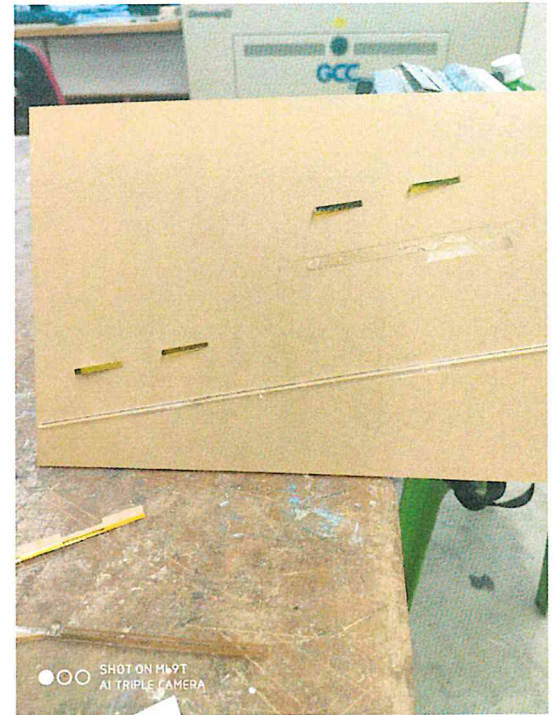
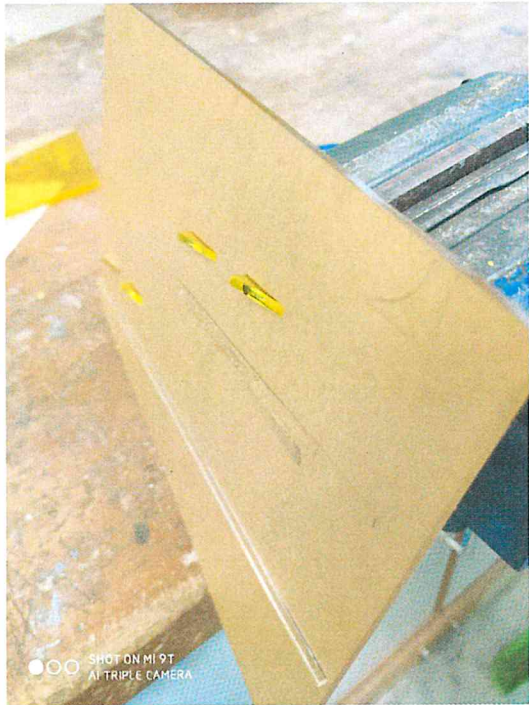
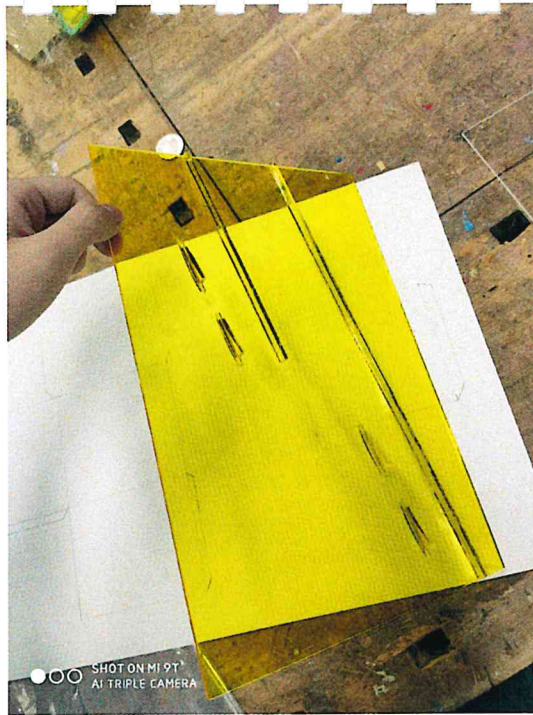
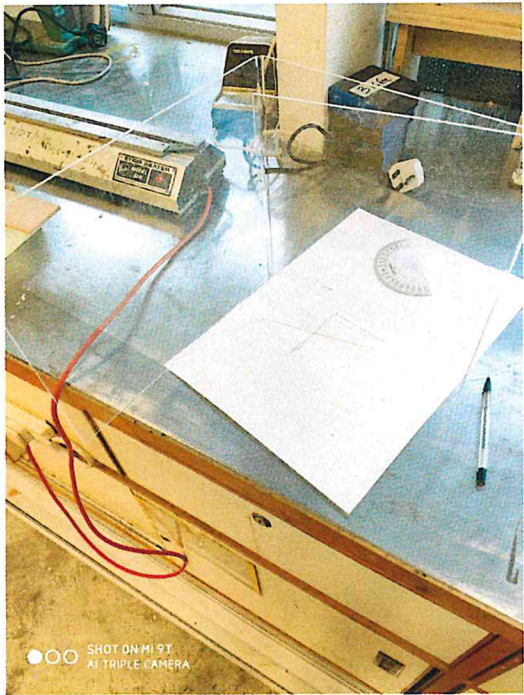


