



# 簡居歲月

Simple Life



## 團隊介紹

- 團隊名稱：

晨起工場(Morning Rise Workshop)

- 團隊簡介：

一日之計在於晨，朝氣蓬勃的意象，保持著對未來的憧憬與嚮往，縱然生活中充滿了大大小小的煩悶瑣事，但也要隨時保持清晰的思路，就如同面對朝陽時的心曠神怡，晨起又見朝陽旭，一睜眼就是新的挑戰。



## ● 組員介紹



朱巧庭  
SIMPLE LIFE

職位：

主程式設計

介紹：

我是巧庭，企劃裡主要負責程式核心，目前還有許多進

度要趕，未來有很多挑戰，希望能圓滿成功！

職位：

統籌兼副程式設計

介紹：

我是梁宸誌，主要負責協助程式設計，以及各種資料彙整。由於這是我第一次以小組分工形式來製作程式，途中遇到過不少挫折，但我會努力突破這些難題，相信這些經驗總有一天會派上用場的！



梁宸誌  
SIMPLE LIFE



林馨渝  
SIMPLE LIFE

職位：

3D 模型設計

介紹：

第一次與大家一起共同製作複雜的企劃，目前擔任AR的模型製作和程式輔助，希望最終能有很好的結果。



職位：

廣告宣傳

介紹：

我在本次企劃中擔任廣告文宣及部分劇情腳本的撰寫，希望能與大家一起努力製作出好的專題。

陳宇萱  
SIMPLE LIFE

職位：

美術設計

介紹：

我在這次的企劃中擔任美術設計的部分，雖然有很多不太擅長的地方，但我會努力盡到自己的本份。



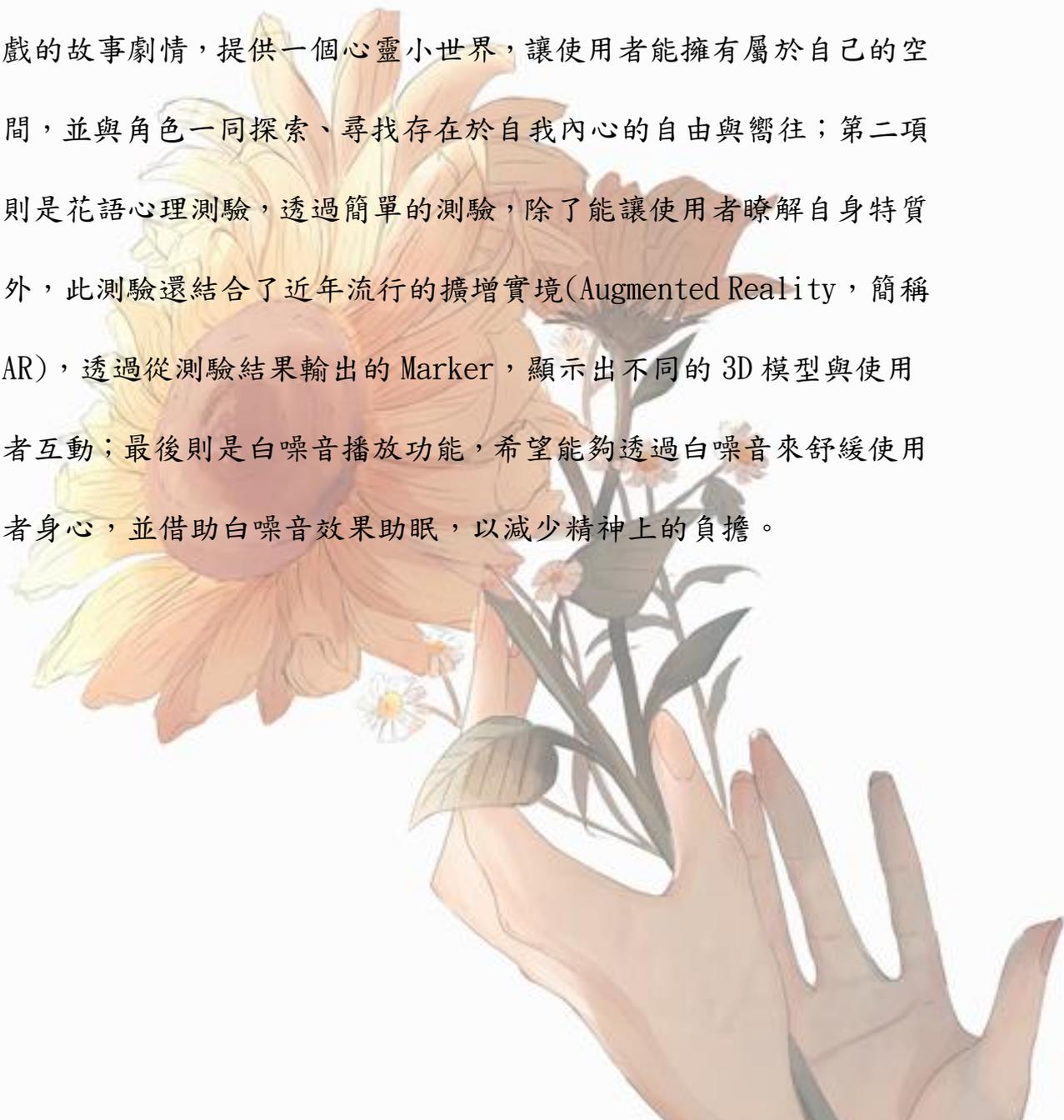
黃郁淇  
SIMPLE LIFE



## 創作理念

隨著時代的變遷，社會節奏的加快，現代人的生活步調愈發繁忙，生活壓力也日漸增大，然而這股壓力卻無處宣洩，甚至可能在無形之中，造成人們心裡與身體上的負擔[1]。為此想提供現代人一個放鬆的管道，本專題製作了一款集合不同功能的療癒系風格 App。

