

# Web Programming

## 網際網路程式設計

Darby Chang

張天豪

# Why web

## 為什麼選網頁

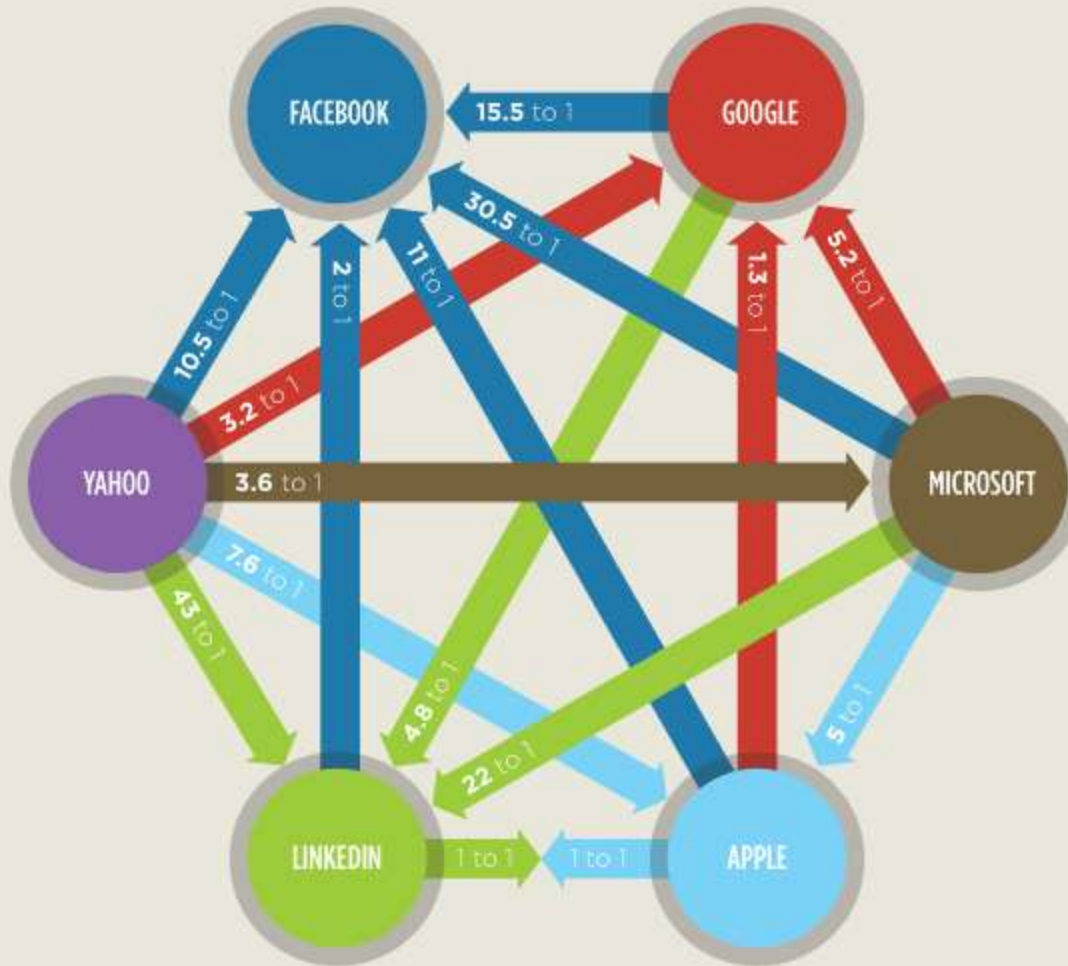
# 為什麼選網頁

- 發佈、更新、保護方便
- 免安裝、習慣了
- 時至今日，一個新的平台(例如iPad)，第一個必須做出來的軟體就是瀏覽器，不然誰要用？
  - 沒有C語言已經沒關係了

# Talent Traffic

topprospect  
DATA LABS

Ratio is number of employees moving from **Company A** to **Company B** for every one employee going in the other direction. Arrows point to company winning the talent battle.