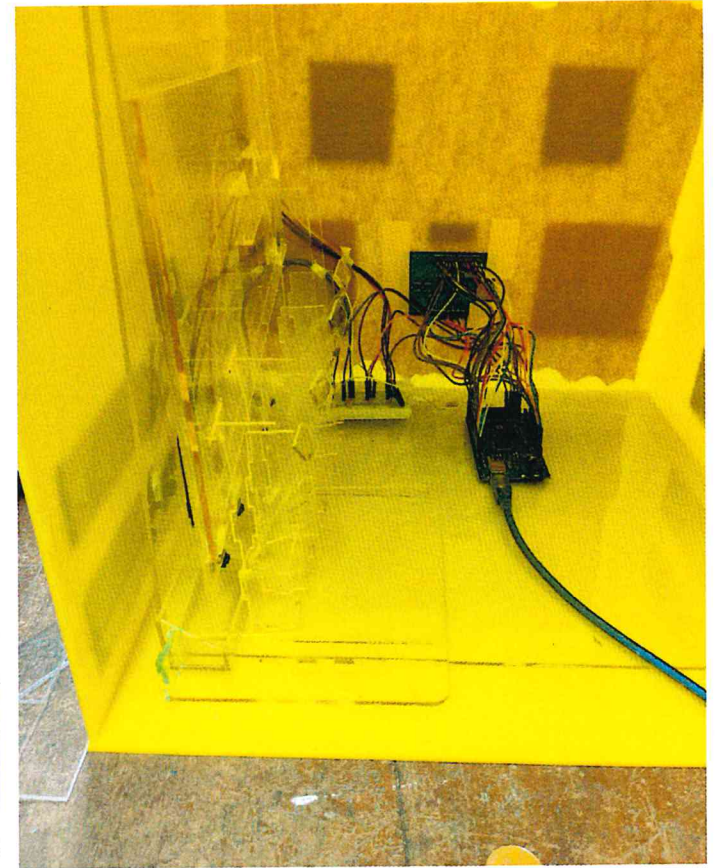
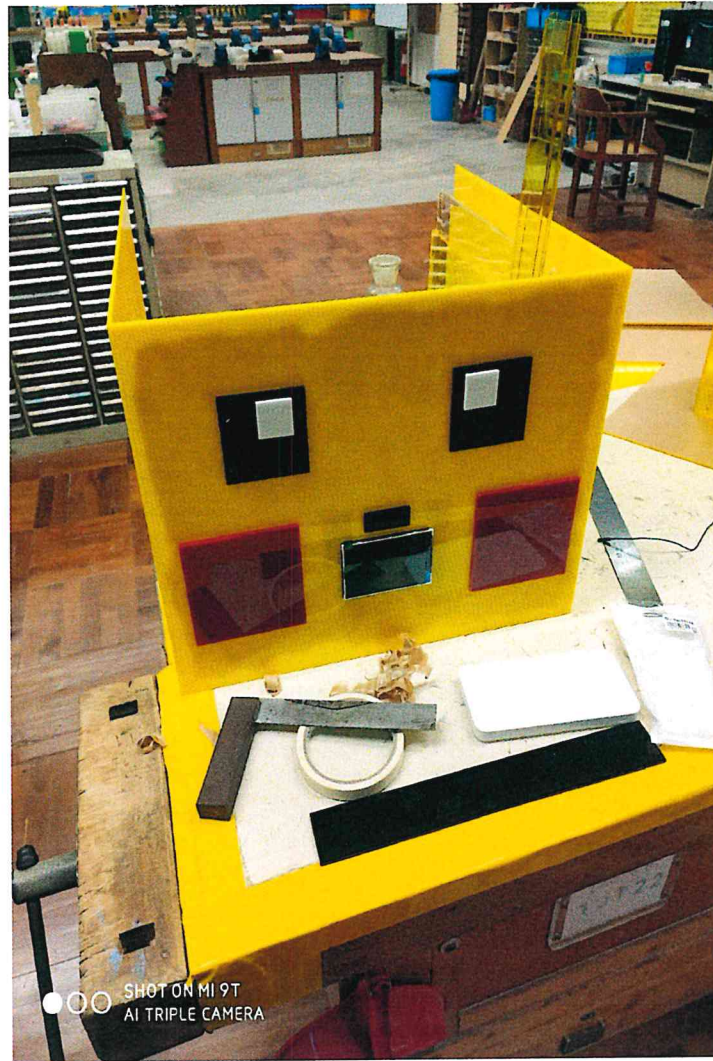
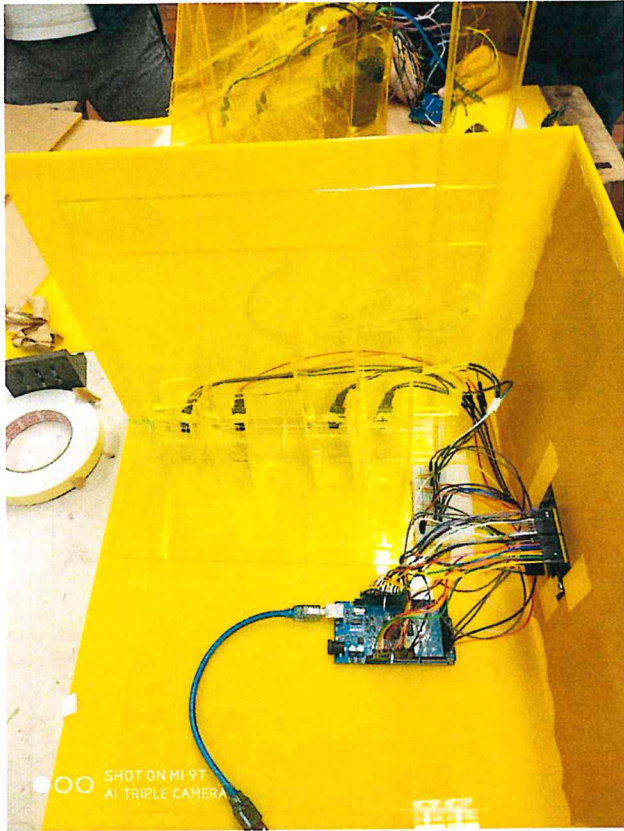
## 7) 評估最後作品