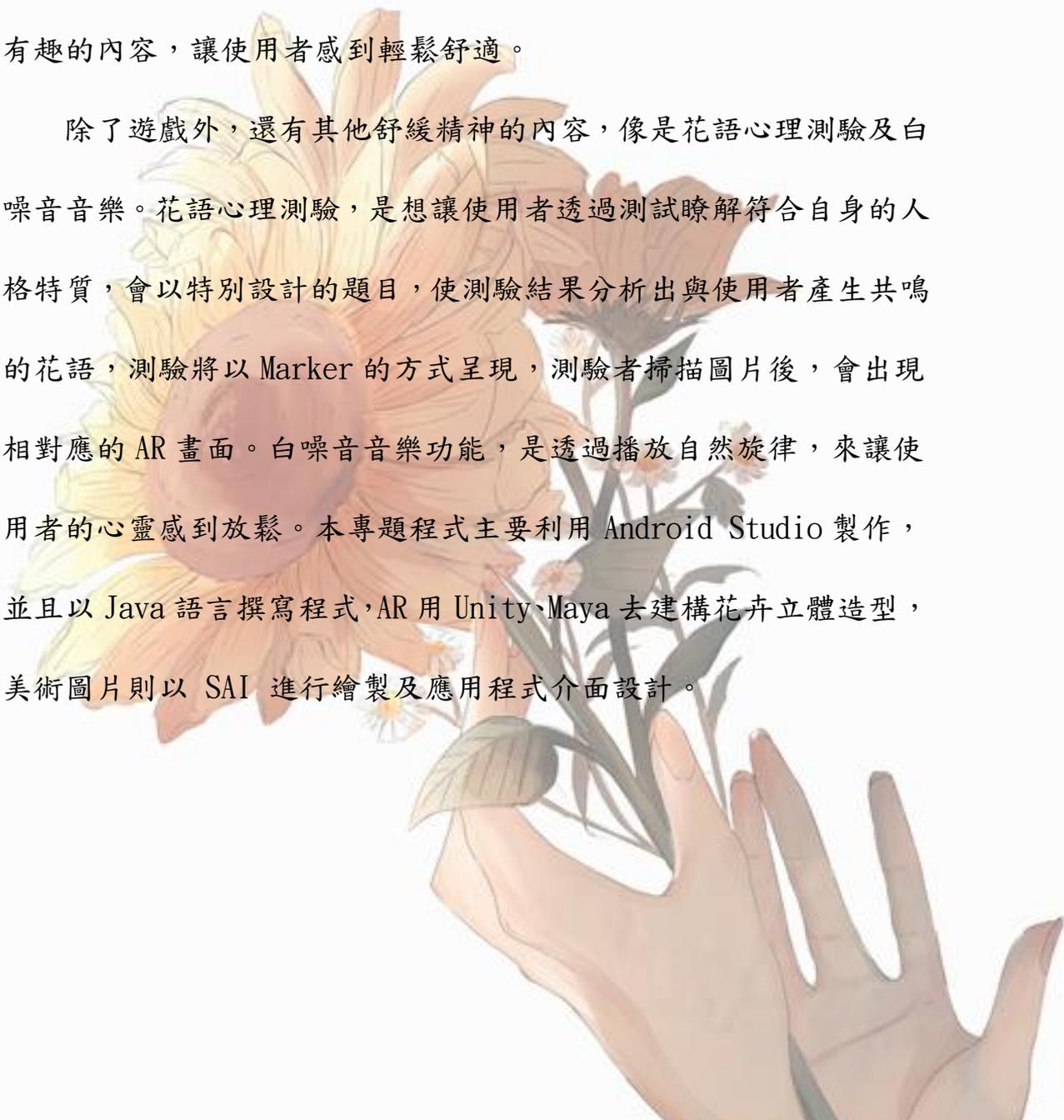
App 內有 3 項主要功能，首先是文字劇情遊戲，本企劃想藉由遊戲的故事劇情，提供一個心靈小世界，讓使用者能擁有屬於自己的空間，並與角色一同探索、尋找存在於自我內心的自由與嚮往；第二項則是花語心理測驗，透過簡單的測驗，除了能讓使用者瞭解自身特質外，此測驗還結合了近年流行的擴增實境(Augmented Reality，簡稱 AR)，透過從測驗結果輸出的 Marker，顯示出不同的 3D 模型與使用者互動；最後則是白噪音播放功能，希望能夠透過白噪音來舒緩使用者身心，並借助白噪音效果助眠，以減少精神上的負擔。



