創立新學會提案 4D班 馬正清



0

 \triangle

01:

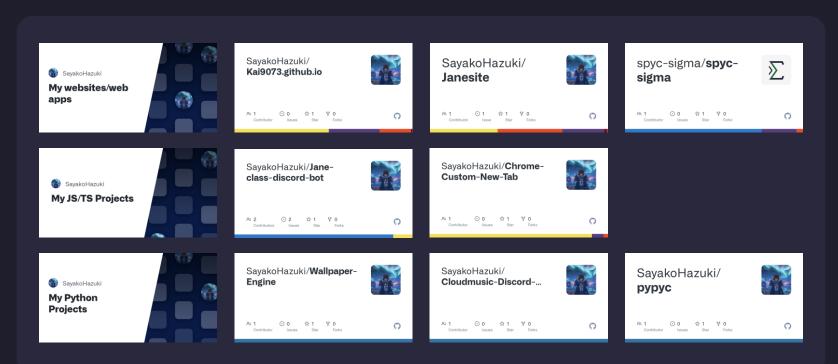
計劃背景

希望創立此學會的原因





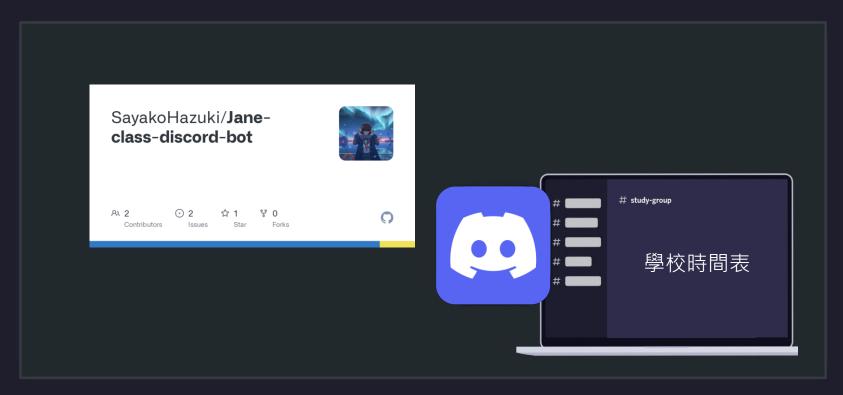














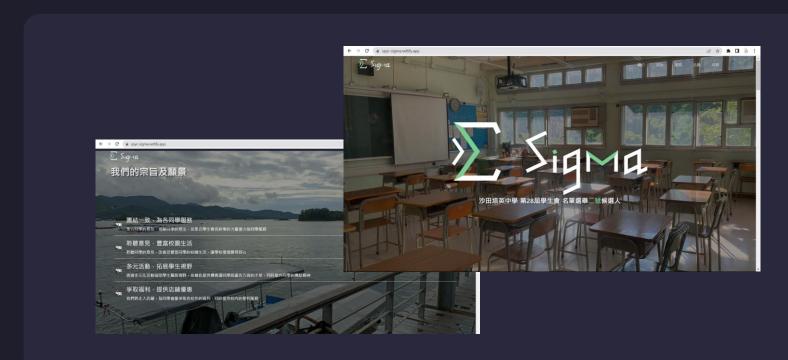
0







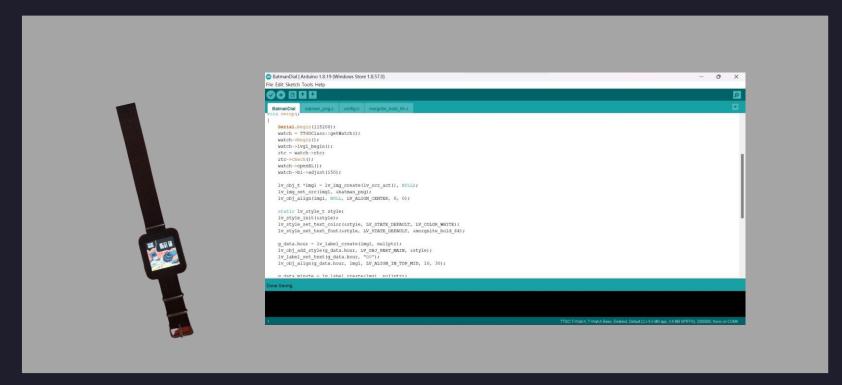




0

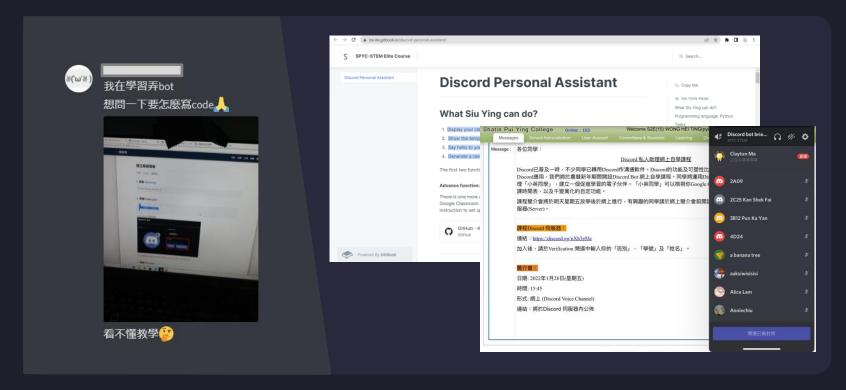








計劃背景 -> 令我有創立學會的想法的契機









計劃背景 -> 令我有創立學會的想法的契機





CogitoErgoSum 05/31/2022

Hey Isaac 你musical有冇崗位做? (edited)



