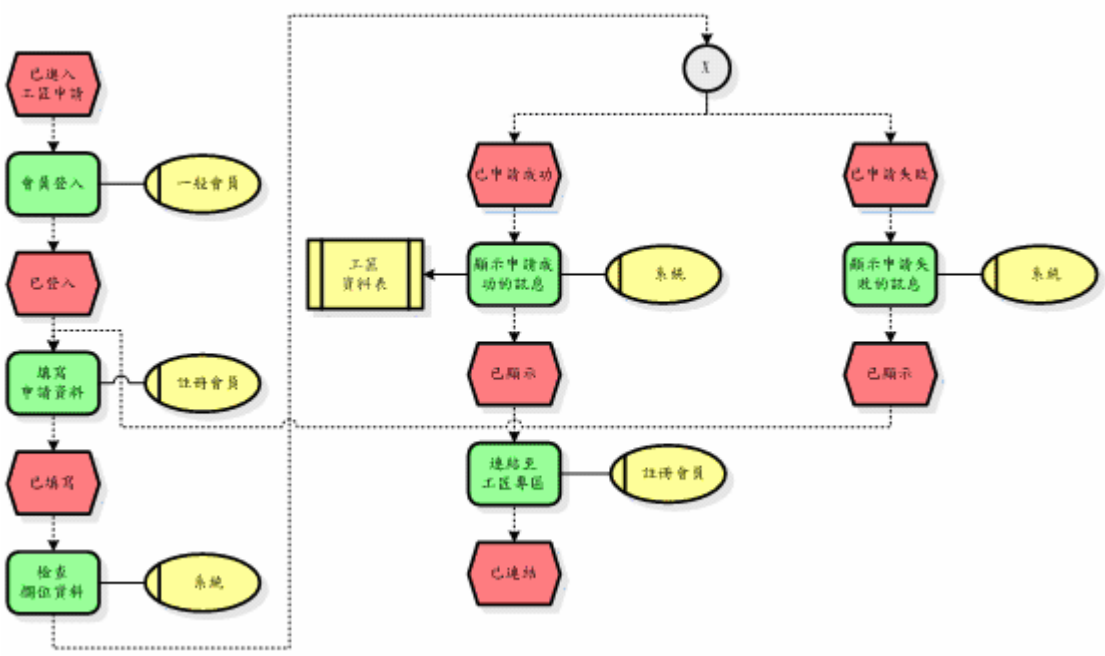
2.1.3編輯個人資料



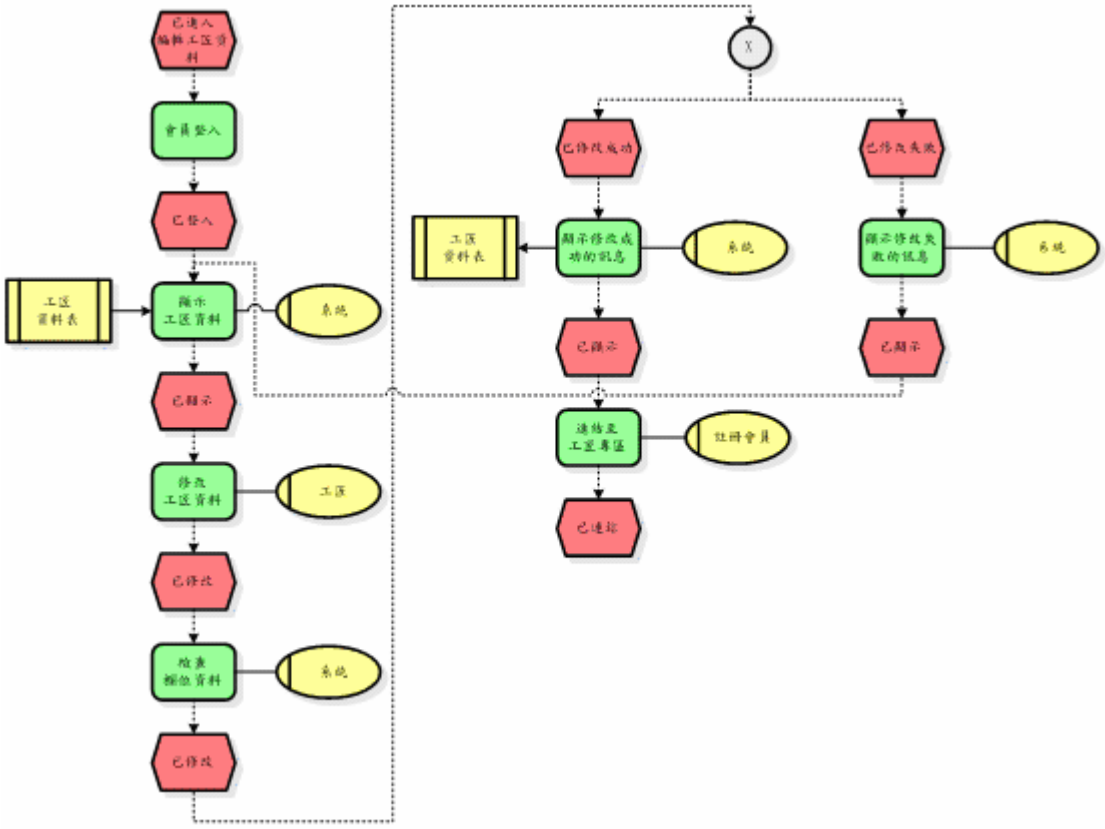
2.1.3編輯個人資料－驗證個人資料_編輯



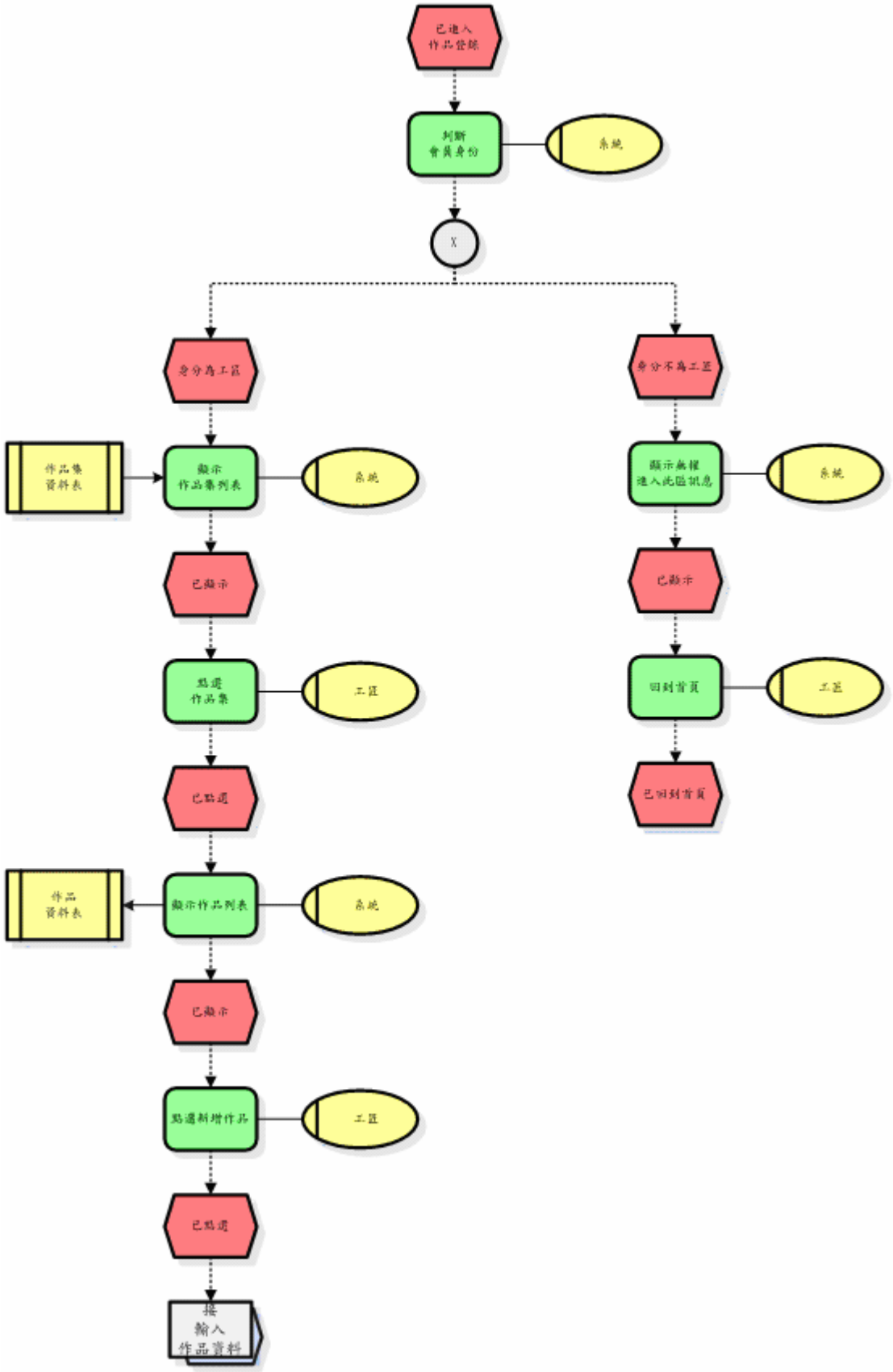
2.2.1工匠申請流程圖

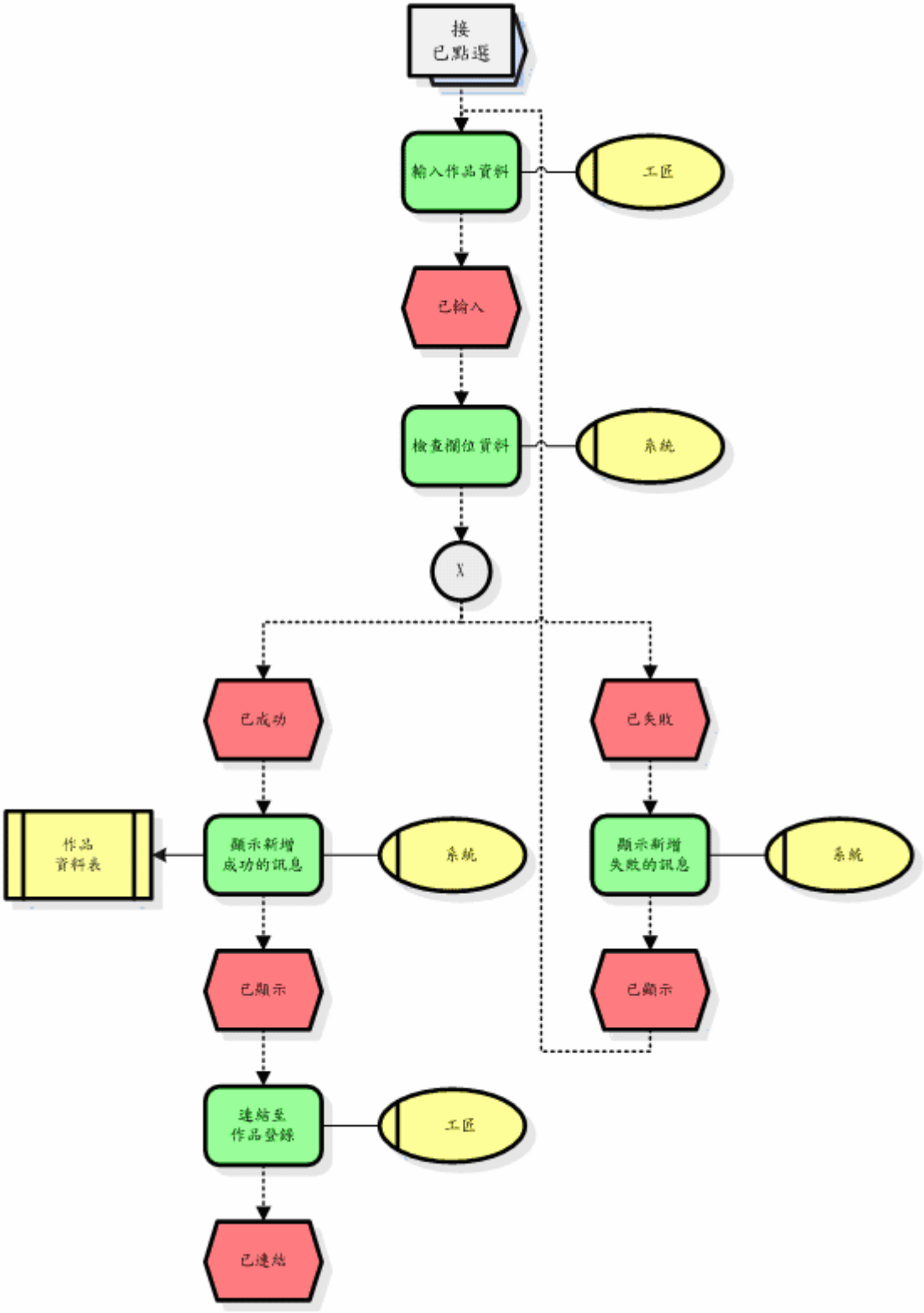


2.2.2編輯工匠資料流程圖

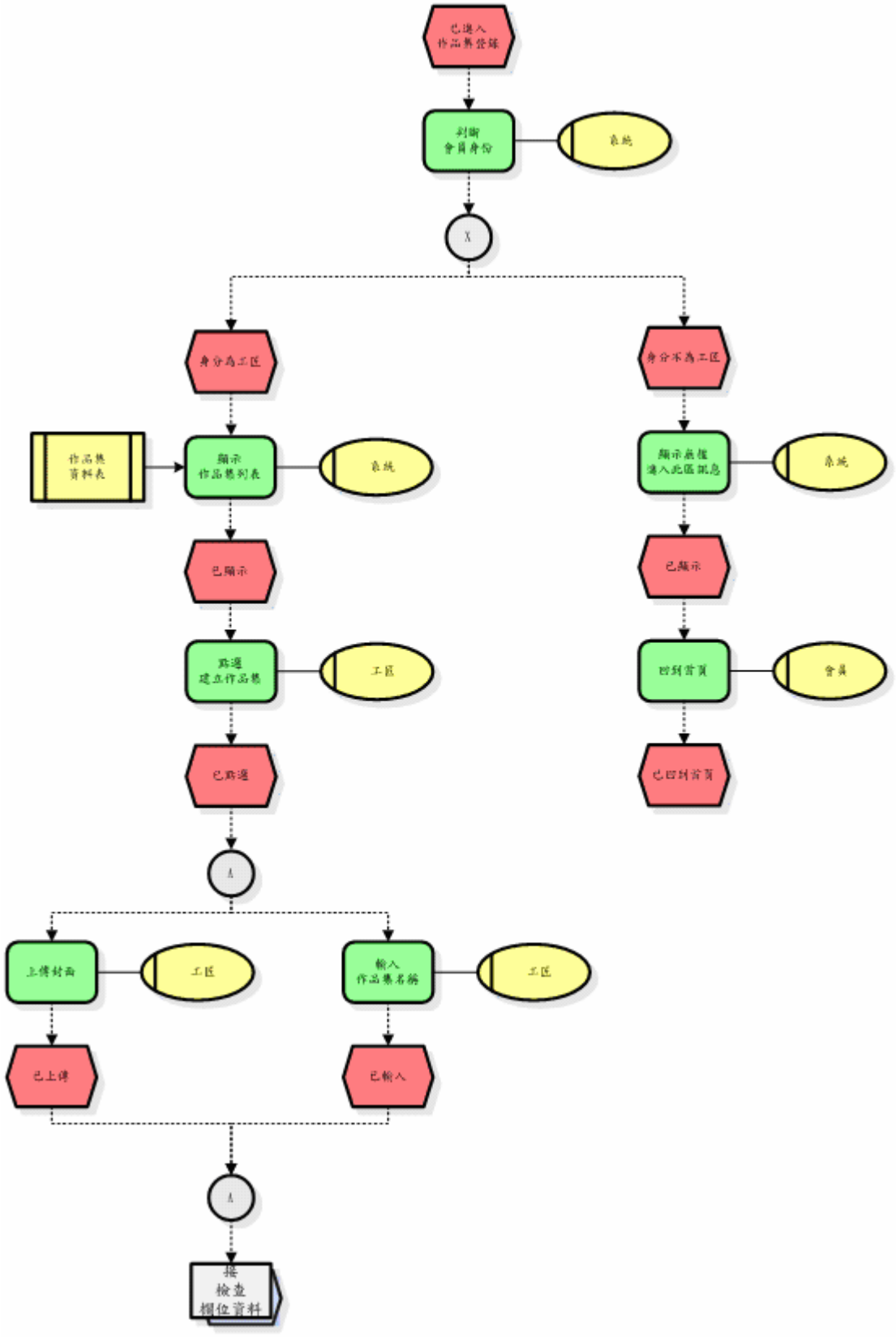


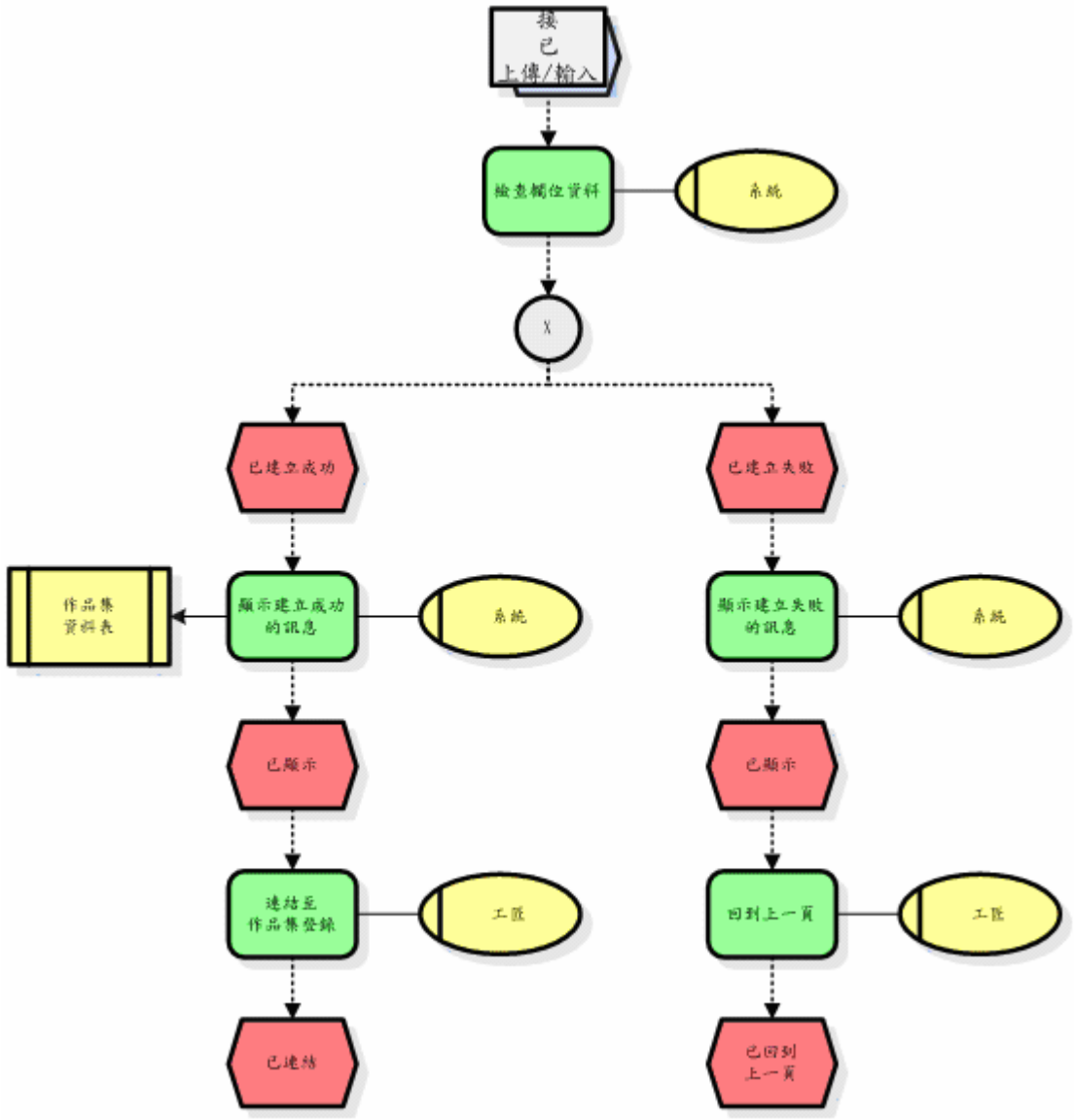
2.2.3新增作品流程圖


已進入
作品登錄
判斷
會員身份
系統
X
身分為工匠
身分不為工匠
作品集
資料表
顯示
作品集列表
系統
顯示無權
進入此區訊息
系統
已顯示
已顯示
點選
作品集
工匠
回到首頁
工匠
已點選
已回到首頁
作品
資料表
顯示作品列表
系統
已顯示
點選新增作品
工匠
已點選
輸入
作品資料