## 摘要

本企劃製作了一款療癒系的多功能 App，想讓壓力無法負荷的現代社會人士、學生能有個讓身心舒緩、放鬆的管道。此 App 具有多項功能，首先是文字遊戲，為使遊戲能與使用者產生互動，選擇以劇情走向的遊戲方式，在遊戲過程中提供使用者不同的對話選項，使用者選擇的答案將會影響故事結局，期望利用遊戲體驗情境，配合溫馨、有趣的內容，讓使用者感到輕鬆舒適。

除了遊戲外，還有其他舒緩精神的內容，像是花語心理測驗及白噪音音樂。花語心理測驗，是想讓使用者透過測試瞭解符合自身的人格特質，會以特別設計的題目，使測驗結果分析出與使用者產生共鳴的花語，測驗將以 Marker 的方式呈現，測驗者掃描圖片後，會出現相對應的 AR 畫面。白噪音音樂功能，是透過播放自然旋律，來讓使用者的心靈感到放鬆。本專題程式主要利用 Android Studio 製作，並且以 Java 語言撰寫程式，AR 用 Unity、Maya 去建構花卉立體造型，美術圖片則以 SAI 進行繪製及應用程式介面設計。

A soft, artistic illustration of a hand holding a bouquet of sunflowers. The hand is rendered in a light, sketchy style, with fingers gently cupping the stems. The sunflowers are in various stages of bloom, with warm yellow and orange tones. The background is a light, hazy gradient, suggesting a bright, airy atmosphere.

## 成果說明

程式開發環境：

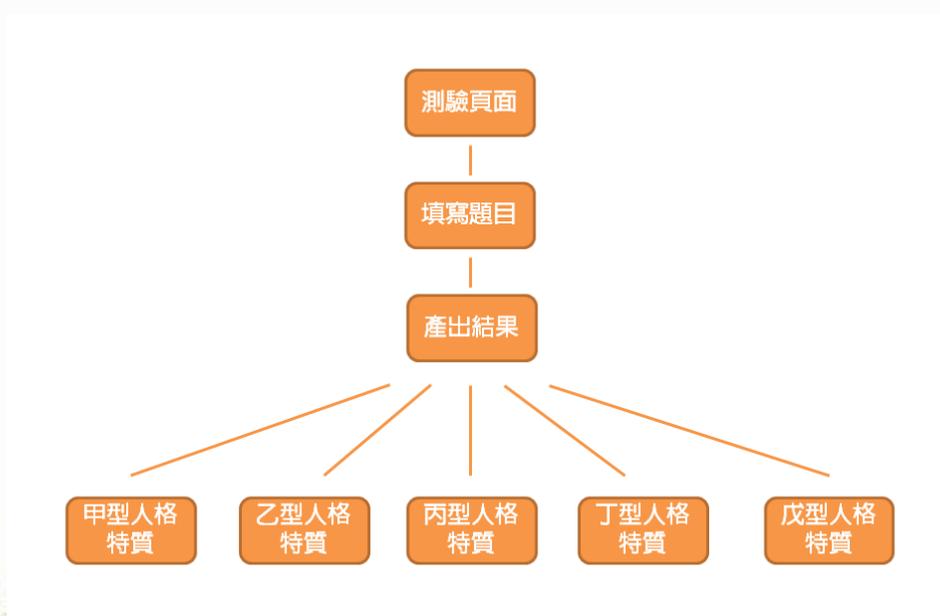
- Android Studio 3.5.3
- Adobe Premiere Pro CS6
- Maya 2015
- Unity 2018 4.30f1
- PaintTool SAI Ver.1

App 架構展示圖：



進入遊戲主畫面後，我們可透過點選不同的功能按鈕，如：Light、Game、Sleep 等，來分別進入該項目的頁面，以使用 App 的心理測驗、文字遊戲的章節觀看及白噪音播放介面等功能。

心理測驗流程展示：



在完成題目後，會將測驗的結果分成上圖的 5 種人格特質，每種特質都有其匹配的花卉與花語，且會同時輸出符合特質的 Marker 供使用者下載，使用者可以透過 Marker 供 AR 功能做辨識，以呈現出花卉的 3D 模型。（題目與計分方式請參閱附件）

● 各種類人格特質介紹與匹配花朵：

甲型：

這型的人，心地善良、待人溫順且善解人意，較容易受人歡迎，即便是第一次相遇也能帶給人好印象，朋友與你相處越久，越會感受你所有的魅力。稍有不足的是你較缺少主見，容易失掉個性，需特別注意。