Web Programming 網際網路程式設計

# 人(才)流



# 網頁技術也有學術上的價值

## ■ Nucleic Acids Research

- Impact factor: 7.836

  - 2.152 for IEEE Transactions on Wireless Communications

- Web Server issue

## ■ 為什麼生物學家們喜歡網頁

- 他們也是正常人，懶得安裝，甚至，根本裝不起來

- 但分析生物資料(例如基因晶片)需要大量的理工知識及工具(統計、微分方程等等)

# 跨領域人才的重要性(不可取代性)

- 艱深技術與重要問題之間的橋樑
- 第一步就是良好的使用者介面
- <http://zoro.ee.ncku.edu.tw/ahdb/>
  - 分析蛋白質反應前後的變化
  - 萎縮性脊髓側索硬化癥(Amyotrophic Lateral Sclerosis，簡稱ALS，俗稱為漸凍人癥)是一種漸進和致命的神經退化疾病，患者通常在確診3~5年內死亡。研究證實ALS最常見的原因是由于超氧化物歧化酶(SOD1)基因突變，可中斷細胞內的物質運送到脊髓。這些研究確定了SOD1在破壞神經傳導中的特殊作用，提供了治療靶點，且隨著大量抑制劑研究的開展，最終有可能幫助到漸凍人患者。

Web is not trivial

網頁並不是那麼簡單的





<http://blog.tmcnet.com/blog/rich-tehrani/facebook/facebook-opencomputeorg-disrupts-data-center-market.html>  
<http://www.inside.com.tw/2011/04/21/facebook-platform-component>



# Our goal

## 這門課的目標

# 一個完整的平台

- <http://zoro.ee.ncku.edu.tw/wp/demo/>
- 總共才352行程式碼，約一個下午的時間

技術	行數	主要負責	範例
HTML	64	內容	文字
CSS	48	美觀	文字顏色
Javascript	129	互動性	文字變色
Perl	111	與其他人的互動性	

# 觀念簡單，但是技術很雜

- 行家做出一個網站往往只需要很短的時間，因為要做的事，以量來說真的很少
- 但是新手要改一個現有的網站卻常常不知道從何處下手，因為要懂太多東西，而且不知道怎麼找答案
- 所以，課程內容很豐富(課程規畫)，提供了老師收集了十幾年的網路資源，這些連結對於想要入門的同學會是非常珍貴的資產
- 課程內容不包含網站架設的技術，我們會提供環境，如果有同學想要永續經驗自己開發的成果，我們實驗室會有更豐富的訓練內容

# 簡述課程規畫

- 內容、美觀、互動性、與其他人的互動性
- 一些關於顏色、字型、黃金比例等理論
- 技術與理論的課程採用穿插的編排，讓同學有時間消化吸收
- 但，若是要問loading(負荷度)的話...

# Heavy 操

(音同糙，謝謝)

課程規畫隱藏版

每週都得依據上一週教的增強你的網頁

Then, **who** suit this course  
那麼，**誰**才適合這門課呢

第一當然是要有熱忱，

我不睡覺也要練



0:37:39 / 1:43:14

360p





# 團隊的要素



# 團隊中的角色

- 程式跟設計同樣屬於苦工
  - 程式可能更慘，設計要有點天份，程式是可以苦學的
- 出點子的人，重點不在於好點子，而是對於流行的敏感度(市場趨勢)
  - 例如市場調查，如果不希望同隊的人覺得你只是在...
- 行銷已經超出這門課的範圍了，但其實有可能成功最重要的一環
  - 賣得最好的產品，往往不是最好的產品

# 適合修這門課的同學

## ■ 熱忱

– 想完成一個好網站，因為要學的東西太多了，除非真的是有興趣利用課餘時間去實做，不然想在上課時間內完全吸收是不太可能的

## ■ 原本已經熟悉某些技術，只是把它應用在網頁設計

– 在這門課找到志同道合而且有不同專長的夥伴，可能會是更大的收獲

■ 沒有基礎的同學要跟上會非常的辛苦，但是只要有熱忱，這門課絕對歡迎你，也祝你找到願意跟你一起成長的好夥伴

# 可是成績該怎麼算

- 這門課就是要匯集各種人才
  - 因為好的產品絕對無法僅靠專才完成
- 成績不會獨尊程式
  - 如果內容充實但是畫面乏善可陳，負責內容的同學就會獲得比較高的成績
  - 但是低於內容跟畫面都很優秀的團隊
- 外部的人可能看不出來，但是要小心不要讓隊員覺得你對團隊沒有任何貢獻