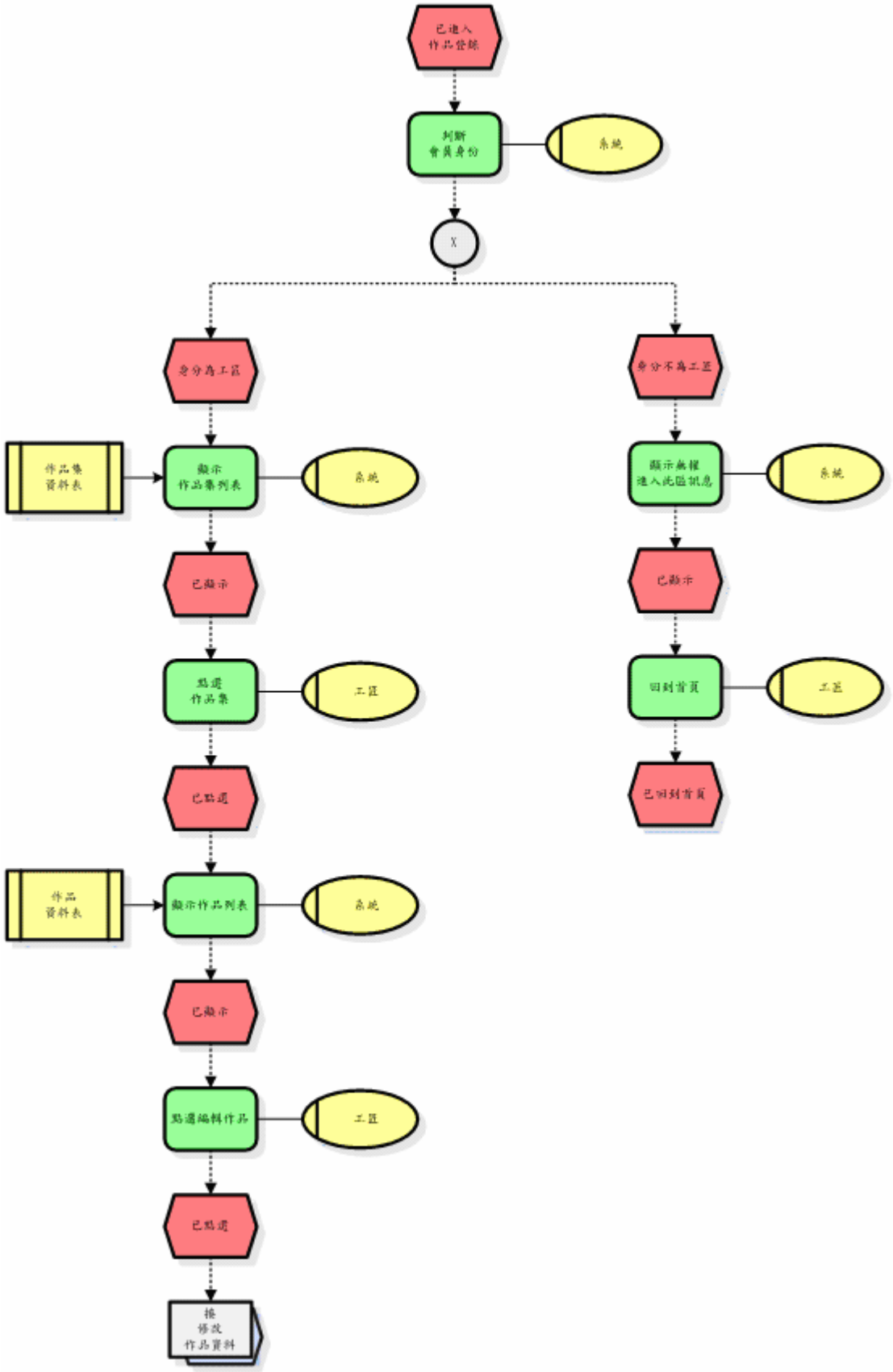

接
已點選
輸入作品資料
工匠
已輸入
檢查欄位資料
系統
X
已成功
已失敗
作品
資料表
顯示新增
成功的訊息
系統
顯示新增
失敗的訊息
系統
已顯示
已顯示
連結至
作品登錄
工匠
已連結

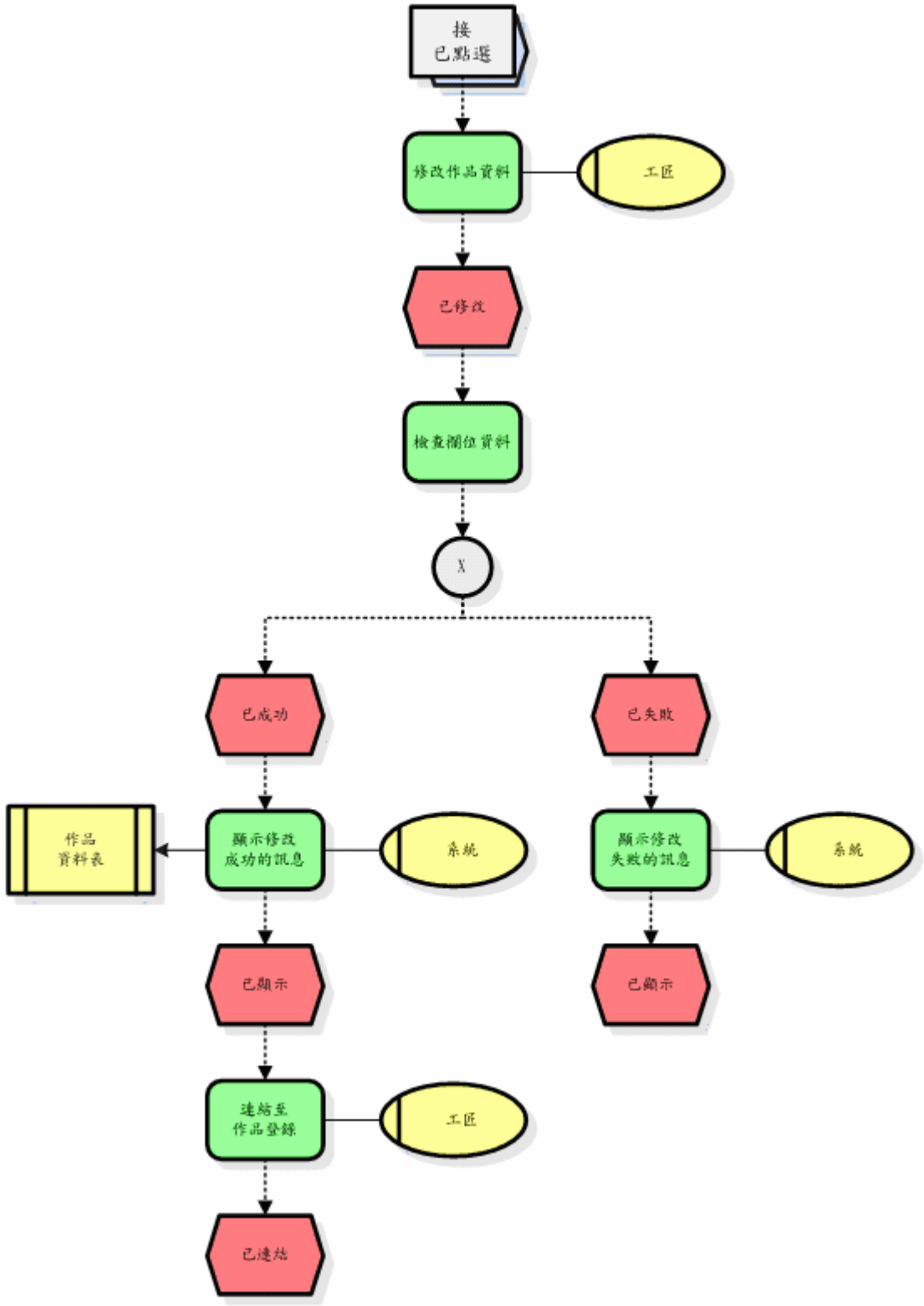
2.2.3建立作品流程圖


已進入
作品集登錄
判斷
會員身份
系統
X
身分為工匠
身分不為工匠
作品集
資料表
顯示
作品集列表
系統
顯示原權
進入此區訊息
系統
已顯示
已顯示
點選
建立作品集
工匠
回到首頁
會員
已點選
已回到首頁
A
上傳封面
工匠
輸入
作品集名稱
工匠
已上傳
已輸入
A
提
檢查
相位資料

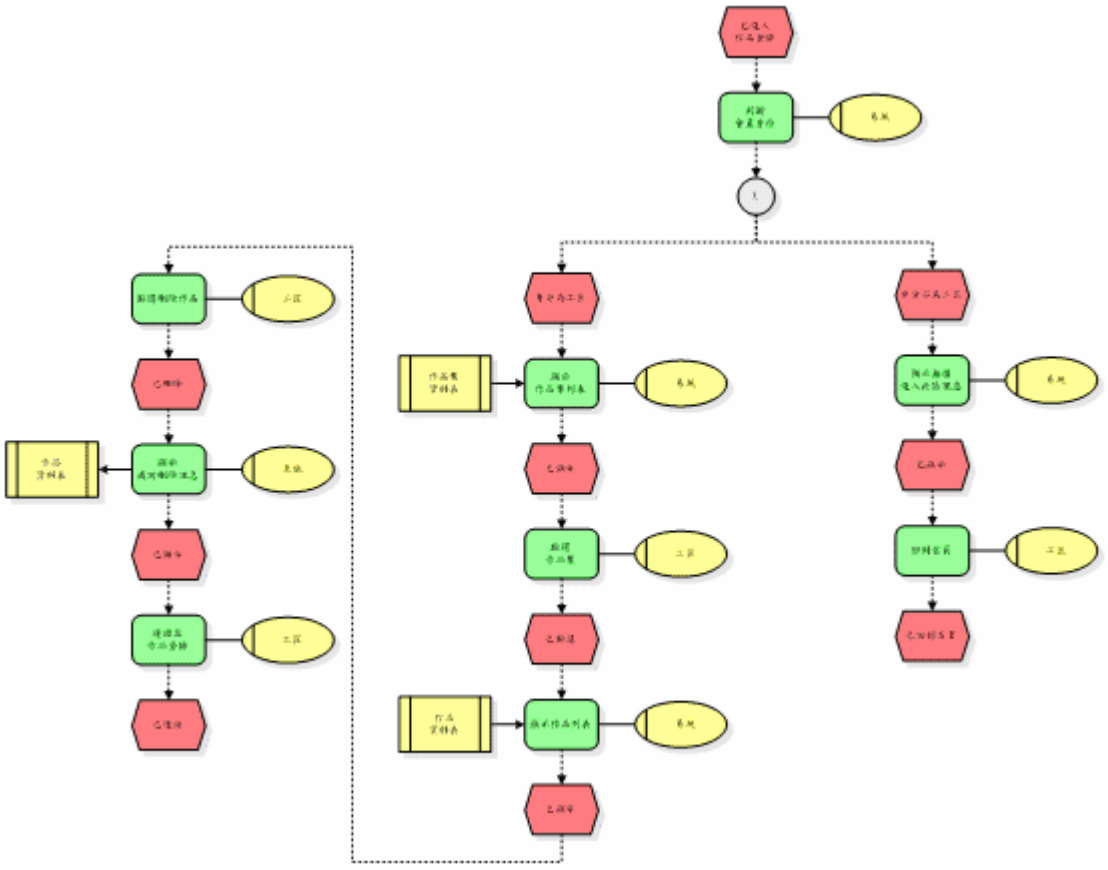

我已上傳/輸入
檢查觸位資料
系統
X
已建立成功
已建立失敗
作品集資料表
顯示建立成功的訊息
系統
顯示建立失敗的訊息
系統
已顯示
已顯示
連結至作品集登錄
工匠
回到上一頁
工匠
已連結
已回到上一頁