CogitoErgoSum 05/31/2022

我地想寫一個門票program, 比我地send電子門票比大家, 想睇下你有有興趣。 老師們會寫好backend, 想搵人幫手寫frontend

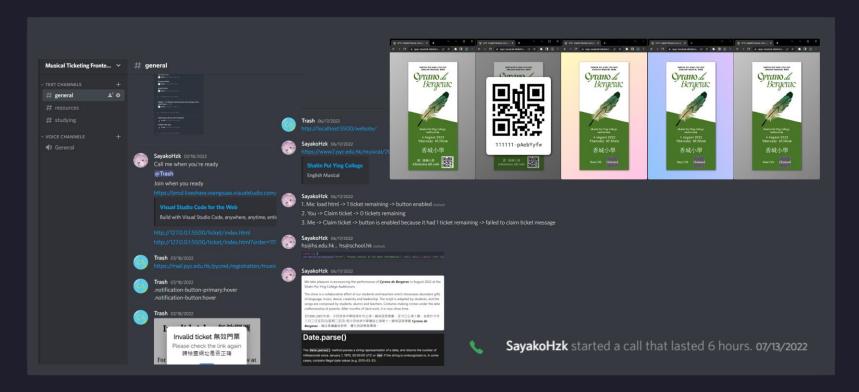






計劃背景 -> 令我有創立學會的想法的契機



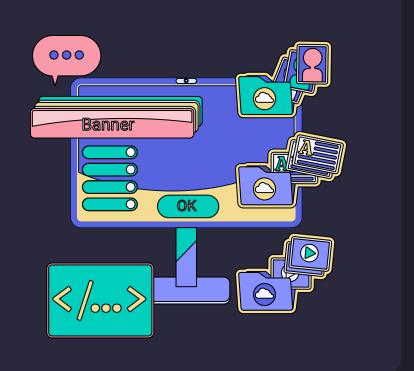




02:

基本資料

對象、目的、活動安排







基本資料



/對象

中一至中五全體學生

尤其是對於IT/程式編寫具

有興趣的同學

計畫優先取錄ICT同學

(非幹事成員: 12-15 人)



/集會形式

CR / STEMHUB / ITLC

兩星期一次放學後集會 內容為開發各種軟體 (網頁、應用程式等)