以多方面評估最後的作品









# 以多方面評估最後的作品

科技	評級 (5為最好)	設計	評級 (5為最好)
材料的適用性	5	外觀-美感	4
材料的安全	4	外觀-顏色	4
材料的強度	4	使用者為本	3
善用科技	4	吸引使用者	4

## 方案對相關議題影響

### 經濟方面

亞加力膠版成本便宜，可能可以產生出一種自己不獲利的全新經濟行動

### 美學方面

外形生動，腮紅的部分帶點生氣。但是整體不浮誇，設計外觀運用了幾何體以及幾何圖形的美學，搭配上科技帶來的新美學。

### 社會方面

提昌了樂於助人，提高了市民素質。

### 環境方面

生動的外形提高周圍的人生活的感受。

### 文化方面

提昌了捐款文化。

### 道德方面

提昌捐款，樂於助人，有助道德教育。

影響	好	壞
經濟	亞加力膠版成本便宜	-Arduino貴
美學	外形生動,討人喜歡的角色形象	可能某些孩子並不喜歡
社會	提昌樂於助人,提高市民素質	製作時未有考慮到形象會侵權,可能造成不良的風氣
環境	生動的外形提高周圍的人生活的感受	塑膠問題越來越嚴重,主材料亞加力不利於環境
文化	提昌捐款文化	外形(ACG文化)幫助外來文化入侵
道德方面	提昌捐款,樂於助人	製作時未有考慮到形象會侵權,可能造成不良的風氣



# 8)總結



# 困難和限制

在製作實體模型時遇到的困難和限制:

- 1) 製作時沒有沒有將長度計算好，導致某些地方需要額外拼合，不夠美觀。
- 2) 模型粘合時出現誤差導致流暢度不太好。
- 3) 技術限制無法造成榫(需要黏合材料)。
- 4) 因為一開始沒有計劃好，導致收納硬幣的箱子不夠大。
- 5) 計劃裏要打磨尖角，保護使用者（兒童），但因為種種原因擱置，然後忘記。

我最滿意的設計是用來頂出硬幣的三角形，它有效的改善了成功率，和做一個洞讓硬幣穿過不同，這個設計能確保硬幣滑過便被頂出，而開一個洞可能會因為速度等問題讓硬幣無法掉落。

在這次設計裏面我學到了很多，比如榫卯這種中國傳統的木工技巧，也有亞加力膠的不同應用，比如彎曲塑形。但同時我發現了自己很多不足的地方，比如沒有做好前期的規劃，導致流程有點混亂，前期我規劃了要磨平銳角去保護兒童，但到了後期忘了，導致一個非常差的問題出現，對兒童的安全增加了隱患...

經過這次sba，將來我會好好反省自己，不再犯同樣的錯誤（明確的時間表和明確的關注點）



## 引用資料:

- <https://www.instructables.com/id/DIY-Automatic-Coin-Sorting-Machine/>
- <https://www.instructables.com/id/How-to-Make-a-Coin-Sorter-With-Cardboard/>
- [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=479&v=JNRGu56lh8Y&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=479&v=JNRGu56lh8Y&feature=emb_logo)
- <https://www.youtube.com/watch?v=1yIw33mSqoE>
- <https://www.hkma.gov.hk/chi/news-and-media/r-and-m-column/2017/07/column-20170721/>
- <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A6%99%E6%B8%AF%E5%8D%81%E5%85%83%E7%A1%AC%E5%B9%A3>