2.2.3編輯作品流程圖

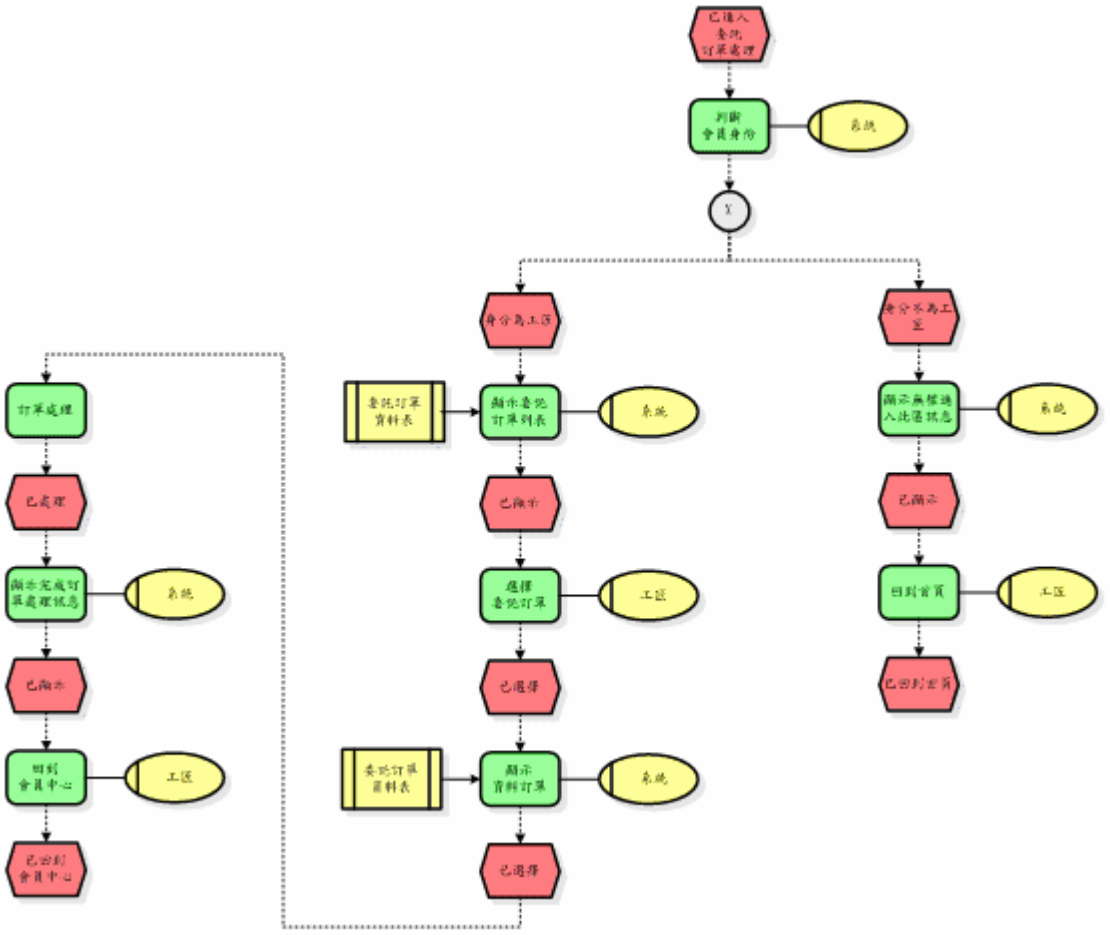

已進入
作品管理
判斷
會員身份
系統
X
身分為工匠
身分不為工匠
作品集
資料表
顯示
作品集列表
系統
顯示無權
進入此區訊息
系統
已顯示
已顯示
點選
作品集
工匠
回到首頁
工匠
已點選
已回到首頁
作品
資料表
顯示作品列表
系統
已顯示
點選編輯作品
工匠
已點選
修改
作品資料


接
已點選
修改作品資料
工匠
已修改
檢查欄位資料
X
已成功
已失敗
作品
資料表
顯示修改
成功的訊息
系統
顯示修改
失敗的訊息
系統
已顯示
已顯示
連結至
作品登錄
工匠
已連結

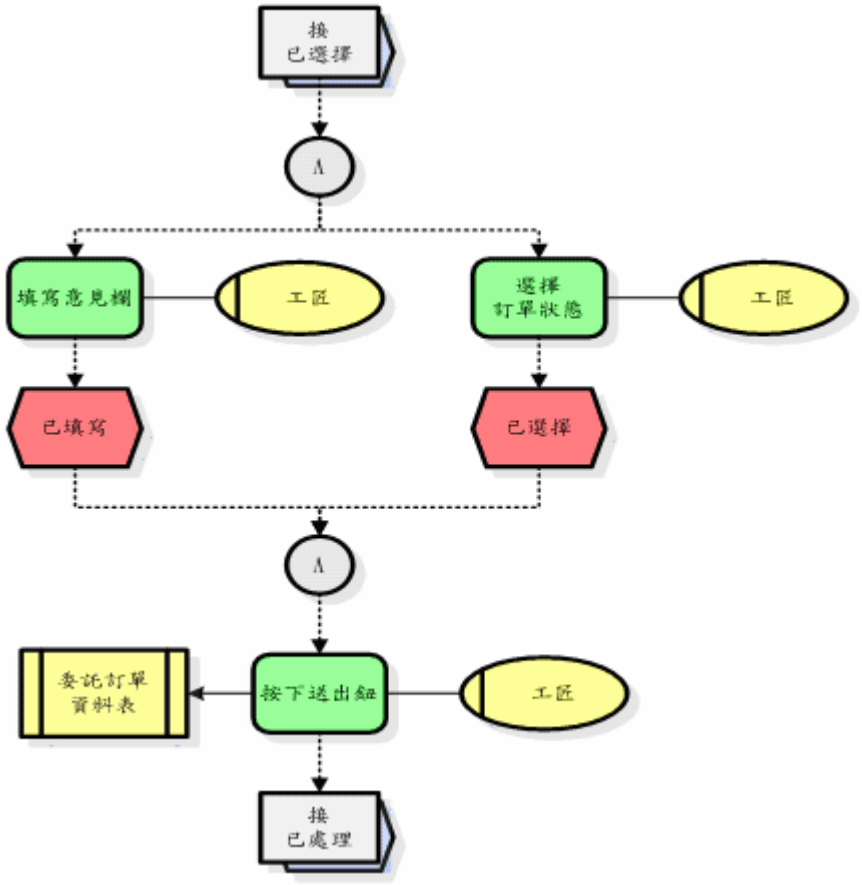
2.2.3刪除作品流程圖



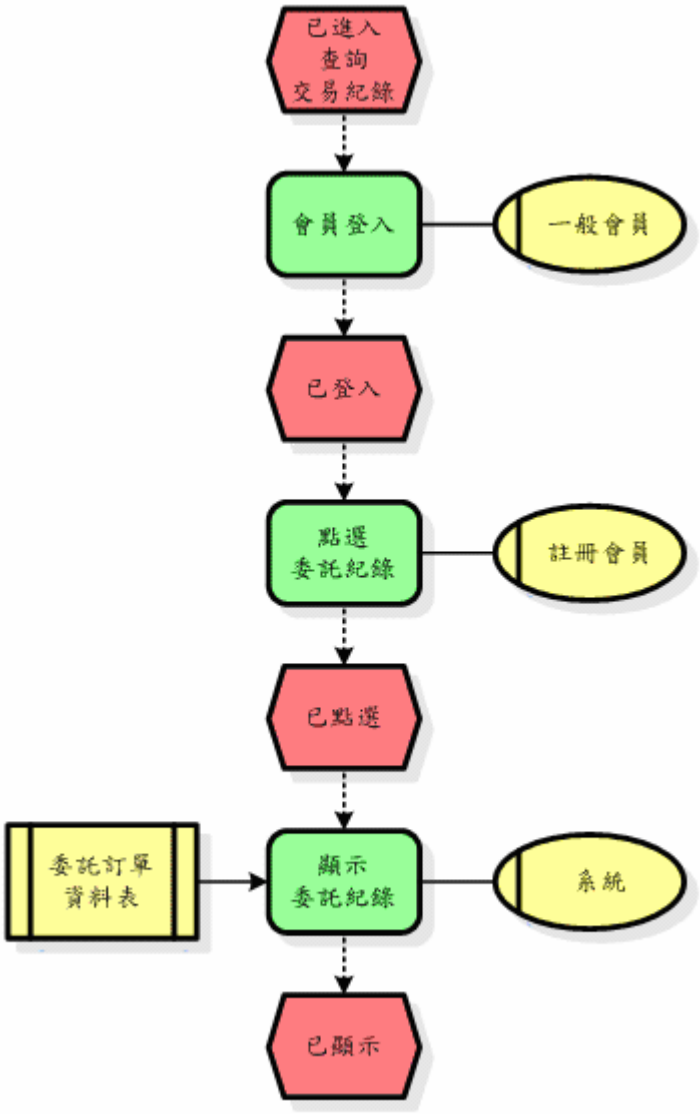
2.2.4委託訂單處理流程圖



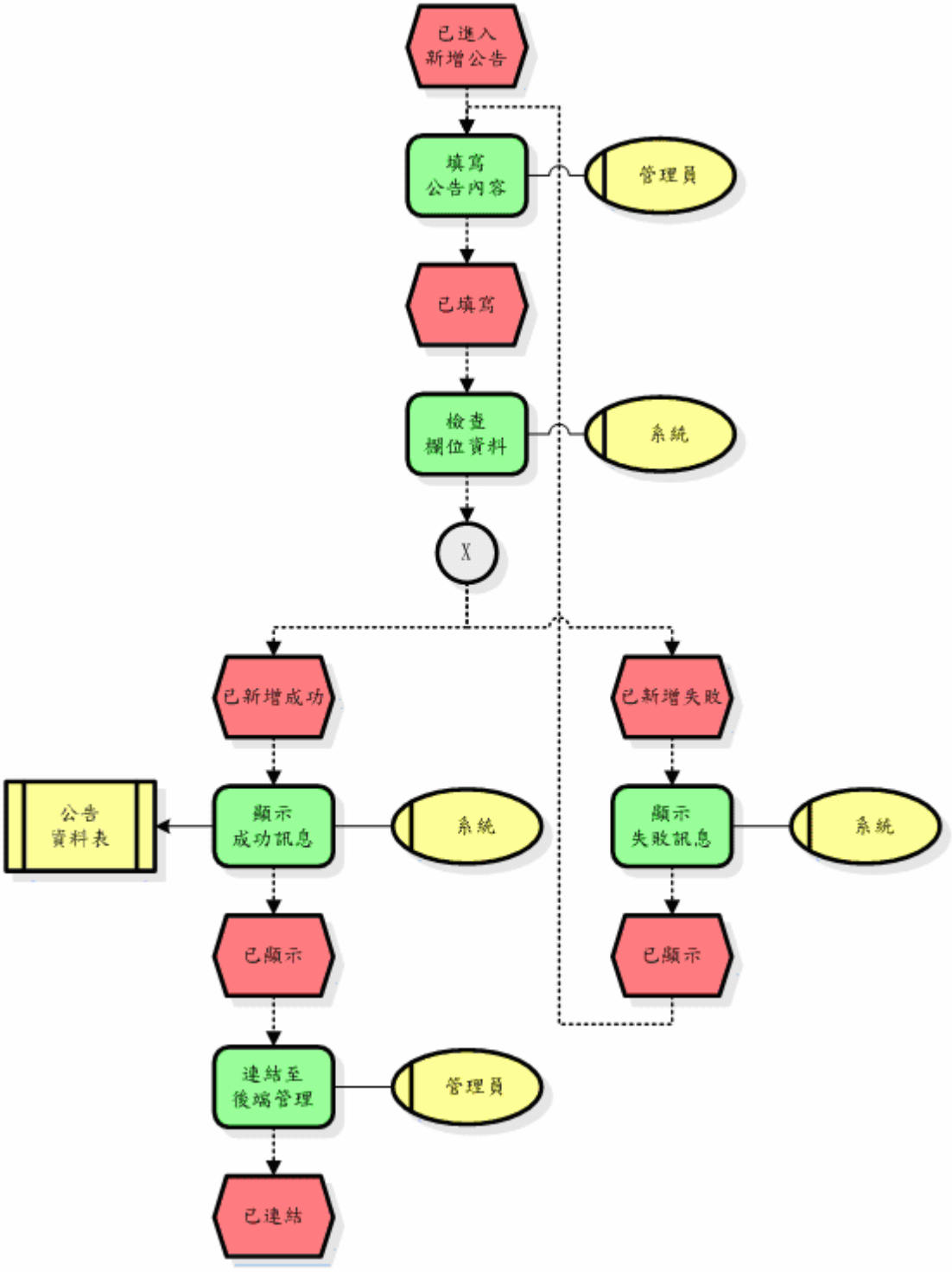
2.2.4委託訂單處理－訂單處理流程圖



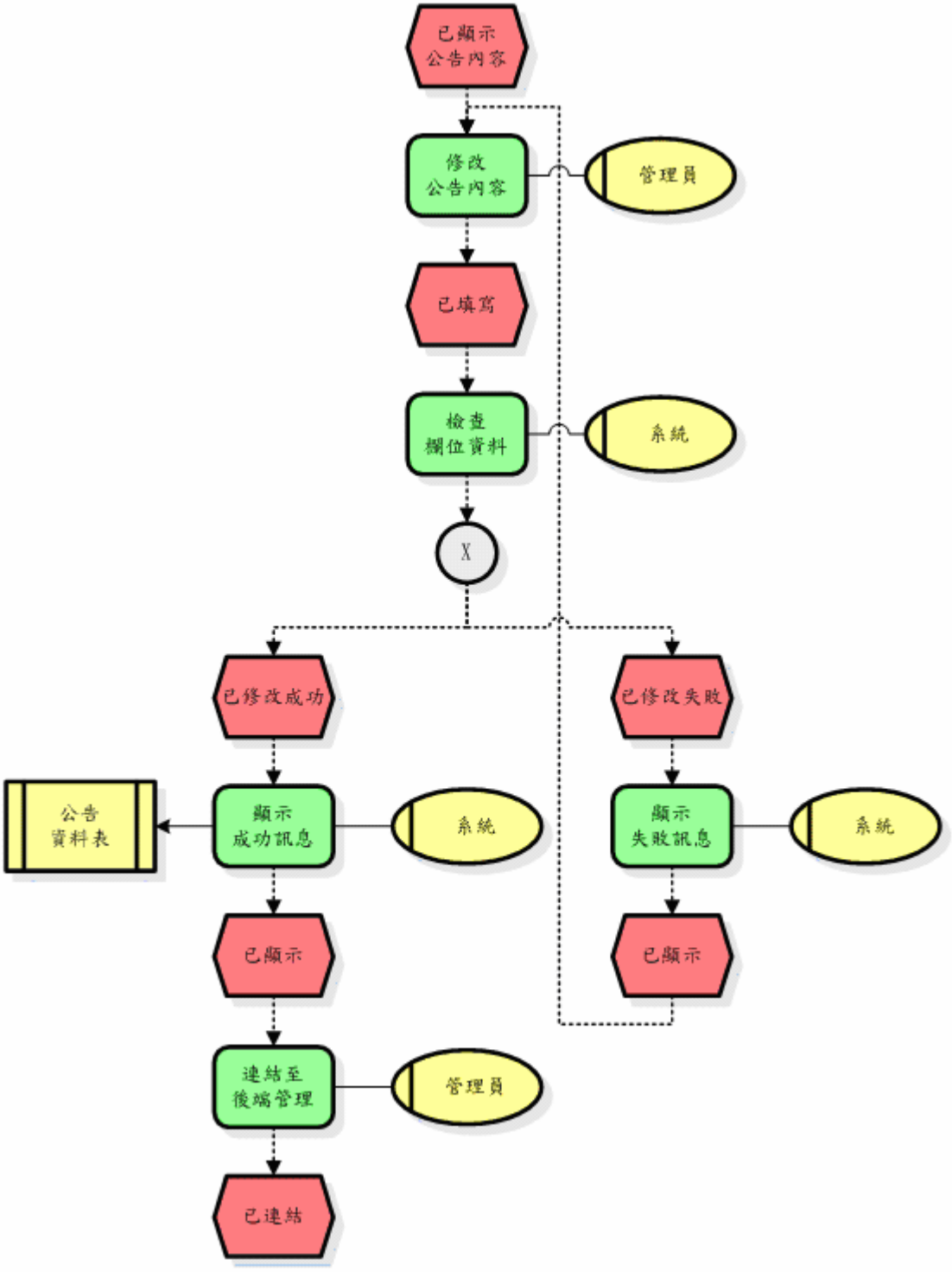
2.3查詢委託紀錄


已進入
查詢
交易紀錄
會員登入
一般會員
已登入
點選
委託紀錄
註冊會員
已點選
委託訂單
資料表
顯示
委託紀錄
系統
已顯示

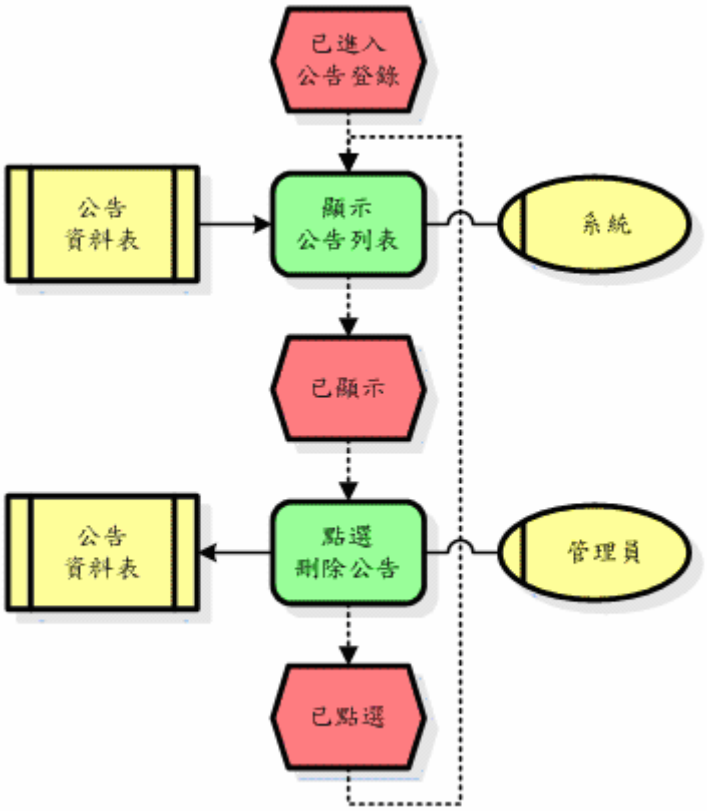
1.1新增公告流程圖


已進入
新增公告
填寫
公告內容
管理員
已填寫
檢查
欄位資料
系統
X
已新增成功
已新增失敗
公告
資料表
顯示
成功訊息
系統
顯示
失敗訊息
系統
已顯示
已顯示
連結至
後端管理
管理員
已連結