代表花：天竺葵(寓意：散發迷人光輝，使人陶醉其中)，有偶然的相遇、幸福就在身旁之意

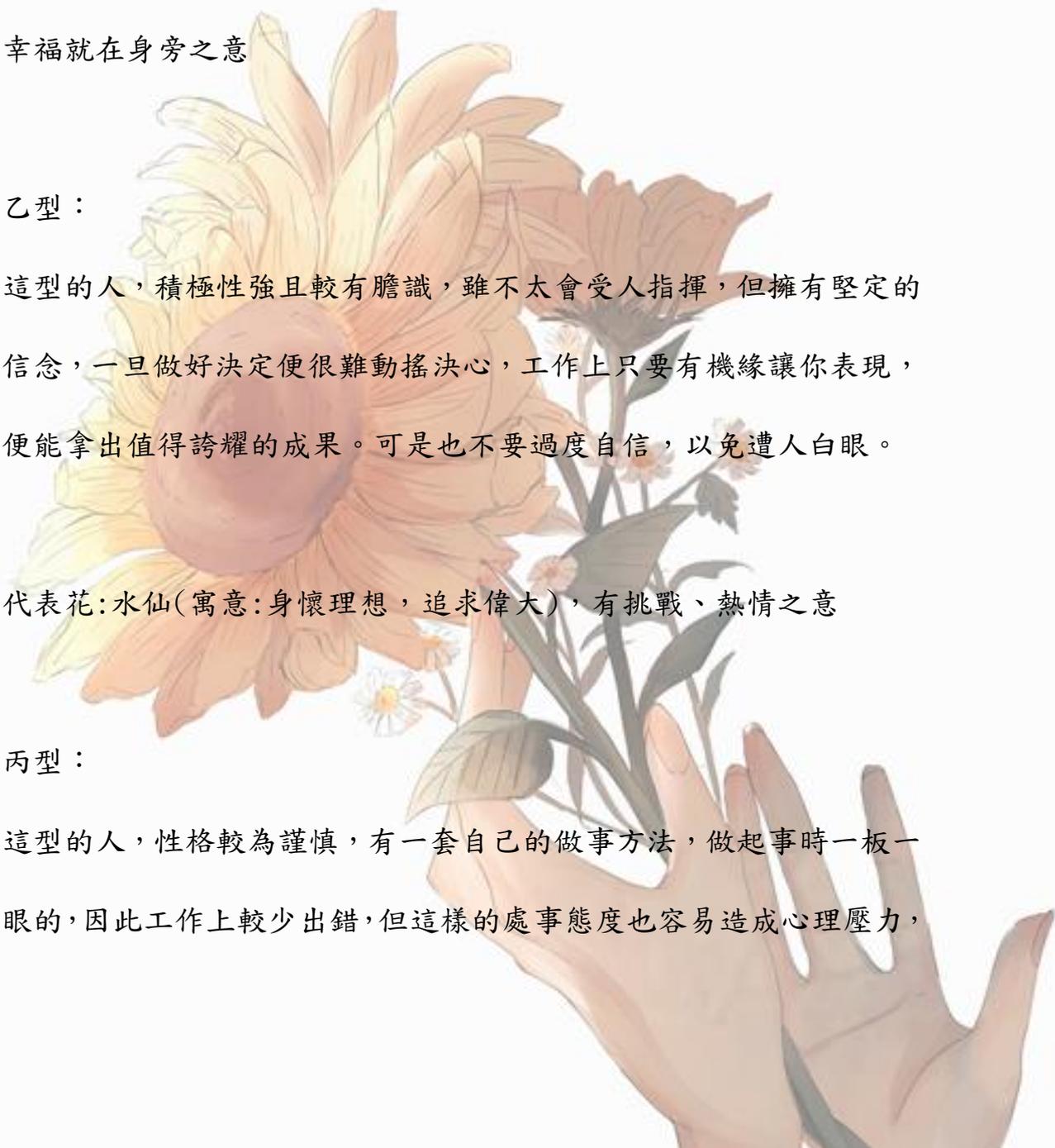
乙型：

這型的人，積極性強且較有膽識，雖不太會受人指揮，但擁有堅定的信念，一旦做好決定便很難動搖決心，工作上只要有機緣讓你表現，便能拿出值得誇耀的成果。可是也不要過度自信，以免遭人白眼。

代表花：水仙(寓意：身懷理想，追求偉大)，有挑戰、熱情之意

丙型：

這型的人，性格較為謹慎，有一套自己的做事方法，做起事時一板一眼的，因此工作上較少出錯，但這樣的處事態度也容易造成心理壓力，



因此不時也要適當的放鬆心情，以免搞得身心俱疲。

代表花:金針花(寓意:勿沉醉於煩惱之中)，有忘憂、療愁之意

丁型：

這型的人，個性上柔和、有彈性，會在乎身邊人們的想法與對自己的看法。有能分辨是非的能力，會對給予自己的意見進行辨別後，再做採納，不會全盤吸收。稍稍可惜的是，有時會由於太注重他人的想法，因此隱藏了自己真實的想法，過於在意對方感受是個小缺憾。

