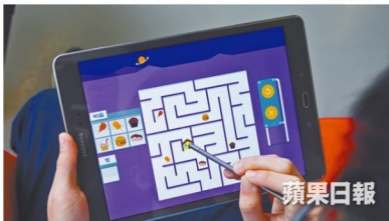


【九十後話】中大四子得獎app帶學童走出學習迷宮

分享   



「冒險模式」：家長可以利用平板電腦筆，隨意調校迷宮難度、設定起點和不同食物道具的位置。

建立時間 (HKT): 0228 06:00

AA

林偉堃、葉嘉信、梁敏灝、司徒信傑，四名加埋唔夠100歲的九十後，是中大的計算機科學與工程學系三年級學生，趁去年放暑假空閒，經朋友介紹盲春春參加一個名為「三星

SolveforTomorrow2015」的手機應用程式設計比賽。從20個特殊教育訓練中選其一參賽，他們於是用四個月時間設計了一個迷宮遊戲手機app，協助專注力失調及過度活躍症的特殊學習需要 (Special Educational Needs, SEN) 學童改善短期記憶、專注力和操控平板電腦的手部協調能力，最終擊敗近40個對手奪冠。

這個程式名為"GalaxyMaze"，睇眼睇只係一個簡單迷宮遊戲，純粹是帶球穿過一關關的迷宮到達終點，但睇真啲，心思有唔少。遊戲分「經典」和「冒險」模式，「經典模式」會根據玩家的過關完成時間，調節下一關難度；「冒險模式」則是家長可隨意調校迷宮難度、設定迷宮起點和不同食物道具的位置，才交由學童控制，讓小球收集所有食物道具過關；還有自動錄影和上鎖功能，等家長可翻睇小朋友過關時遇到的困難，同時避免沉迷。其中製作成員林偉堃說：「我哋覺得要小朋友玩平板電腦嘅遊戲好容易，但往往缺乏親子互動，好似家長畀部平板電腦小朋友玩就搞掂，我哋希望家長可以陪小朋友玩，指導子女點樣睇迷宮搵出一條正確嘅道路。」

四人團隊叫"WHATisLOVE"，寓意如何製作「有愛嘅app」。四個月內，四個九十後用課餘時間，網上自學或請教朋友，由零變有。林偉堃負責遊戲所有圖案設計，其餘組員就負責撰寫程式。今次參賽亦堅定了林偉堃畢業後從事IT介面設計的決心，「我覺得香港人有很多創意，只係以前冇乜人重視同發掘，不過近年我睇到香港開始重視呢方面，相信未來會有更加多科技創新嘅人才。」

記者：余 璋



中大生林偉堃因今次製作手機app，決心畢業後從事IT介面設計。



(左起) 林偉堃、葉嘉信、梁敏灝和司徒信傑，四個九十後中大計算機科學與工程學系三年級學生，在「三星 SolveforTomorrow2015」手機應用程式設計比賽奪冠，獲20,000元獎金和參加南韓學術交流團。