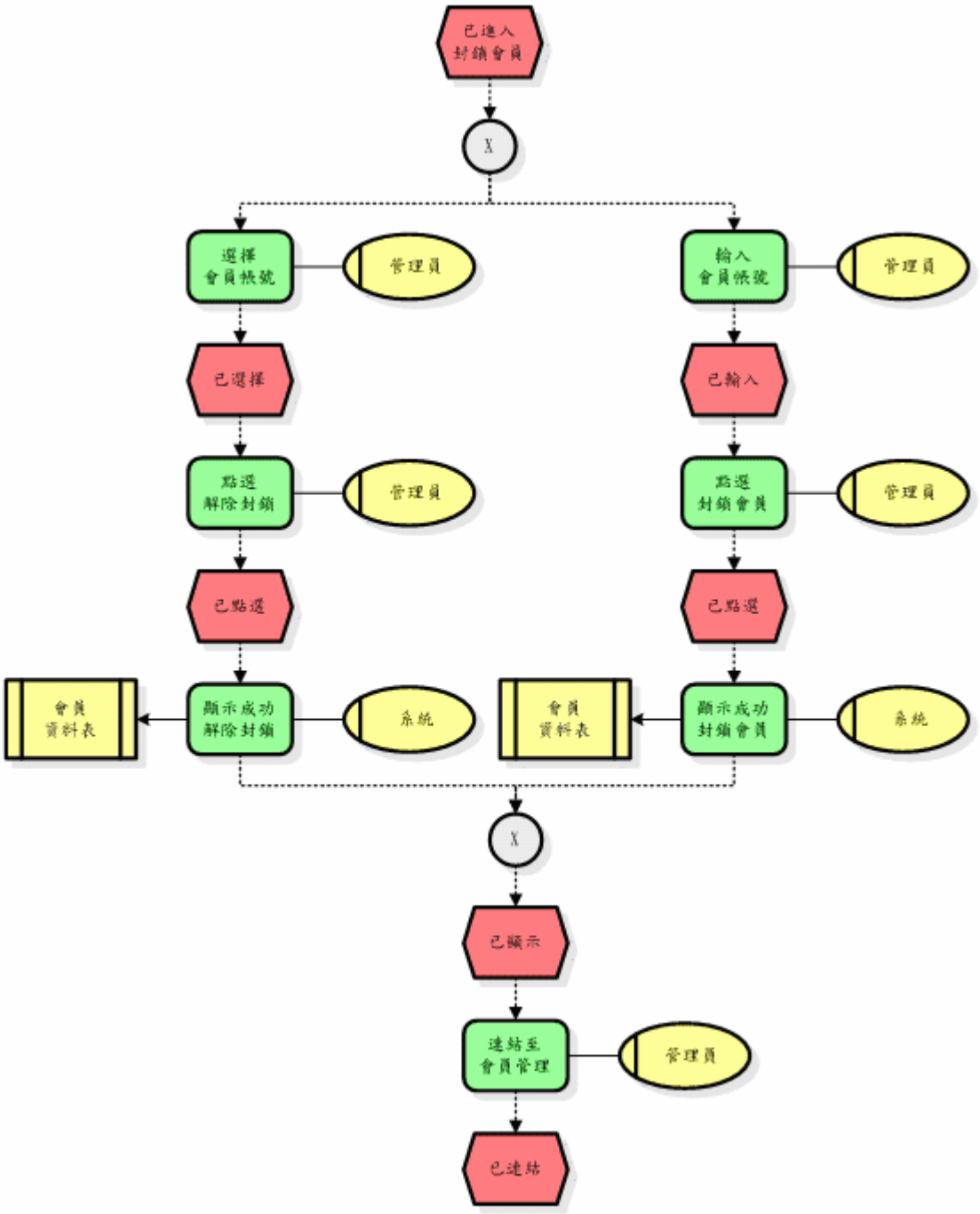
1.1編輯公告流程圖


已顯示
公告內容
修改
公告內容
管理員
已填寫
檢查
欄位資料
系統
X
已修改成功
已修改失敗
公告
資料表
顯示
成功訊息
系統
顯示
失敗訊息
系統
已顯示
已顯示
連結至
後端管理
管理員
已連結

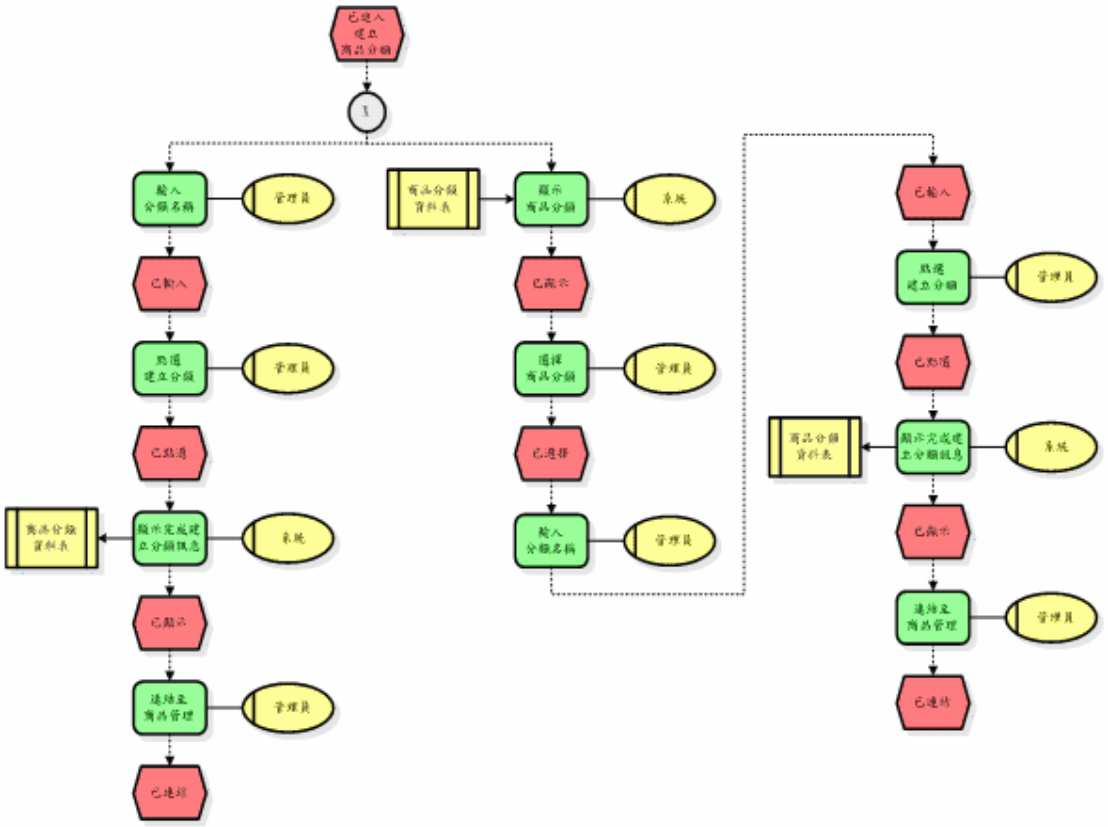
1.1刪除公告流程圖



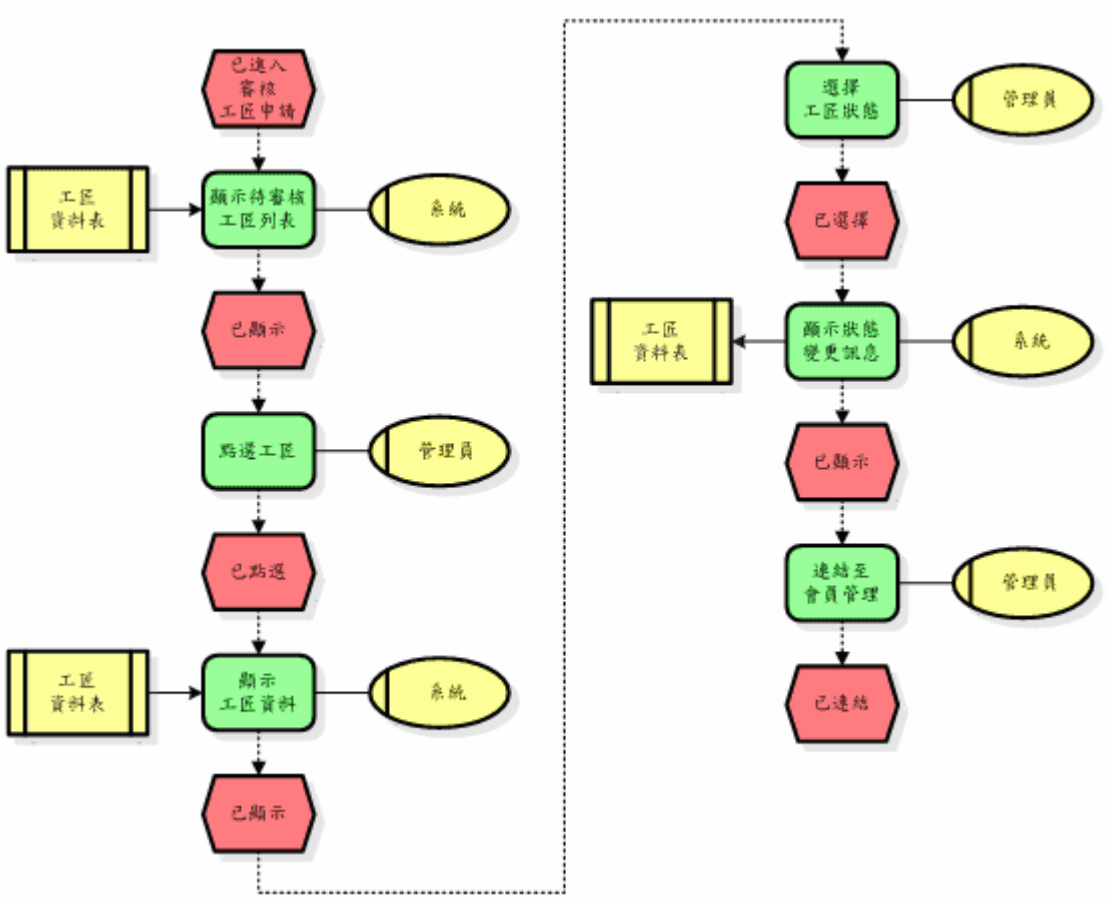
1.2.1封鎖會員流程圖


已進入
封鎖會員
X
選擇
會員帳號
管理員
輸入
會員帳號
管理員
已選擇
已輸入
點選
解除封鎖
管理員
點選
封鎖會員
管理員
已點選
已點選
會員
資料表
顯示成功
解除封鎖
系統
會員
資料表
顯示成功
封鎖會員
系統
X
已顯示
連結至
會員管理
管理員
已連結

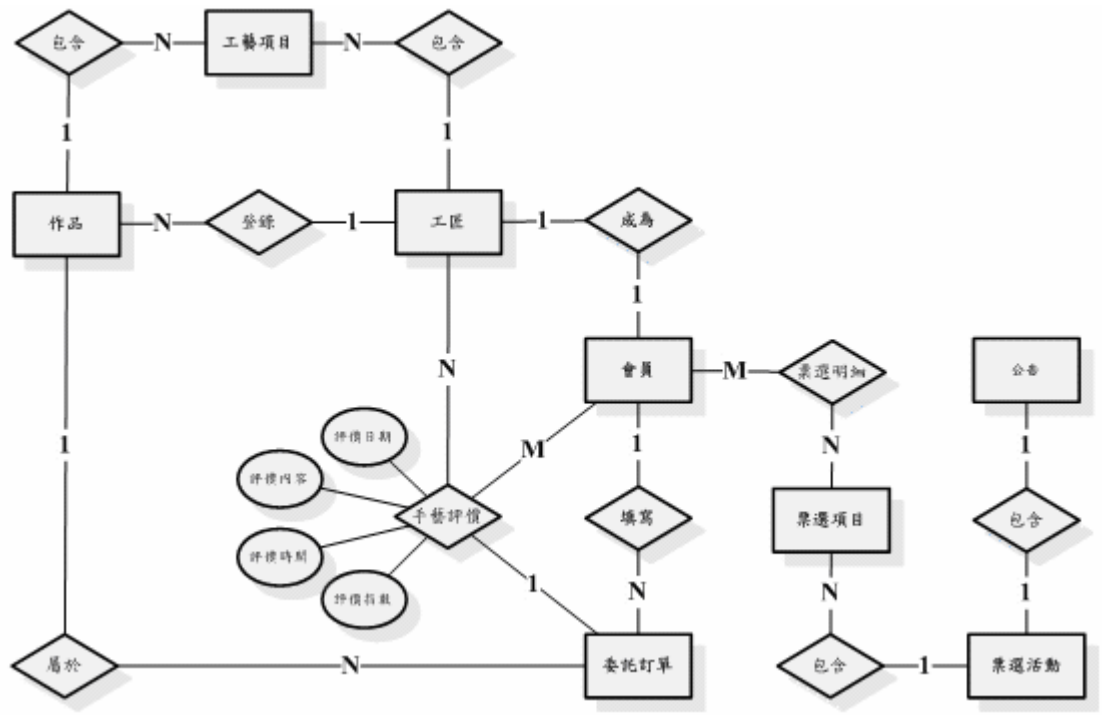
1.3分類管理


已進入建立商品分類
1
輸入分類名稱
管理員
已輸入
點選建立分類
管理員
已點選
商品分類資料表
顯示完成建立分類訊息
系統
已顯示
連結至商品管理
管理員
已連結
商品分類資料表
顯示商品分類
系統
已顯示
選擇商品分類
管理員
已選擇
輸入分類名稱
管理員
已輸入
點選建立分類
管理員
已點選
商品分類資料表
顯示完成建立分類訊息
系統
已顯示
連結至商品管理
管理員
已連結

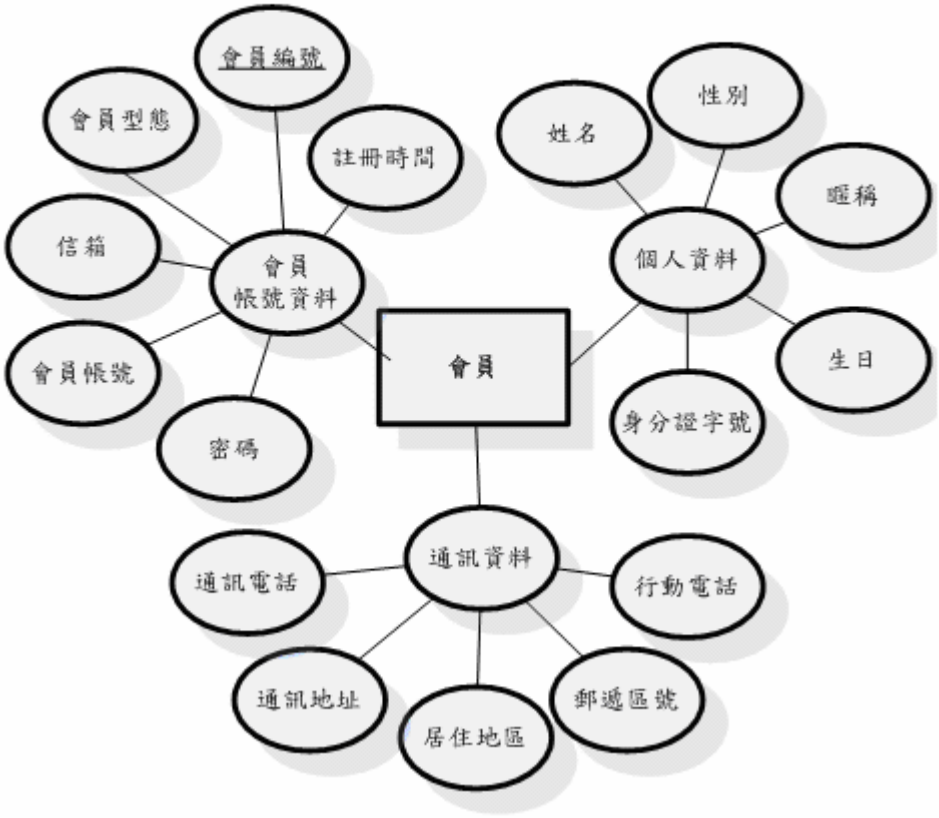
1.4審核工匠申請流程圖



ER model


包含
工藝項目
包含
作品
登錄
工匠
成為
會員
徵選明細
公告
評價日期
評價內容
評價時間
評價指數
手藝評價
填寫
徵選項目
包含
屬於
委託訂單
包含
徵選活動