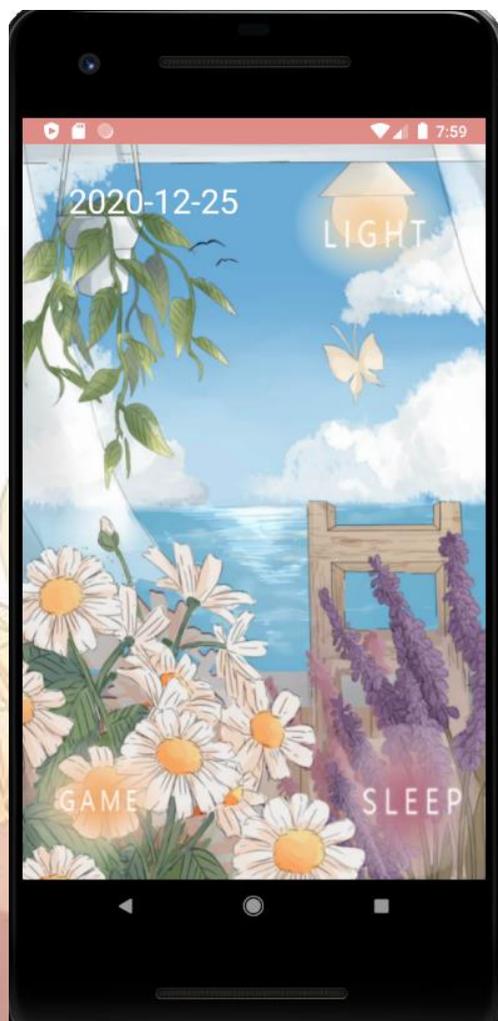
代表花:滿天星(寓意:沉著而細膩，溫柔且純情)，有清純、關懷之意

戊型：

這型的人，平時舉止穩重、高潔且成熟，不會過度彰顯自己，但到了緊要關頭也會展現自身熱切的情緒與膽識，種種優點使你較受旁人喜歡。美中不足的是比較缺少做決斷的能力，容易隨波逐流，需小心注意。