/組織架構

負責老師: 梁璟熹老師

主席: 4D 馬正清

副主席: 5D 缪璟松

幹事: 3C 曾雋翹 4B 李晉一

4D 何俊彥 徐衍浚 5A陳沛聰

基本資料 -> 學會目的



提供一個平台讓 **熱衷程式設計**的 同學合作、交流



讓同學更清楚瞭解 **軟體產業各職業**



增加同學對 軟體開發的認識 及興趣



培養同學的 **邏輯思維**能力



培養及發揮同學的創意



促進同學之間的溝通、團隊合作

0



03:

活動內容

計畫中的活動的詳細資料



0

公





活動內容 -> 01 全年講解 + 基本知識講解

01

SCHEDULED: NOVEMBER 2022

0 0 0

全年簡介+基本知識講解



0



活動內容 -> 01 全年講解 + 基本知識講解



設置開發環境

介紹如何設置一個方便軟體開發的開發環境 包括:安裝並設置IDE(整合開發環境)及程式語言、安裝適合的擴充功能等



全年計劃

向成員介紹全年的計劃



所需工具用法講解

介紹及講解 IDE、程式語言介紹、Windows Terminal 指令、GitHub (一個開放程式原始碼的平台) 等的用法



軟件開發過程介紹

介紹軟件開發過程,包括: 分析、設計、實作、測試、 除錯、整合、維護等

0



02

活動內容 -> 02 校園資訊板

SCHEDULED: NOVEMBER - DECEMBER 2022

 $\circ \circ \circ$

校園資訊板



0



活動內容 -> 02 校園資訊板



目標

製作一個可以顯示與上學有關的即時資訊的網站: 顯示校園實時氣溫、 生效的天氣警告、 禾輋各巴士站抵達時間等



範疇

程式語言: HTML, JavaScript, CSS 主要涉及範疇: 資訊處理、資料視覺化、網 頁製作及設計、網頁寄存







活動內容 -> 03 網頁遊戲

SCHEDULED: FEBRUARY - ARPIL 2023

網頁遊戲





0



活動內容 -> 03 網頁遊戲



目標

製作一個 與校園有關的網頁遊戲 (例如: 2D RPG或 校園知識解謎)



範疇

程式語言: HTML, JavaScript, CSS 主要涉及範疇: HTML Canvas(畫布)、 遊戲構思及設計、資料儲存







04

活動內容 -> 04 學校網頁

SCHEDULED: ARPIL - MAY 2023

學校網頁





0



活動內容 -> 04 學校網頁



目標

改良學校網頁 目標:使用戶體驗更佳 改善頁面導航以及外觀 同時使日後 更改或添加頁面更方便容易



範疇

程式語言: HTML, JavaScript, CSS 主要涉及範疇: 用戶介面設計、 網頁排版、用戶體驗







活動內容 -> 05 成員選出的製作內容

I VU 从只应山时农IFIST

05

SCHEDULED: LATE JUNE (POST-EXAM) - JULY 2023

0 0 0

成員選出的 製作內容



0



活動內容 -> 05 成員選出的製作內容



目標

讓成員發揮大半年之所學 從構思開始從頭體驗 一個軟體的製作 讓學會成員在鞏固所學 的同時能從中獲得樂趣



範疇

軟體的構思及設計、 不同想法的整合、 工作分配等 以至實踐(實際製作)





SCHEDULED: Q1 2023



數獨編程體驗工作坊



_								
5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
Г	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

簡單介紹編程語言 Python 並 指導同學用 Python 編寫出數獨 (Sudoku)

預計時間: 2-3堂, 共約5-6小時





SCHEDULED: Q3 2023





2048編程體驗工作坊





簡單介紹編程語言 GO 並 指導同學使用 GO 編寫出 2048

預計時間: 2 堂, 共約 4 小時







校外比賽

2023 Q3 CodeQuest全球挑戰賽 2023 Q3 全港中學生軟件開發邀請賽





答問環節







一調制

0

 $\stackrel{\wedge}{\Box}$