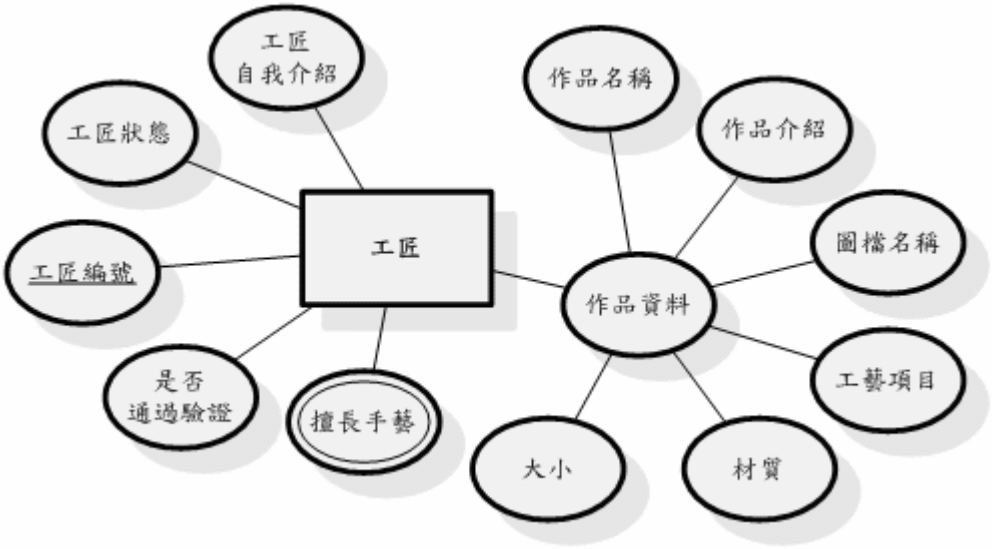
實體屬性圖與資料字典



1. 會員user

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
會員編號	user_num	int	10		000000001	S	*	
會員狀態	user_type	int	1		1	A		
會員帳號	user_id	varchar	10		linus	U		
密碼	password	varchar	20		Ui84yu78	U		
信箱	email	varchar	30		linus@yahoo.com.tw	U		
姓名	name	varchar	10		劉旭峯	U		
註冊時間	reg_time	varchar	30	YYYY-MM-DD	2005-5-20	S		
暱稱	ano_name	varchar	20		小峯	U		
身分證字號	identitycard	varchar	10	A999999999	R123456789	U		

性別	sex	int	1		1	U		
生日	birthday	date	10	YYYY-MM-DD	2005-5-20	U		
通訊電話	phone_num	varchar	11	99-99999999	05-23567895	U		
手機	cellphone	varchar	11	0999-999999	0911123456	U		
郵遞區號	area_num	int	3	999	710	U		
居住地區	area	varchar	10		台南市	U		
通訊地址	address	varchar	50		東區海佃路39號	U		

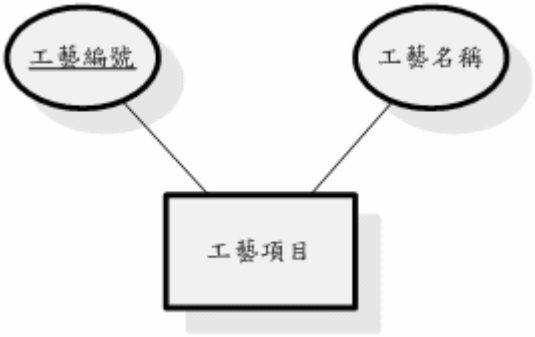


2. 工匠artisan

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
工匠編號	artisan_num	int	10		000000001	S	*	
工匠狀態	artisan_type	int	1		1	A		
工匠自我介紹	artisan_depaint	text	max		我是工匠..	U		
作品名稱	artifact_name	varchar	20		風之舞動	U		
作品介紹	artifact_depaint	text	max		他是一件好作品..	U		
大小	size	varchar	10		6吋	U		
材質	retardant	varchar	10		Cost樹脂	U		
工藝項目	artifact_article	varchar	10		GK樹脂模型	U		
圖檔名稱	img_ name	varchar	20		test.jpg	U		
會員編號	user_num	int	10		000000001	S		*

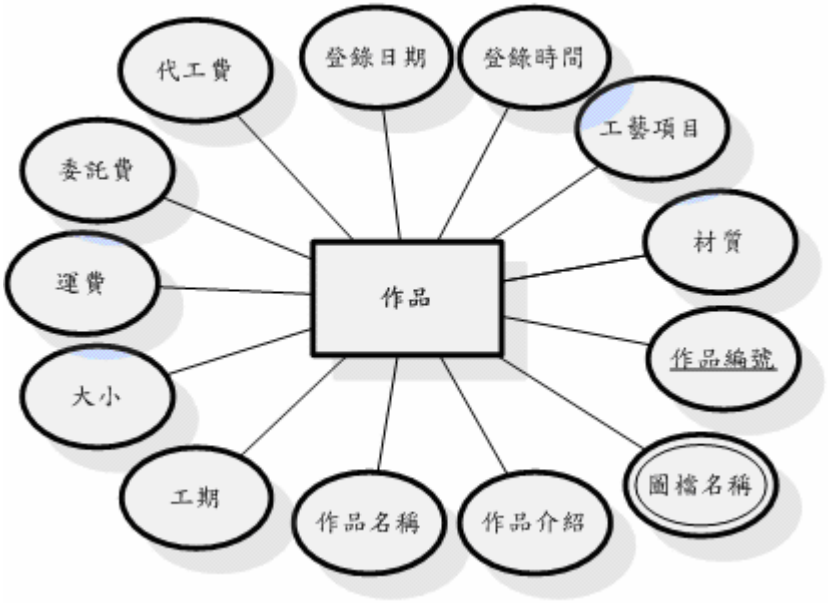
3. 擅長手藝 artisan_article

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
工匠編號	artisan_num	int	10		0000000001	S	*	
工藝編號	article_num	int	10		0000000001	S		*



4. 工藝項目 artifact_article

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
工藝編號	article_num	int	10		0000000001	S	*	*
工藝名稱	article_name	varchar	20		塑膠模型	A		

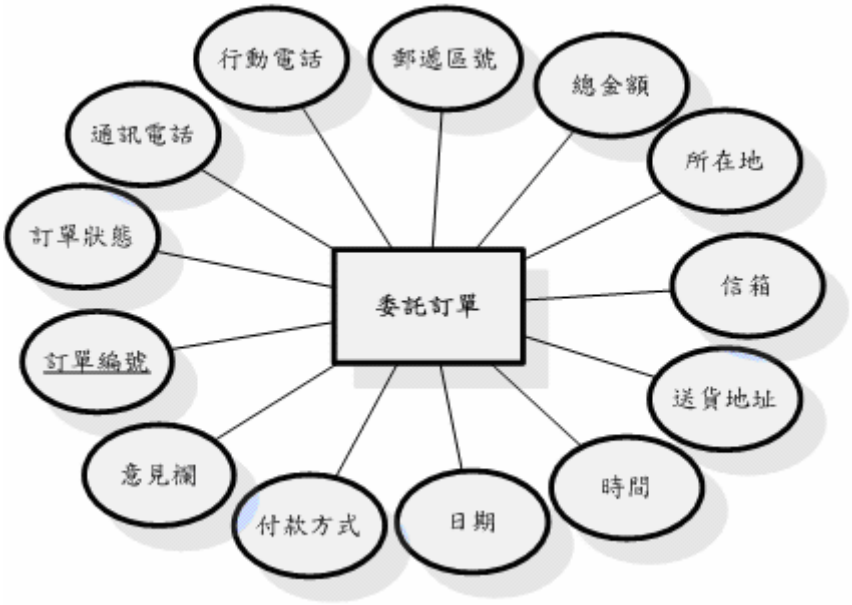


5. 作品artifact

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
作品編號	artifact_num	int	10		0000000001	S	*	
作品名稱	artifact_name	varchar	20		風之舞動	U		
作品介紹	artifact_depaint	text	max		好作品阿..	U		
登錄日期	post_date	date	10	YYYY-MM-DD	2005-5-20	U		
登錄時間	post_time	time	10	HH:MM:SS	16:30:52	U		
大小	size	varchar	10		6吋	U		
材質	retardant	varchar	10		Cost樹脂	U		
工期	work_date	int	3		30	U		
工藝項目	artifact_article	int	10		1	U		
運費	carriage	int	3		30	U		
委託費	order_price	int	10		2000	U		
代工費	work_price	int	10		3000	U		
工匠編號	artisan_num	int	10		000000001	S		*

6. 作品之圖檔名稱artifact_img

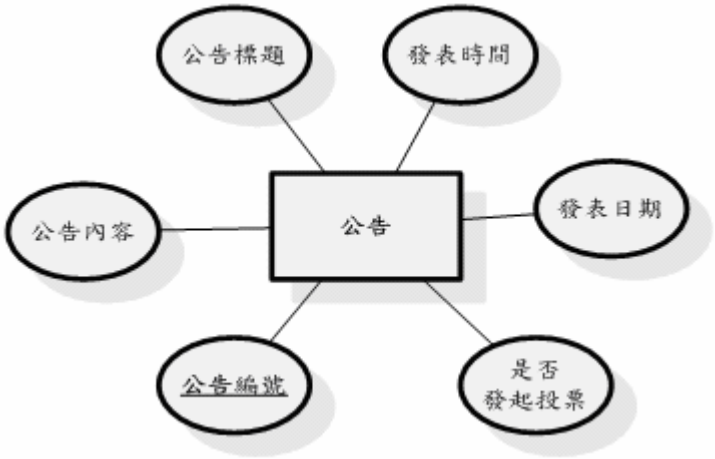
資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
作品編號	artifact_num	int	10		0000000001	S	*	*
圖檔名稱	img_ name	varchar	20		test.jpg	U		



7. 委託訂單order_authorize

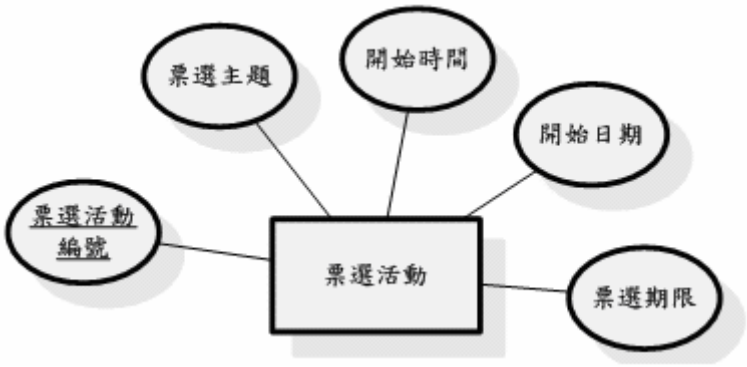
資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
訂單編號	order_num	int	10		0000000001	S	*	
訂單狀態	order_type	int	1		1	U		
姓名	name	varchar	10		劉旭峰	U		
日期	order_date	date	10	YYYY-MM-DD	2005-5-20	U		
時間	order_time	time	10	HH:MM:SS	16:30:52	U		
信箱	email	varchar	30		linus@yahoo.com.tw	U		
通訊電話	phone_num	varchar	11	99-99999999	05-23567895	U		
行動電話	cellphone	varchar	11	0999-999999	0911123456	U		
總金額	total_price	int	10		2,900	U		
郵遞區號	area_num	int	3	999	710	U		
所在地	area	varchar	10		台南市	U		
送貨地址	address	varchar	50		東區海佃路39號	U		

付款方式	account_method	varchar	10		貨到付款	U		
作品編號	artifact_num	int	10		0000000001	S		*
會員編號	user_num	int	10		000000001	S		*



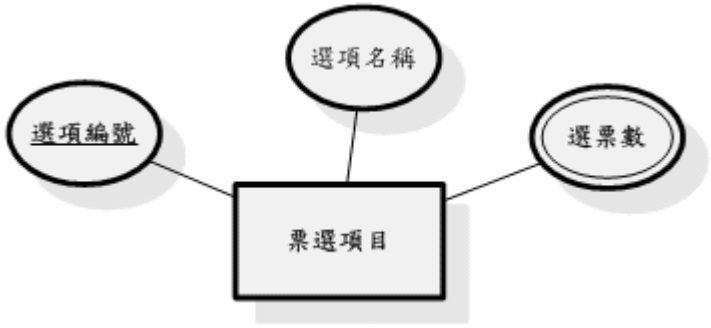
8. 公告advert

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
公告編號	advert_num	int	10		000000001	S	*	
公告標題	advert_topic	varchar	20		狂賀!!新開張	A		
發表日期	post_date	date	10	YYYY-MM-DD	2005-5-20	A		
發表時間	post_time	time	10	HH:MM:SS	16:30:52	A		
公告內容	advert_depaint	text	max		狂賀!!新開張	A		
是否發起投票	allow_ballot	int	1		1	A		



9. 票選活動ballot

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
票選活動編號	ballot_num	int	10		000000001	S	*	
票選主題	ballot_topic	varchar	20		是否贊成永久關站	A		
開始日期	start_date	varchar	10	YYYY-MM-DD	2005-5-20	S		
開始時間	start_time	varchar	10	HH:MM:SS	16:30:52	A		
票選期限	limit_date	int	3		30	A		
公告編號	advert_num	int	10		000000001	S		*

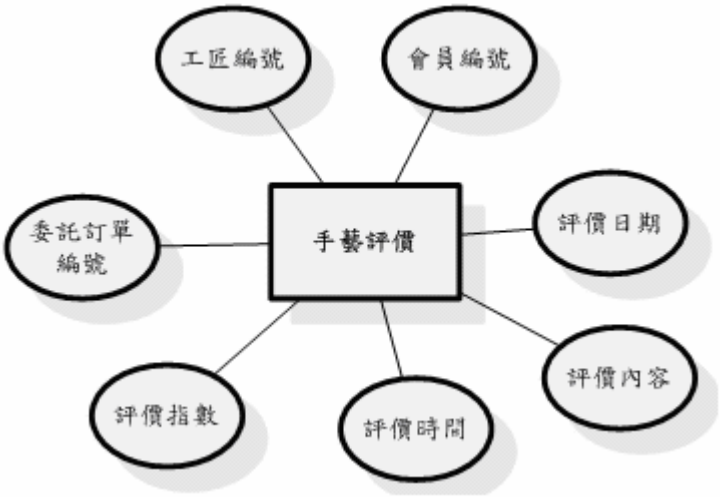


10. 票選項目ballot_option

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
選項編號	option_num	int	10		000000001	S	*	
選項名稱	option_name	varchar	20		贊成	A		
票選活動編號	ballot_num	int	10		000000001	S		*

11. 選票數 option_times

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
會員編號	user_num	int	10		000000001	S	*	*
選項編號	option_num	int	10		000000001	S	*	*