代表花:櫻花(寓意:外表含蓄，內在激昂)，有熱烈、高尚之意

App 各功能展示：

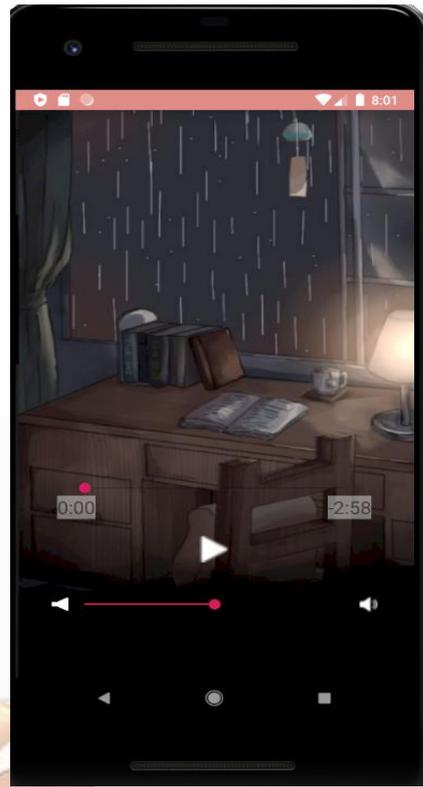


主頁展示

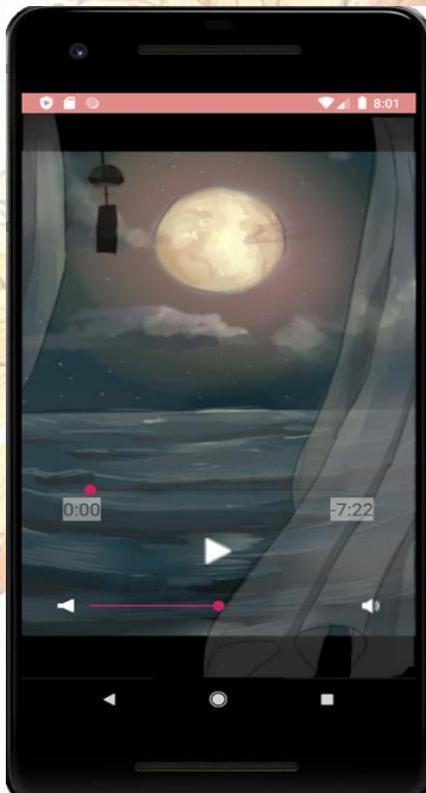
操作上可從遊戲的主畫面透過操作介面按鈕，進入特定頁面進行各功能的體驗。



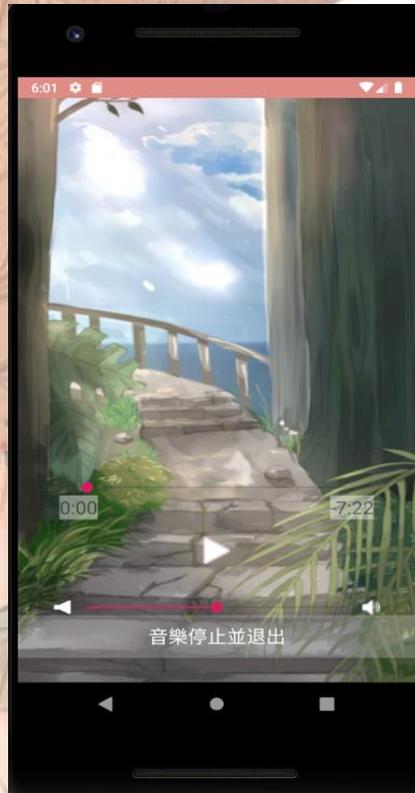
白噪音介面展示 1



白噪音介面展示 2



白噪音介面展示 3

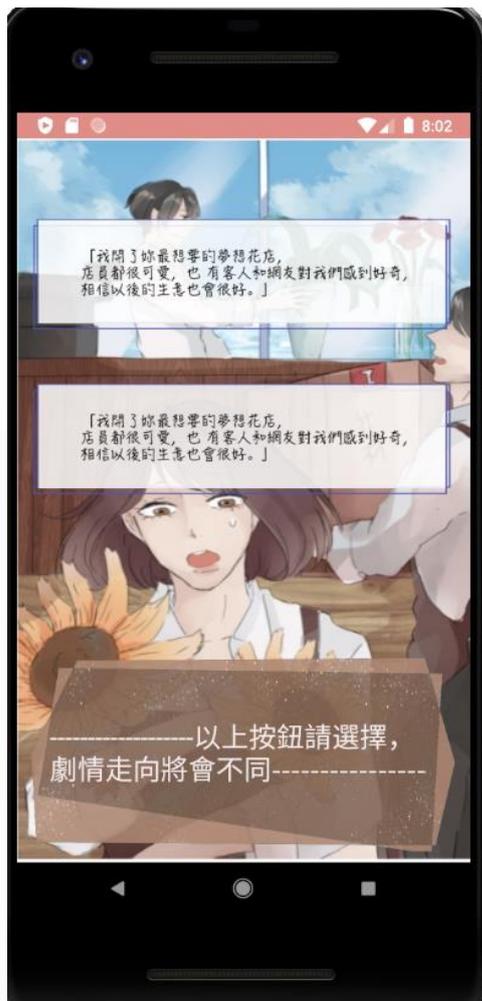


白噪音介面展示 4

白噪音指一段聲音中的頻率分量的功率在整個可聽範圍(0~20KHZ)內都是均勻的。有研究[02]認為，白噪音擁有協助新生兒睡眠、調節腦內多巴胺，以及協助注意力不足過動症（ADHD）者控制病情的效果，也有顯示白噪音能有效增強不同腦區的連接性，增強記憶力。實際上市面也有不少利用白噪音原理製作的助眠機產品，例如：美國公司 Adaptive Sound Technologies, Inc. 旗下的產品，LectroFan 除噪助眠器[03]，此產品功能是藉由白噪音掩蓋其他聲音的干擾，協助淺眠的使用者，不易被吵醒、能更好入眠。

本 App 設有白噪音播放功能，本團隊想透過播放白噪音供使用者聆聽，幫助有輕度失眠問題的使用者助眠，因為現代人或多或少都會有失眠的狀況發生，藉由白噪音功能方面，讓使用者能在休息或睡眠時聆聽，藉此排解壓力和幫助入眠

。本功能目前內建有 3 種白噪音供聆聽，分別是雨聲、海浪聲、蟲鳴聲等，由於這些來自大自然的聲音便是現實世界中最接近白噪音頻率的聲音，這種自然產生的白噪音通常較為寧靜、自然且無害，能避免讓人感到煩躁、不適，因此被選作為本企畫的白噪音素材使用。



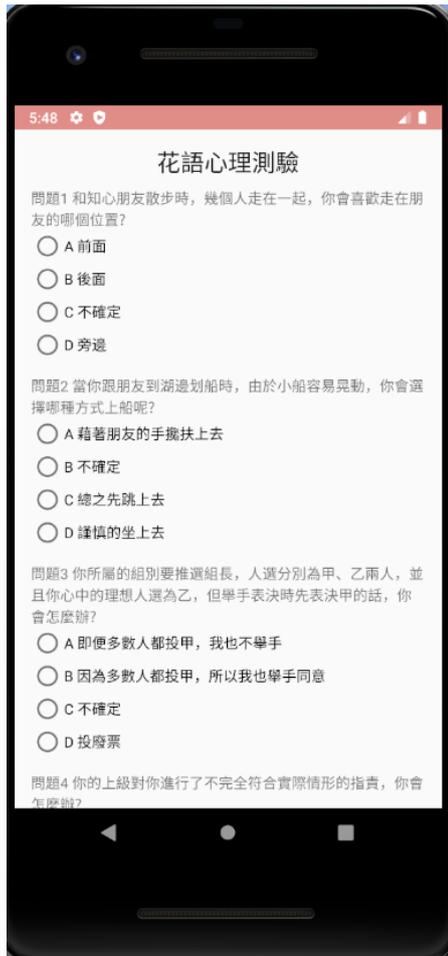
遊戲畫面展示 1



遊戲畫面展示 2

文字遊戲部分，為使遊戲能與使用者產生互動，選擇以劇情走向的遊戲方式，在遊戲過程中提供使用者不同的對話選項，使用者選擇的答案將會影響故事結局，期望利用遊戲體驗情境，配合溫馨、有趣的內容，讓使用者感到輕鬆舒適。

本 App 的文字遊戲是以失憶和親情作為故事的核心，描述一位失憶症主角透過與各個親友交流，最終找回記憶的溫馨故事，劇情尾端會有分支點，視使用者點選的選項，將會改變故事結局走向。



