



## 程式編寫員

### 工作概述 (Job description)

新一代的香港人，有誰不懂得使用電腦？我相信沒有！但有沒有想過，一個看上去漂亮的網頁或程式，是怎樣誕生的？你又會懂得製作嗎？

電腦科技現時非常普及，我們也經常倚賴它，不過背後其實需要很強大的後援去為我們編寫程式和解決電腦軟件問題。

而為我們製作和維護電腦程式的便是一班程式設計員了。

程式設計員可說是其中一個專門且工作範圍廣泛的職業，他們掌握著整間公司背後的電子網絡系統，是公司很重要的人才。

### 工作入行 (Job entry)

- 大學電腦應用相關學位；
- 具備良好的客戶溝通技巧及表達能力。

### 工作性質

- 香港的程式設計主要按公司或顧客要求而製作，較少自發開創應用軟件；
- 一般電腦公司或大型公司的資訊科技部門；
  - 根據系統分析員的規定開發應用程式及編輯使用者手冊；
  - 開發數據庫管理程式、查詢工具或報表工具等。
- 互聯網公司：
  - 開發後端應用程式，以處理從互聯網收集的資料；
  - 開發電子商貿程式，編製網頁。
- 多媒體公司：
  - 利用多媒體整合軟件，配合平面設計師的版面設計，製作互動光碟；
  - 設計網頁（包括文字編排，圖像設計，聲音及影像剪輯等）；
  - 定時更新網頁資料等。

## 工作要求 (Job requirement)

編寫電腦程式一定要有很強的邏輯思維，又懂得用不同角度去看待事物。而作為公司內的程式設計員，要對公司各電腦環節，包括操作系統軟硬體、數據庫管理系統、程式語言及互聯網技術等有一定的認識。

這是大部分時間都需要對著電腦工作，所以程式設計員需要有相當的耐性和專注力，同時也要獨立處事。由於科技發展實在太快，進取心也是必備的元素，程式設計員需要透過不斷培訓，吸收新知識，才能避免被市場淘汰。

## 工作前景

隨著電腦軟、硬件的開發、網絡基建及通訊設備的持續發展，電腦科技將不斷介入現代人的生活。科技產品的設計將會進一步微型化、生活化，隨手可得的無線網絡令到我們可以隨時隨地處理的工作、生活、消閒活動等，或者操控家中的電器。

基於以上的發展，未來業界對資訊科技人才的需求將不會減低。

編號：35-16-0001633 CM	日期：15/01/2016	
職位：動態及平面設計員（網頁）		
公司/僱主名稱：高斯飾品		
地區：荃灣	行業：零售業	
<b>職責：</b> 負責網頁媒體設計：包括網頁美術設計，印刷品設計，影片製作等（良好的美感；熟練 photoshop, Illustrator, Dreamweaver, Flash, html5, CSS3, Java, 等。並對網路營銷有認識：SEM, SEO, Online Marketing, PPC 等。）		
<b>資歷：</b> 專上教育：文憑/證書課程；2年經驗；一般粵語；一般普通話；一般英語；懂讀寫中文；懂讀寫英文；懂 PhotoShop；懂 Illustrator；懂一般網頁製作；具有一般互聯網知識；懂 Flash；懂 Dreamweaver；懂 Corel Draw；具市場學文憑或以上學歷優先，具2年或以上相關工作經驗優先，有責任心，刻苦，肯學肯捱，細心		
<b>待遇：</b> 每月\$11,000 - \$13,000，星期一至五：上午9時半至下午6時半，每天工作8小時及星期六：上午9時半至下午1時半，每週工作5天半		
<b>申請須知：</b> 求職者可電郵(support@roidumonde.co)履歷表給高斯飾品。如要索取收集個人資料聲明，請與陳小姐(Email)聯絡。		
<b>備註：</b> -		

資料來源：<http://yen2.hkfyg.org.hk/jobtionary/job.php?no=57>

<http://www1.jobs.gov.hk/1/0/WebForm/jobseeker/jobsearch/quickview.aspx?ResetTimeStamp=true&SearchFor=jobtype&id=5>



試根據以下的要求和指引編寫程式

Easy LEAD 創意程式設計: Scratch 魔幻森林

## 單元(一) 貓仔·出發!



這是我們構思的迷宮遊戲背景：

貓仔的好朋友，兼夢想王國的公主，被神秘巫師捉走了，囚禁在森林迷宮內。巫師在森林內施展魔法，設下重重機關。如不能在時限內救回公主，公主便會永遠沉睡在森林內.....

貓仔已經下定決心，闖進佈滿機關迷陣的魔幻森林，拯救公主。

貓仔要起程了！向森林迷宮進發.....

**1** 編寫以下程式，讓玩者能運用鍵盤的上、下、左、右鍵操控貓仔。

**2** 按下綠旗執行程式。

**3** 按下鍵盤上的上、下、左、右鍵，就能操控貓仔在場景內自由走動。





## 單元(一) 貓仔 · 出發!

**4** 為貓仔組合第二組程式，加入移動時的行走動作。

**5** 再按下綠旗執行程式，試試看吧!

### 小貼士 Tips

大家有沒有發現貓仔變小了呢?