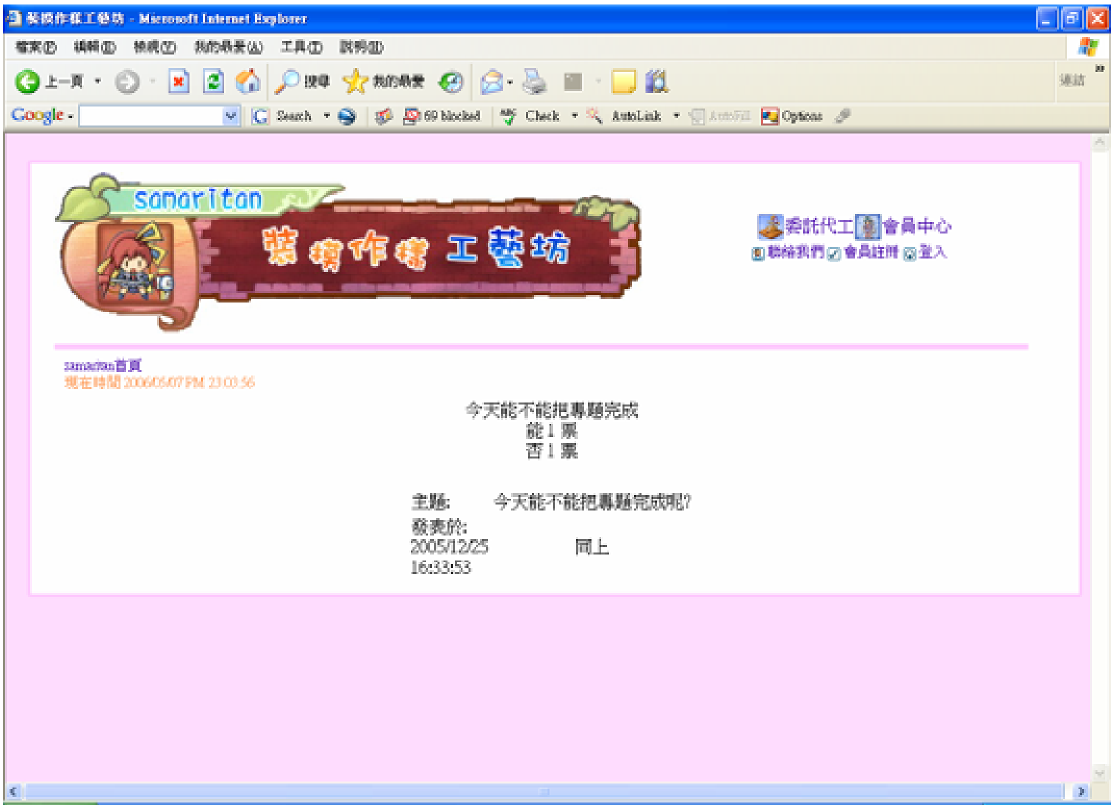
12. 手藝評價artisan_criticism

資料屬性名稱	欄位名稱	欄位型態	欄位長度	欄位格式/限制	欄位範例	輸入	主鍵	外鍵
工匠編號	artisan_num	int	10		000000001	S	*	*
會員編號	user_num	int	10		000000001	S	*	*
委託訂單編號	order_num	int	10		0000000001	S	*	*
評價日期	criticism_date	date	10	YYYY-MM-DD	2005-5-20	U		
評價指數	criticism_times	int	5		36	U		
評價時間	criticism_time	time	10	HH:MM:SS	16:30:52	U		
評價內容	criticism_depaint	text	max		細部雕刻精細	U		

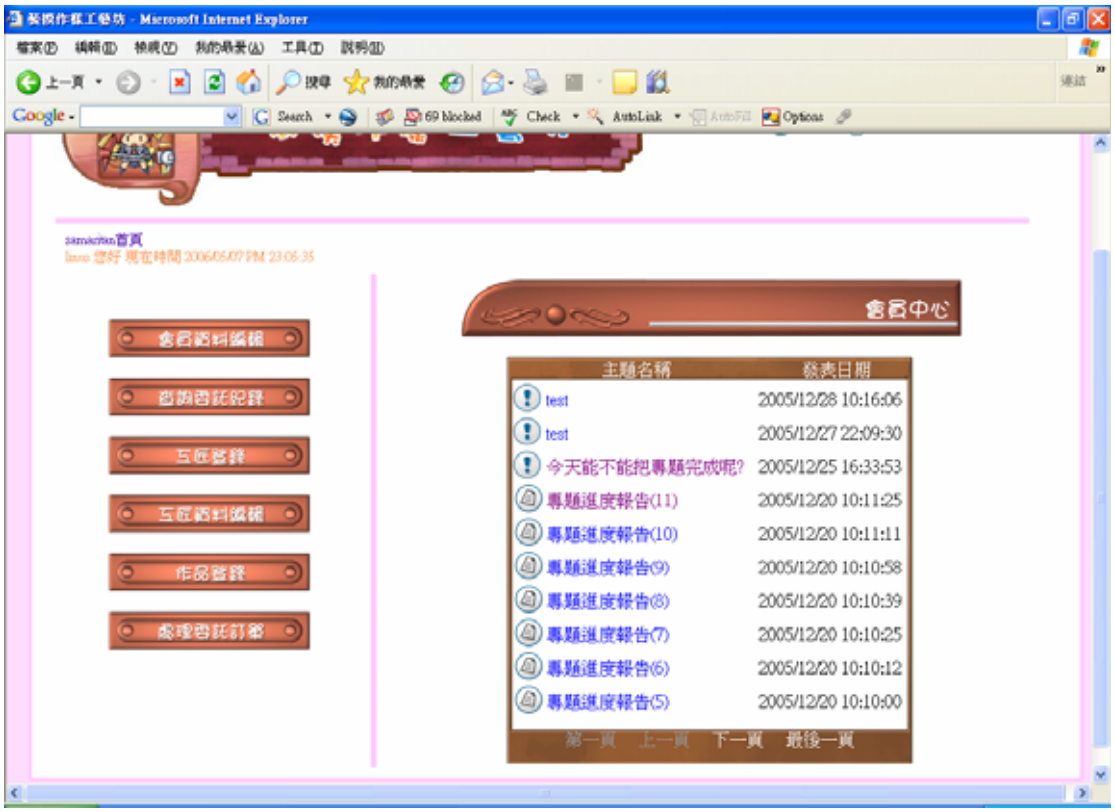
首頁

samaritan
委託代工 會員中心
聯絡我們 會員註冊 登入
samaritan首頁
現在時間 2006/05/07 PM 22:58:21
最新公告
test 2005/12/28
test 2005/12/27
今天能不能把專題完成呢? 2005/12/25
專題進度報告(11) 2005/12/20
專題進度報告(10) 2005/12/20
專題進度報告(9) 2005/12/20
專題進度報告(8) 2005/12/20
專題進度報告(7) 2005/12/20
專題進度報告(6) 2005/12/20
專題進度報告(5) 2005/12/20

瀏覽公告

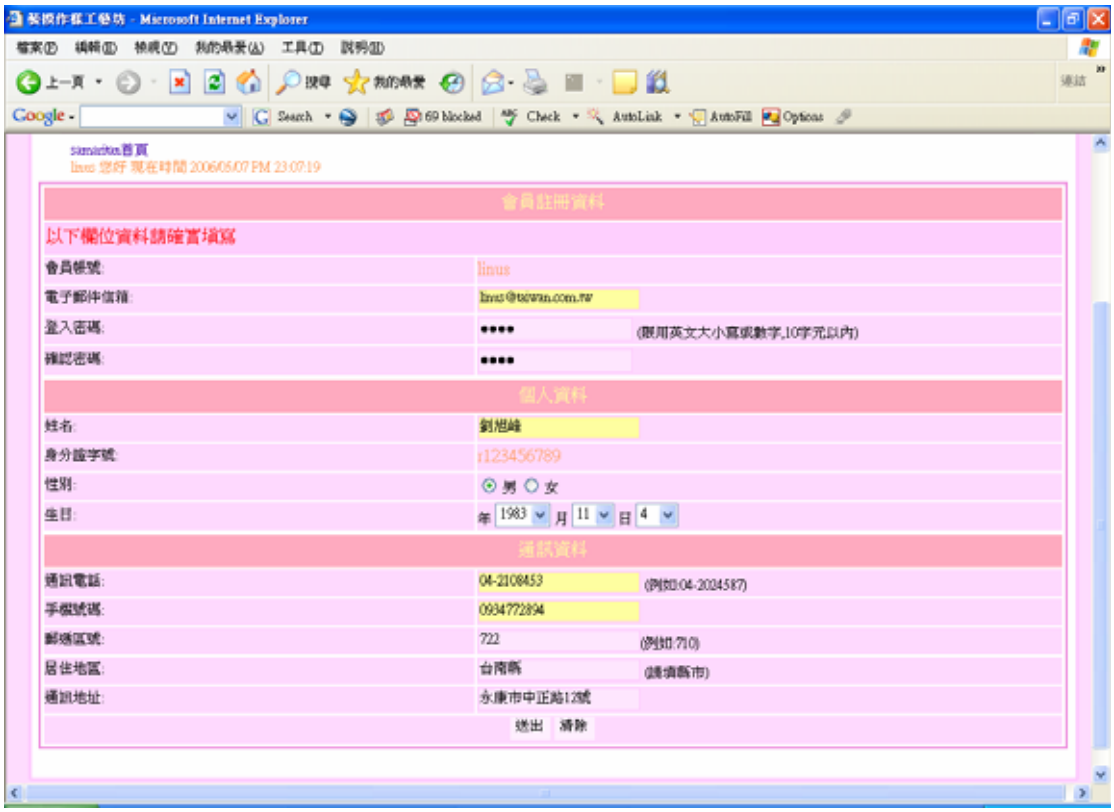

samaritan
委託代工 會員中心
聯絡我們 會員註冊 登入
samaritan首頁
現在時間 2006/05/07 PM 23:03:56
今天能不能把專題完成
能 1 票
否 1 票
主題: 今天能不能把專題完成呢?
發表於: 2005/12/25 16:33:53
同上

會員中心

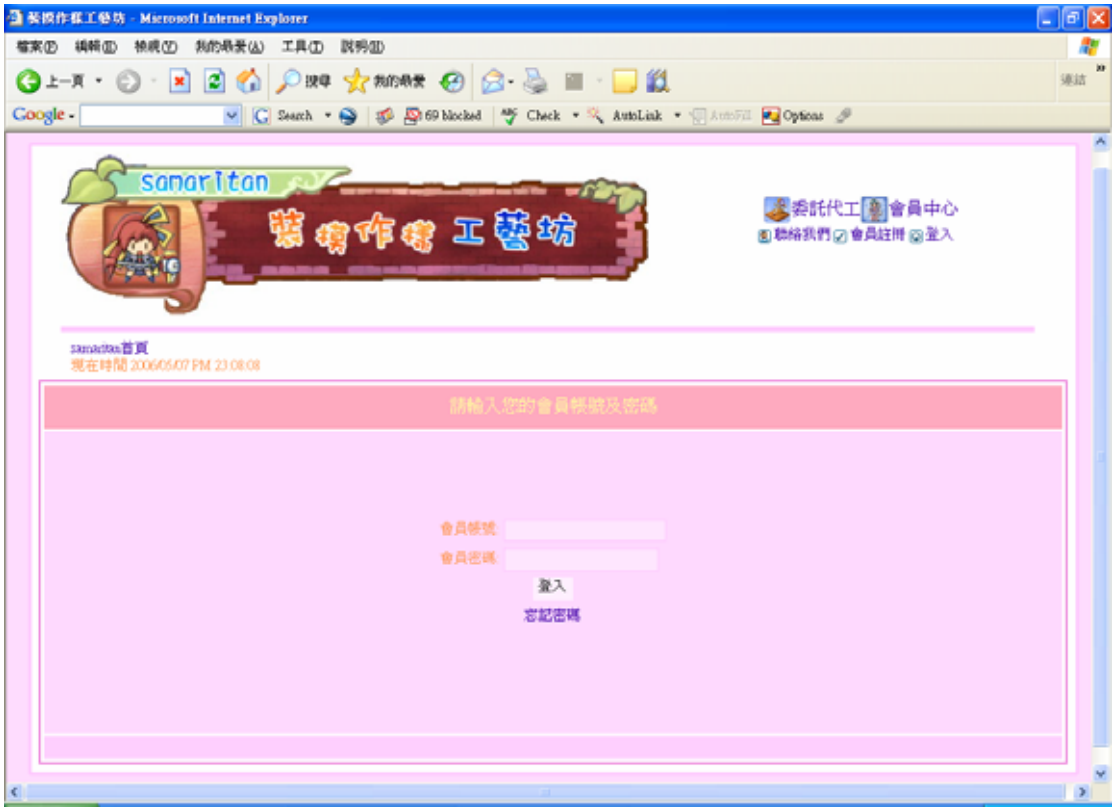


會員註冊-填寫個人資料

編輯個人資料


會員註冊資料
以下欄位資料請確實填寫
會員帳號:
linus
電子郵件信箱:
linus@taiwan.com.tw
登入密碼:
(限用英文大小寫或數字,10字元以內)
確認密碼:
個人資料
姓名:
劍旭峰
身分證字號:
r123456789
性別:
男 女
生日:
年 1983 月 11 日 4
通訊資料
通訊電話:
04-2108453
(例如:04-2024587)
手機號碼:
0934772894
郵遞區號:
722
(例如:710)
居住地區:
台南縣
(請填縣市)
通訊地址:
永康市中正路12號
送出
清除

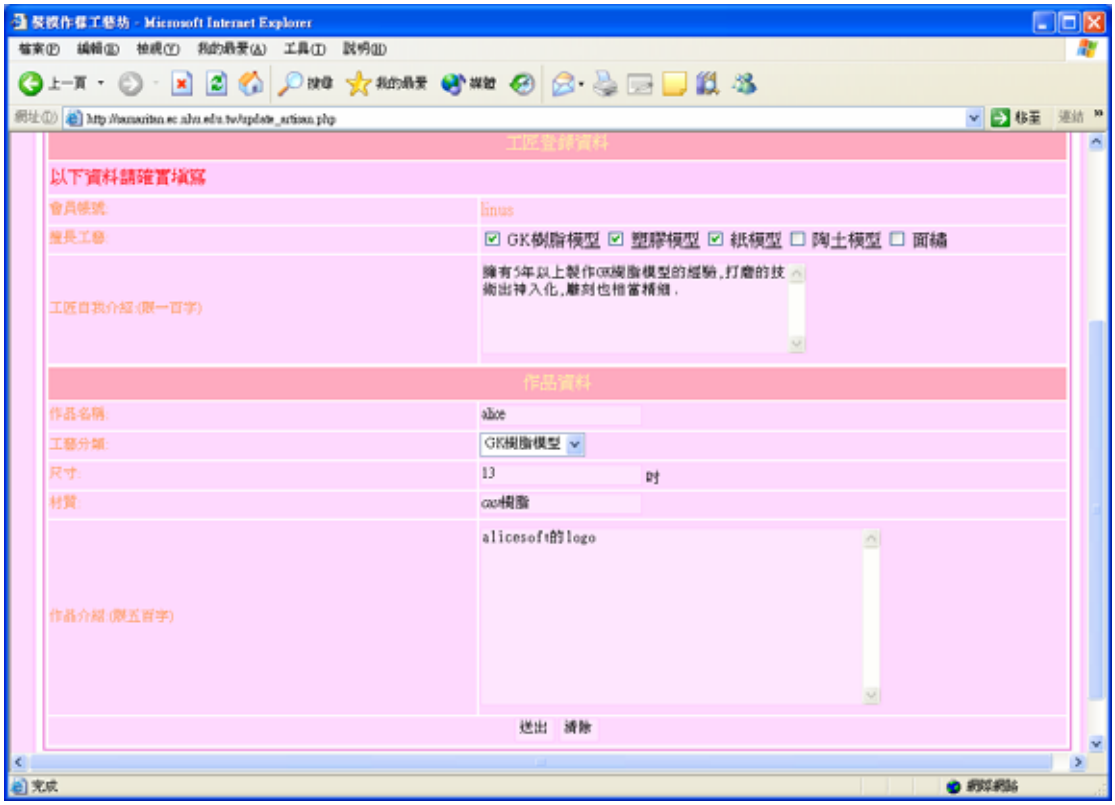
會員登入


samaritan
慈濟作樣工藝坊
委託代工
會員中心
聯絡我們
會員註冊
登入
現在時間 2006/05/07 PM 23:08:08
請輸入您的會員帳號及密碼
會員帳號
會員密碼
登入
忘記密碼