花語心理測驗展示 1



花語心理測驗展示 2

在花語心理測驗中，本團隊結合了 AR 技術做互動，AR 部分利用 Unity 進行開發，Maya 製作花卉 3D 模型，並在測驗結尾產出 Marker 供使用者下載，透過特定 Marker 引導 AR 功能，展示出相對的花卉模型來與使用者互動。

此功能的目的是，想讓使用者透過測試瞭解符合自身的人格特質，想藉由特別設計的題目，使測驗結果分析出與使用者產生共鳴的花語，以便讓使用者能重新認識自己。



AR 展示 1



AR 展示 2



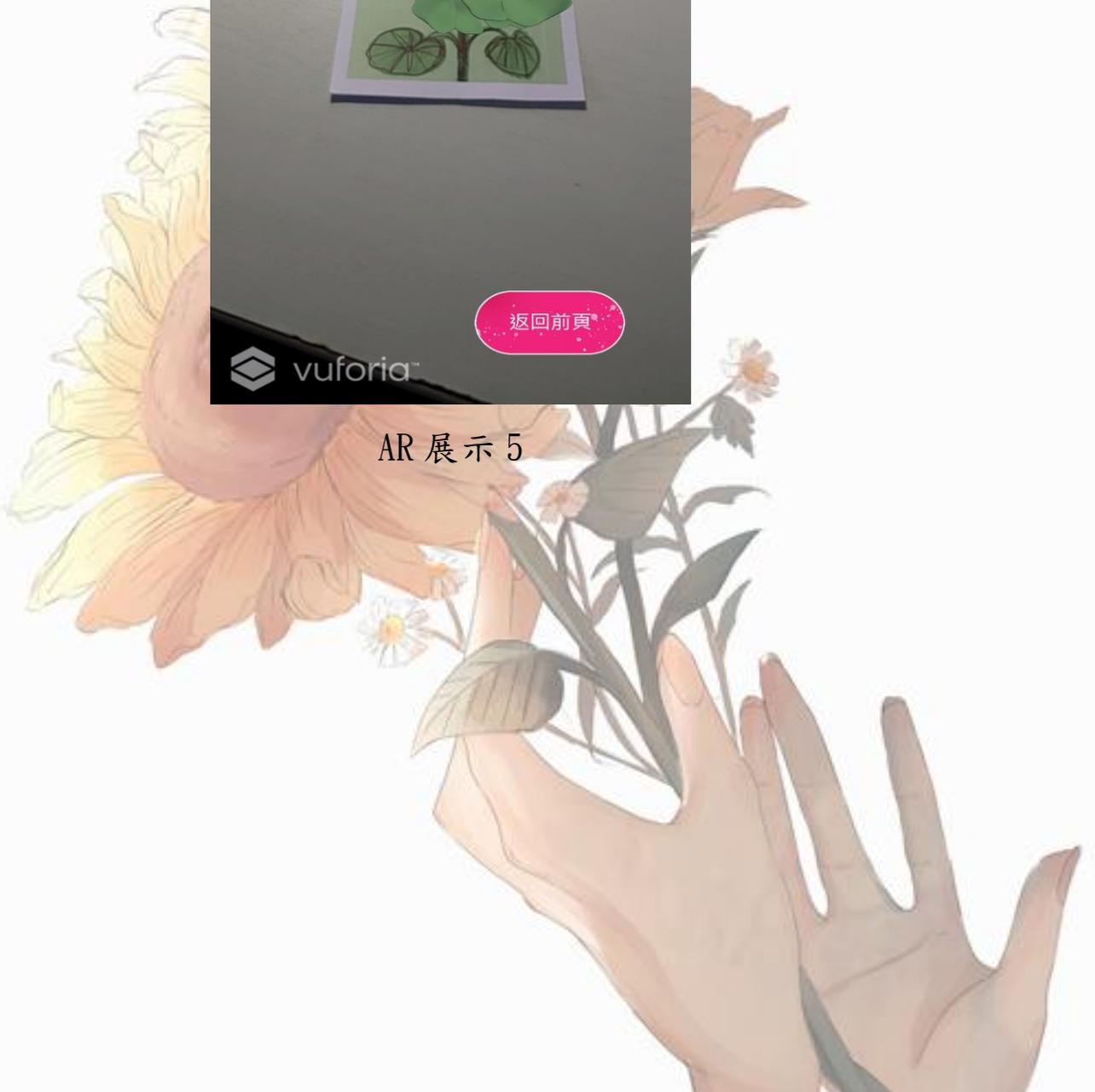
AR 展示 3



AR 展示 4



AR 展示 5



作品宣傳短片：



短片劇照 1



短片劇照 2





透過點擊  
推動劇情

短片劇照 3



心理測驗  
讓你更了解自己

短片劇照 4



短片劇照 5



短片劇照 6



# 程式說明

## ● 主畫面

```
12
13
14 @Override
15 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
16     super.onCreate(savedInstanceState);
17     setContentView(R.layout.activity_menu);
18     homegame=findViewById(R.id.homegame);
19     game02=findViewById(R.id.game02);
20     game03=findViewById(R.id.game03);
21     game04=findViewById(R.id.game04);
22     game05=findViewById(R.id.game05);
23     homegame.setOnClickListener() -> {
24         Intent intent=new Intent();
25         intent.setClass( packageContext: Menu.this.SimpleLife.class);
26         startActivity(intent);
27     });
28
29     game02.setOnClickListener() -> {
30         Intent intent=new Intent();
31         intent.setClass( packageContext: Menu.this.Game2.class);
32         startActivity(intent);
33     });
34
35     game03.setOnClickListener() -> {
36         Intent intent=new Intent();
37         intent.setClass( packageContext: Menu.this.Game3.class);
38         startActivity(intent);
39     });
40
41
42
43
```

```
11 private ImageButton sleep;
12 private ImageButton game;
13 private ImageButton light;
14
15 @Override
16 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
17     super.onCreate(savedInstanceState);
18     setContentView(R.layout.activity_simple_life);
19     sleep=findViewById(R.id.sleep);
20     sleep.setOnClickListener() -> {
21         Intent intent=new Intent();
22         intent.setClass( packageContext: SimpleLife.this.Sleep.class);
23         startActivity(intent);
24     });
25
26     game=findViewById(R.id.game);
27     game.setOnClickListener() -> {
28         Intent intent=new Intent();
29         intent.setClass( packageContext: SimpleLife.this.Game.class);
30         startActivity(intent);
31     });
32
33     light=findViewById(R.id.light);
34     light.setOnClickListener() -> {
35         Intent intent=new Intent();
36         intent.setClass( packageContext: SimpleLife.this.questions_activity.class);
37         startActivity(intent);
38     });
39
40
41
42
```

使用呼叫 `findViewById()` 的方法，對每個 `ImageButton` 命名，並設置 `setOnClickListener` 事件監聽 `Button`，再用 `Intent` 對各個功能的 `Activity` 間做連結，達成點擊功能按鈕，便能從主畫面切換至該功能介面的效果。

## ● 文字遊戲

```
Gamejava x