為了讓貓仔在場景上有更廣闊的空間跑動，我們把牠變小了。

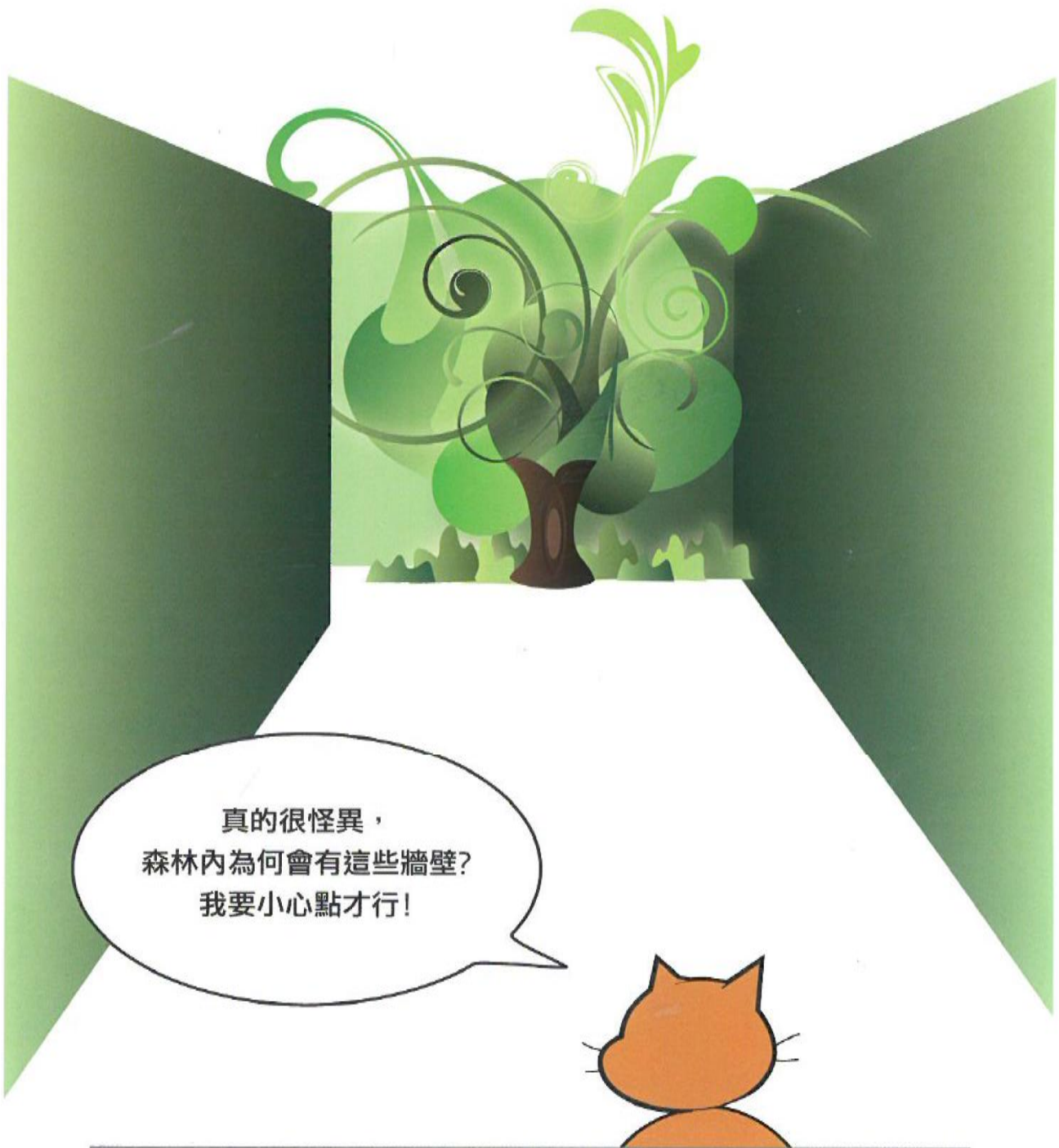
方法(一) 運用及執行這個指令方塊 **set size to 40 %**，設定角色的大小。

方法(二) 揀選這個縮小工具 ，直接點擊有關角色或物件。



## 單元(二) 不能觸碰的牆壁

貓仔決心救回夢想王國的公主，闖進森林迷宮，但這裡的牆壁很奇怪，好像給神秘巫師施了魔法一樣，只要貓仔不小心碰到牆壁，便會回到森林迷宮的入口。







## 單元(二) 不能觸碰的牆壁

**1** 點擊背景小圖。

**2** 在指令執行區，選擇「Background」標籤。

**3** 點擊「Edit」按鈕後，「繪圖編輯器 Paint Editor」便會出現(如下圖)。

**4** 選用「方形」繪圖工具，繪畫迷宮路徑。

**5** 在色盤內，點選綠色。

**6** 以拖曳及放開的方式繪畫迷宮牆壁。



## 單元(二) 不能觸碰的牆壁

**7** 當遊戲開始後，設定貓仔在迷宮出現的位置、面向的方向和大小。還有，貓仔跟公主說了一句說話。



**8** 編寫以下程式：如果貓仔碰到綠色，就會返回迷宮入口。