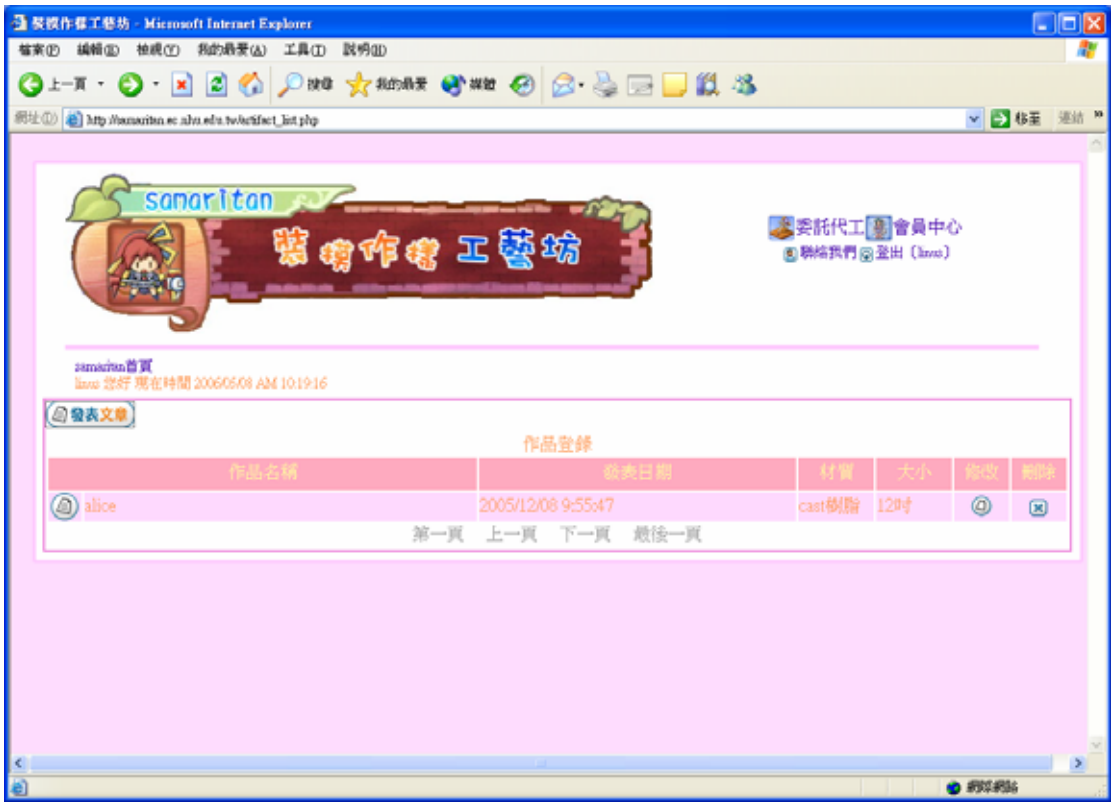
工匠登錄

申請工匠 - Microsoft Internet Explorer
檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 我的最愛(A) 工具(T) 說明(H)
申請工匠
工匠帳號:linus
擅長工藝項目: GK樹脂模型 塑膠模型 陶土模型 紙模型
工匠自我介紹(限100字):
作品資料
作品名稱:
工藝項目: GK樹脂模型
大小:
材質:
圖片檔名: 瀏覽...
作品介紹(限500字):
完成
我的電腦

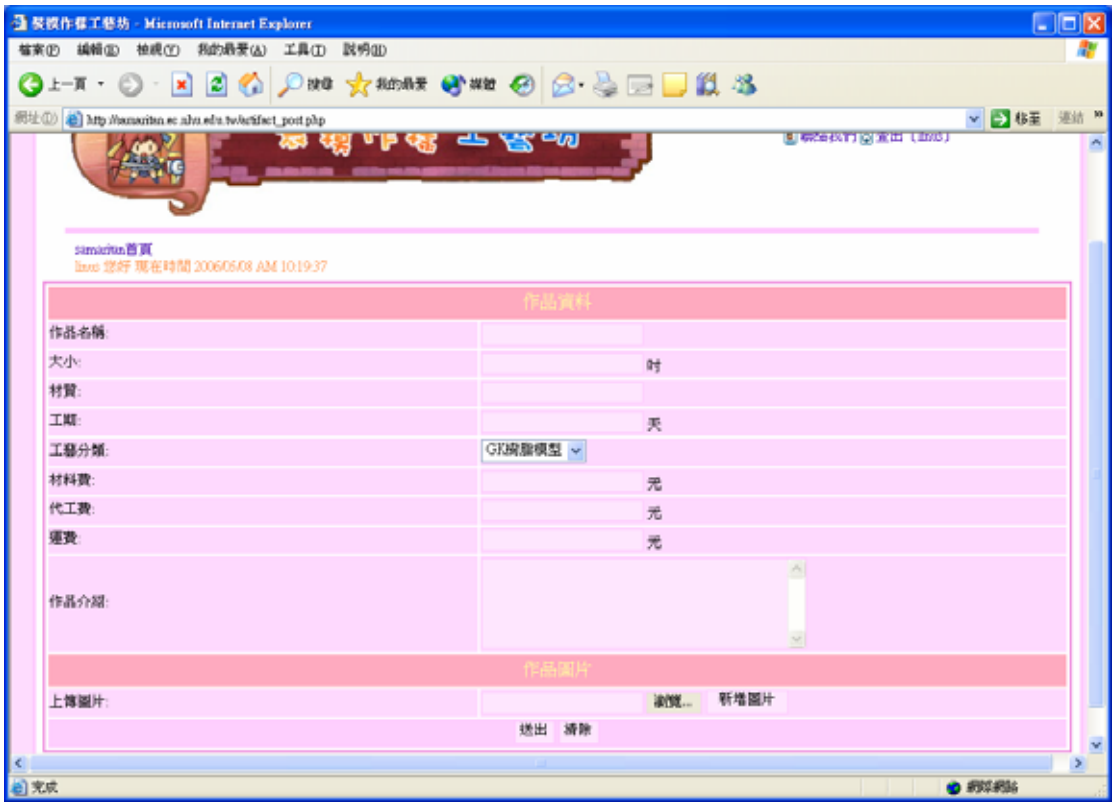
編輯工匠資料


Microsoft Internet Explorer
檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 我的最愛(A) 工具(T) 說明(H)
工匠登錄資料
以下資料請確實填寫
會員帳號: linus
擅長工藝: GK樹脂模型 塑膠模型 紙模型 陶土模型 面繪
工匠自我介紹(限一百字): 擁有5年以上製作GK樹脂模型的經驗,打磨的技術出神入化,雕刻也格當精細.
作品資料
作品名稱: alice
工藝分類: GK樹脂模型
尺寸: 13 吋
材質: cast樹脂
作品介紹(限五百字): alicesoft的logo
送出 清除
完成

作品登錄

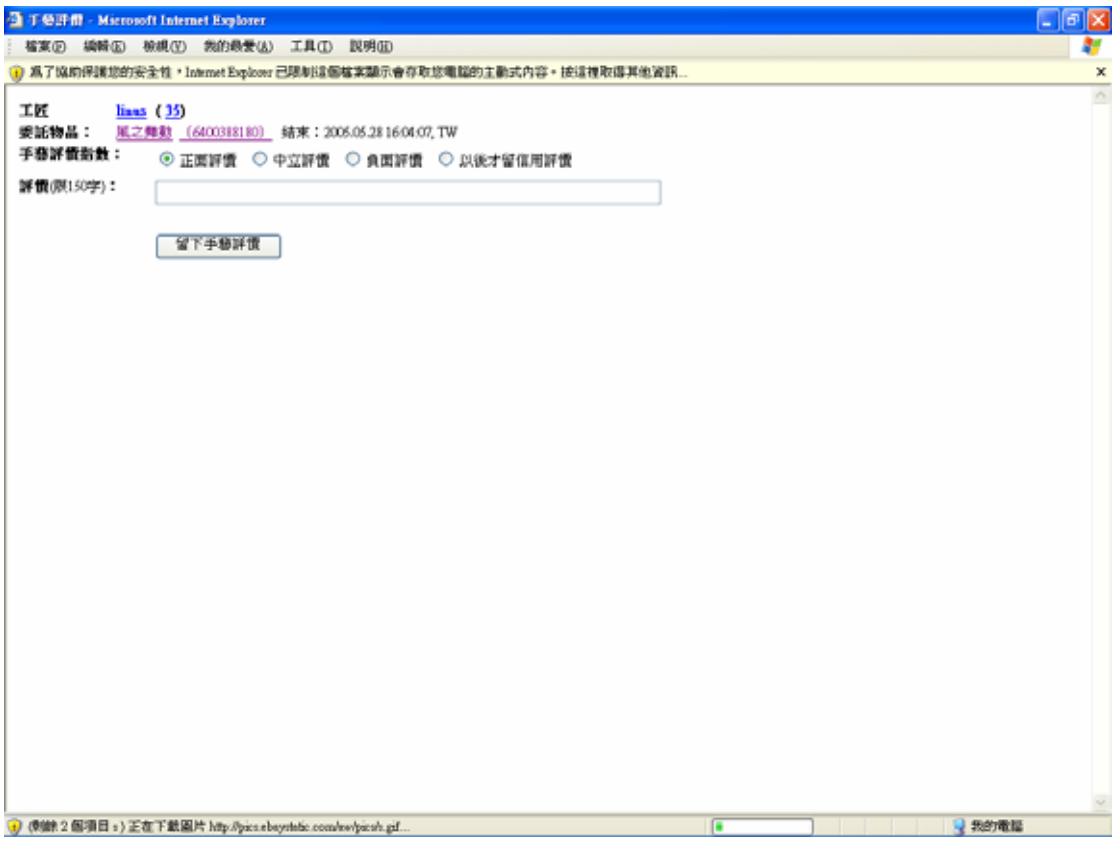

samaritan
委託代工
會員中心
發表文章
作品登錄
作品名稱
alice
2005/12/08 9:55:47
cast樹脂
12吋
第一頁 上一頁 下一頁 最後一頁

新增作品


作品資料
作品名稱:
大小:
吋
材質:
工期:
天
工藝分類:
GK樹脂模型
材料費:
元
代工費:
元
運費:
元
作品介紹:
作品圖片
上傳圖片:
瀏覽...
新增圖片
送出
清除

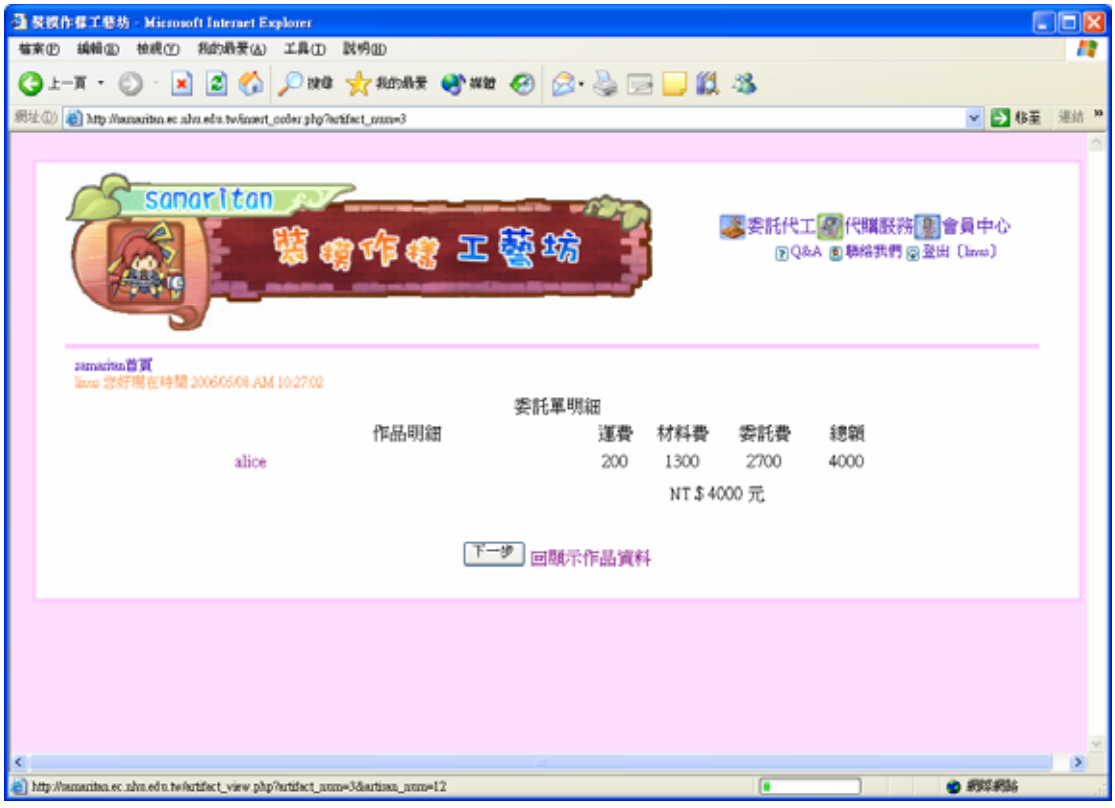
我的委託紀錄

留下手藝評價



線上委託系統

新增委託單



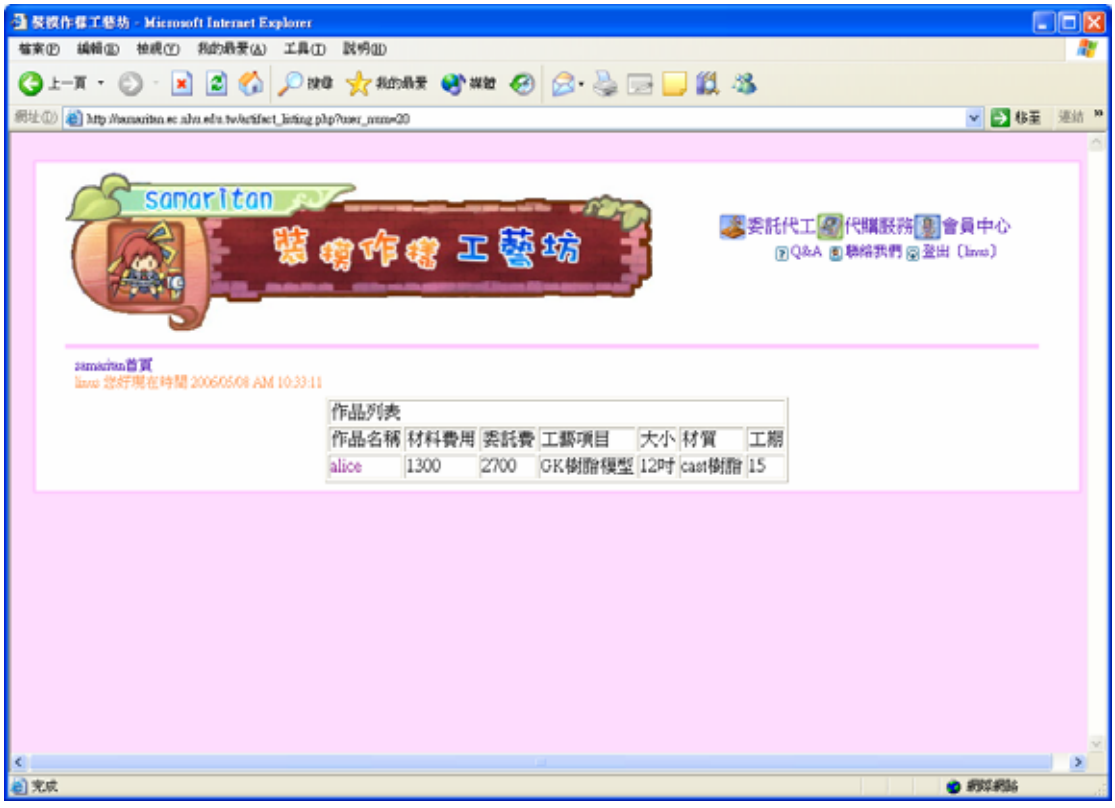
編輯委託單

查詢工匠資料

顯示工匠資料

samaritan
慈摸作樣工藝坊
委託代工
代購服務
會員中心
Q&A
聯絡我們
登出 (linus)
samaritan首頁
作品列表
檢視手藝評價
工匠編號
12
工匠名稱
linus
工匠自我介紹
擁有5年以上製作GK樹脂模型的經驗,打磨的技術出神入化,雕刻也相當精細.
作品名稱
alice
大小
13
材質
cast樹脂
擅長工藝項目
GK樹脂模型
塑膠模型
紙模型
作品介紹
alicesoft的logo

作品列表


samaritan
慈摸作樣工藝坊
委託代工
代購服務
會員中心
Q&A
聯絡我們
登出 (linus)
samaritan首頁
作品列表
作品名稱
材料費用
委託費
工藝項目
大小
材質
工期
alice
1300
2700
GK樹脂模型
12吋
cast樹脂
15