# The first assignment

## 第一個任務

# 提出點子，呈現自己

- 你們同時身為老闆與員工
  - 提出最好點子的人有資格當老闆，有權利去找你覺得最好的人才(當然也要人家願意)
  - 擔心點子不夠好的同學請努力表現自己，才能贏得老闆青睞
- 每人有一頁投影片說明自己的想法，還有一頁投影片呈現自己的長處，以及大約一分鐘的時間，請把握有限的時間及空間
- 考慮到作業時間及修課人數，這兩頁的投影片請在 9/25 星期日 23:59 前寄給助教，助教會幫你們編號
  - 范助教 [n26991695@mail.ncku.edu.tw](mailto:n26991695@mail.ncku.edu.tw)
  - 王助教 [n26001636@mail.ncku.edu.tw](mailto:n26001636@mail.ncku.edu.tw)

# 點子怎麼想

- 從你的個人經驗
  - 例如旅行
- 經營社群
  - 例如NBA
- 把簡單的事情做到完美(ridiculously easy)
  - [Dropbox](#)
  - [worldtimebuddy](#)
- [客製化](#)
- [整合](#)
- 利用問卷(市場調查)
  - [Google Docs 問卷](#)
- 點子也有流行
  - [15個2011年該注意的網路創業](#)
  - 當然也容易[退流行](#)





## 點子可大可小

把單一功能做得非常深入，並不見得比一個大型網站來得差。另外請考慮團隊人數，如果你很有野心，或許可以提出超大型的規畫，然後找比一般團隊更多的員工，但是要注意你的員工是否能達到你的要求，小團隊跟大團隊在營運上可是完全不同的！

# 範例：交友網站

- 不嫌多一個，因為這是人性，永遠有需求
- 限制註冊信箱，例如成大電機
  - 解決無法驗證網路身份的困難
  - 保障交友的品質
- 聊天室由系統自動根據兩人的資料進行配對，發送號碼牌，聊天只能透過號碼牌，無法取得對方資料(但是會顯示學校、科系)
  - 過濾騷擾、保護隱私、即使是曾經聊過天的人也能斷絕往來(一方丟棄號碼牌即可)
  - 簡單的說，就是盡量以滿足怕被騷擾的人(也就是正妹)為優先，那麼，合理猜測剩下的人就會自己想來了

# 範例：專長

- 姓名：張天豪
- 編號：0
- 創意：從大學時代開始收集相關的資料，目前已經收集數千個連結，例如[這個](#)。
- 美工：高中擔任美術社副社長，喜歡看漫畫，負責過十多個網站的美工，[例如這麼一大堆](#)。
- 程式：從小學開始學程式設計，高中代表台北市進入資訊奧林匹亞集訓營，簡單的說，就是強！

## 最後的一些提醒

- 請盡量表現你自己，要有自信甚至自誇都可以，謙虛跟害羞這些特質對做出一個好網站來說不見得是一件好事
- 花點心思，讓你的履歷跟別人與眾不同
  - 你肯花心思這件事本身，就能吸引一些人
- 這個任務很重要，可能決定你的總成績
  - 好的老闆/員工帶你上天堂，不好的...

# 成績

- 每週以組為單位打成績，重點在上一週教的技術，會根據負責的部分微調，並挑幾組實際示範他們的網頁
- 期中會有一個成果展，也是一個挖角/跳槽的機會，請把握機會
- 期末會有一個成果展，大家表現得好，我希望能夠開放給其他同學參觀，順便幫你們的網頁打廣告；表現得不好，那就我們自己互相恭維就好

# 希望這門課會帶來許多未來性，而 不是只有成績

認識值得繼續合作的好夥伴，且學到了足夠的技術  
有不錯的夥伴，但是技術還有待加強  
沒夥伴也沒技術，但是還有熱忱

# 資訊

- 所有資訊皆可從網頁取得
- <http://zoro.ee.ncku.edu.tw/wp/>
- 其實很好記