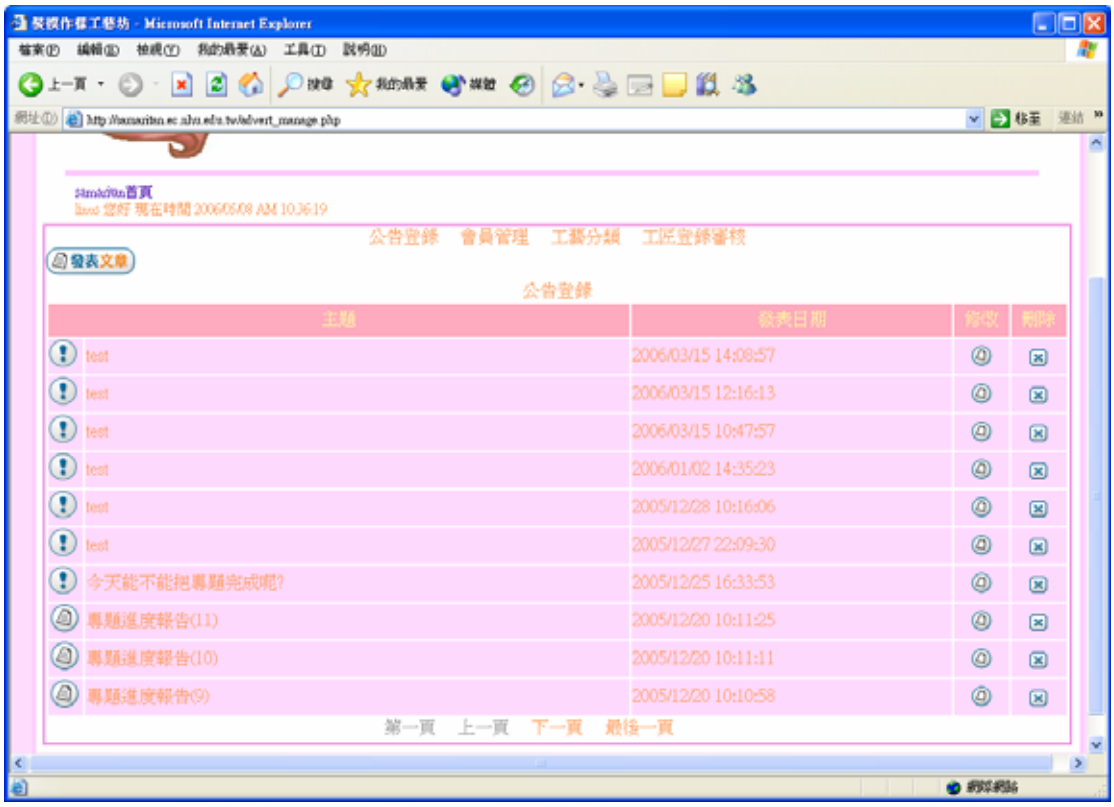
作品資料

工匠資訊
linus(2)
手藝指數：2
正面評價百分比：100%
註冊日期：2005-8-10
新增委託單
登錄日期：
2005/12/08 9:55:47
委託費用：
2700
工期：
15
材質：
cast樹脂
工藝項目：
GK樹脂模型

檢視手藝評價

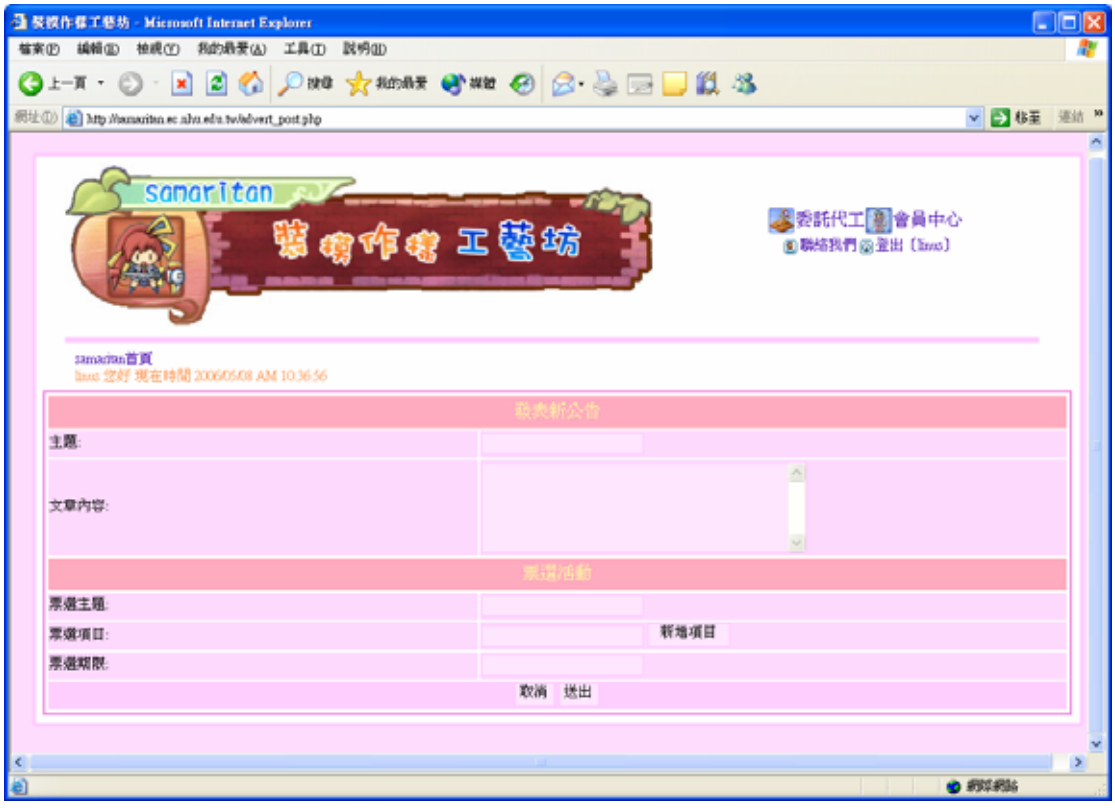
samaritan
委託代工
代購服務
會員中心
Q&A
聯絡我們
登出 (linus)
手藝評價檔案：linus (2)
註冊日期：2005-8-10
手藝指數：2
正面評價百分比：100%
留下正面評價的會員數：2
留下負面評價的會員數：0
評價
委託人
日期／時間
細部雕刻精細
linus
2005-5-20 16:30:52
好
linus
2005-5-20 16:30:52

公告登錄



公告登錄 會員管理 工藝分類 工匠登錄審核
發表文章
公告登錄
主題
發表日期
修改
刪除
test 2006/03/15 14:08:57
test 2006/03/15 12:16:13
test 2006/03/15 10:47:57
test 2006/01/02 14:35:23
test 2005/12/28 10:16:06
test 2005/12/27 22:09:30
今天能不能把專題完成呢? 2005/12/25 16:33:53
專題進度報告(11) 2005/12/20 10:11:25
專題進度報告(10) 2005/12/20 10:11:11
專題進度報告(9) 2005/12/20 10:10:58
第一頁 上一頁 下一頁 最後一頁

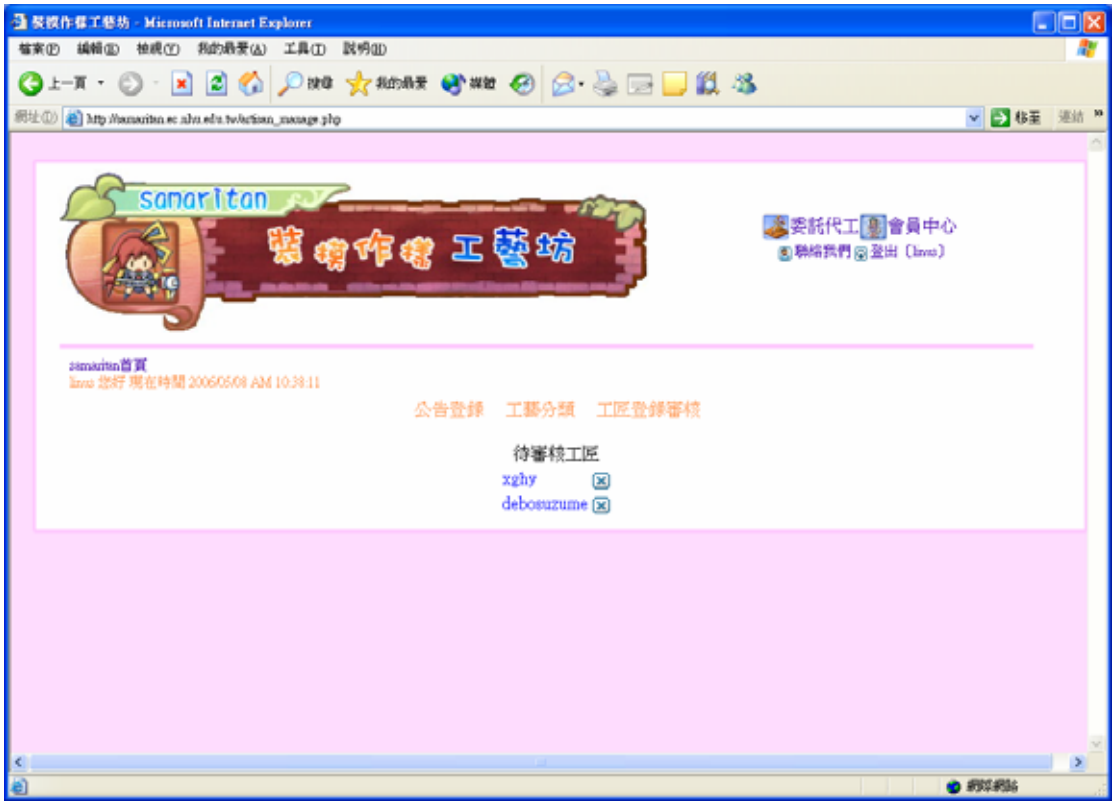
新增公告



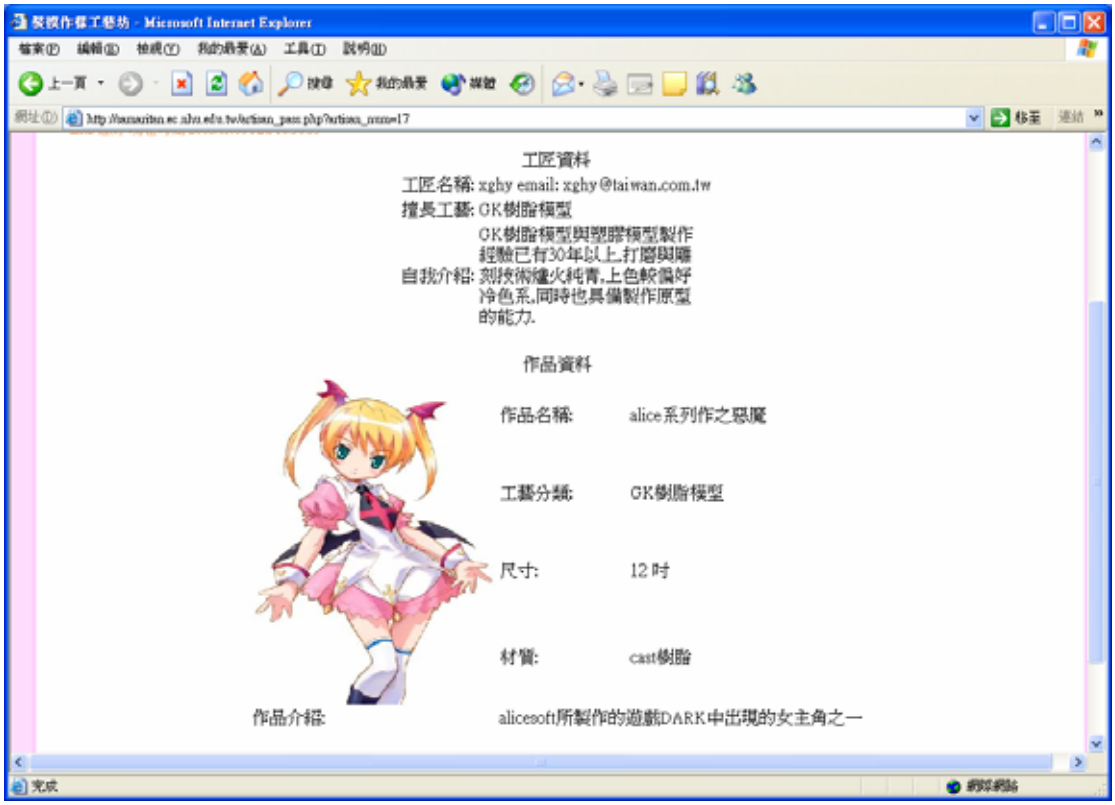
samaritan
紫檳作樓工藝坊
委託代工 會員中心
聯絡我們 登出 [linus]
發表新公告
主題:
文章內容:
票選活動
票選主題:
票選項目:
新增項目
票選期限:
取消 送出

封鎖會員

待審核工匠列表



審核工匠資料


工匠資料
工匠名稱: xghy email: xghy@taiwan.com.tw
擅長工藝: GK樹脂模型
自我介紹: GK樹脂模型與塑膠模型製作經驗已有30年以上,打磨與噴刻技術燻火純青,上色較偏好冷色系,同時也具備製作原型的能力.
作品資料
作品名稱: alice系列作之惡魔
工藝分類: GK樹脂模型
尺寸: 12吋
材質: cast樹脂
作品介紹: alicesoft所製作的遊戲DARK中出現的女主角之一

組長：劉旭峰

根據半年來做專題文件的經驗，我認為以下幾點是需要特別注意的。

一、剛開始做文件會覺得時間很充裕，因此，心情上就會感到比較輕鬆，然後漸漸的處於比較悠閒的狀態，到了時間漸漸緊迫的時候也不容易發覺，最後就會陷入急於趕文件的窘境，而為了趕文件就會有許多方面不能想的比較深入，那麼最後要必須回過頭來更改，相當費時費力，也會使一開始的熱情逐漸消磨殆盡。

二、本組成員只有兩人，雖然如此一來時間比較容易配合的上，但是時常會有人手不足的情形發生，我認為一組三或四人應該是比較理想的狀況，挑選組員時應該注意彼此的時間是否能夠配合，最好能夠將作息調整至較理想的狀態。

三、本組成員在三年級上學期時就開始學習各種技術，包括 php 網頁程式設計語言、html 及 css 樣式表以及 linux 伺服器管理等，在做文件時對於哪些功能可以做到、那些功能可以嘗試，那些功能不太可能做到，心中已經有大概的了解，實作時心中也比較踏實。

四、在製作文件時，時常會發生塑膜工具使用錯誤的情形，等到真正了解使用方時，時間已經很緊迫了，因此，事先好好研究塑模工具的使用方法是必要的。

組員：鄭威志

這學期專題的文件總算告一段落了，真的經歷了千辛萬苦也不為過阿，尤其是學校還有許多東西還沒交完之前，就要實作這我們不知道的專題。在這之中常常發生，老師這樣說，我們覺得聽清楚了老師的意思，結果做出來的東西卻不是老師要的東西，而老師又要秉持著公平原則和不能干預學生製作專題的個人思想自由，所以當我們想要問清楚一點時，老師說總是讓我們聽的很模糊，每次總以為我們這次聽的沒錯了，應該是沒問題的時候，做出來的東西還是必須全部打掉，全部重做一遍。雖然系統是我們自己開發的沒錯，但能力還不過充足，還有許多東西還沒有學習到，必須依循老師的意見再搭配自製專題的方向和心得，來建構專題，但只要老師一句話，就有可能把我們的專題打回原形，全部重新來過，最悽慘的事莫過於此。

在暑假時，由於聽許多學長姐說，在暑假中最常發生各組人員回去之後，每個人都玩瘋了，也不一定是玩瘋了，如過在暑假時不認真的面對處理專題的話，等到暑假回來，大家的心早就散到世界各地了，要再認真的回到專題之中，是非常困難的，所以我們這組在暑假時就會進行一部分的專題，看暑假能完成多少，其他未完成的部份就等到暑假結束時再來完成。不過這只是理想狀態，雖然我們的規模很小不過，還有待多的不確定因素在裡頭，所以能力範圍之內，盡量把程式部份在暑假給解決掉。

在做專題的這學期之中，我覺得我們這組雖然只有兩個人，在實作時充分的感到人手不足，常常做的心力憔悴，趕阿趕阿的，趕不完，但相對的專題規模小，做起來也不會有什麼其他複雜的問題，專題的方向通常由組長意見為基準，如果有意見相衝才加以討論，通常由組長提出想法之後，如果我也覺得沒問題，我就打進文件之中，如果有問題，就加以討論直到無問題為止。這以上就是我對我們這組在這學期的一些心得。

參考文獻

1. 吳仁和,林信惠 (2004), 系統分析與設計 理論實務與應用, 智勝出版社。
2. 王大任著 (2002), 全面剖析 HTML 4.x, 上奇科技。
3. 小正正著 (2003),發誓學會 Dreamwerver MX 2004 & PHP 資料庫網站中文版,上奇科技。
4. 文淵閣工作室編著 (2005), 挑戰 Dreamweaver MX2004 互動網站百寶箱 forPHP, 知成數位科技。
5. 施威銘研究室著 (2004), PHP 網頁模組隨學隨用, 旗標出版社。
6. 葉昌福著 (2002),PHP 函式庫參考手冊,旗標出版社。
7. Clint Eccher,Eric Hunley,Erik Simmons 著 (2005), 專業網站設計實務,上奇科技。
8. Fehily 著 (2005), SQL 學習手札,上奇科技。
9. Harry Fuecks 著 (2004),專業 PHP 5 程式設計指南,上奇科技。
10. John Coggeshall 著 (2005),真・PHP 5 技術手札,上奇科技。
11. Luke Welling,Laura Thomson 原著/陳長念譯著(2005), PHP&MySQL 完全架站攻略第三版, 上奇科技。
12. Luke Welling,Laura Thomson 原著/施清華譯(2004), MySQL 學習手札, 上奇科技。
13. Ramez Elmasri,Shamkant B. Navathe (2003) Fundamentals of DATABASE SYSTEMS,Person Addison Wesley.
14. 林義祥 (2006),PHP 手冊, http://www.php5.idv.tw/documents/mou/
15. Jace Ju (2004/02/09), Smarty 入門, http://www.php5.idv.tw/documents/smarty/smarty20040209.htm