20 setContentView(R.layout.activity_game);
21 hge=findViewById(R.id.hge);
22 test=findViewById(R.id.test);
23 test2=findViewById(R.id.test2);
24 test3=findViewById(R.id.test3);
25 test4=findViewById(R.id.test4);
26 test5=findViewById(R.id.test5);
27 test6=findViewById(R.id.test6);
28 test7=findViewById(R.id.test7);
29 thanks=findViewById(R.id.thanks);
30 test6=findViewById(R.id.test6);
31 test6.setOnClickListener(v -> {
34     Intent intent=new Intent();
35     intent.setClass( packageContext: Game.this.Menu.class);
36     startActivity(intent);
37 });
38 test7.setOnClickListener(v -> {
42     Intent intent=new Intent();
43     intent.setClass( packageContext: Game.this.Game2.class);
44     startActivity(intent);
45 });
46
47
48
49 thanks.setText("陽光盛放在初夏，覆蓋了整片花園，她帶著在這裡漫步的冠宇都有些懶懶，他低頭欣賞著嬌雅的天竺葵，附近樹上唧唧唧唧，遠處聽有海浪的濤聲傳來。")
```

這裡同樣使用呼叫 findViewById() 方法，與設置setOnClickListener 事件，不過這裡改成對 Text 命名 ID，並將劇情台詞輸入進字串中，並透過使用 Intent，達成點擊螢幕後能切換台詞的功能。

## ● 白噪音

```
Gamejava x Menu.java x questionresult_activity.java x questions_activity.java x Rainjava x
22 int totalTime;
23
24 @Override
25 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
26     super.onCreate(savedInstanceState);
27     setContentView(R.layout.activity_rain);
28     playBtn=findViewById(R.id.playBtn);
29     elapsedTimeLabel=findViewById(R.id.elapsedTimeLabel);
30     musicStop=findViewById(R.id.musicStop);
31     musicStop.setOnClickListener(view -> {
34         finish();
35         System.exit( status: 0);
36     });
37     remainingTimeLabel=findViewById(R.id.remainingTimeLabel);
38
39     mediaPlayer.create( context: this.R.raw.rain);
40     mp.setLooping( true);
41     mp.seekTo( msec: 0);
42     mp.setVolume( leftVolume: 0.5f, rightVolume: 0.5f);
43     totalTime=mp.getDuration();
44     positionBar=findViewById(R.id.positionBar);
45     positionBar.setMax( totalTime);
46     positionBar.setOnSeekBarChangeListener( new SeekBar.OnSeekBarChangeListener() {
47         @Override
```

```
1 package com.export.psychologicaltest;
2
3 import
4
5
6
7
8
9
10 public class Sleep extends AppCompatActivity {
11     private ImageButton rain, sea, worm;
12     @Override
13     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
14         super.onCreate(savedInstanceState);
15         setContentView(R.layout.activity_sleep);
16         rain=findViewById(R.id.rain);
17         sea=findViewById(R.id.sea);
18         worm=findViewById(R.id.worm);
19         rain.setOnClickListener() -> {
20             Intent intent=new Intent();
21             intent.setClass( packageContext: Sleep.this.Rain.class);
22             startActivity(intent);
23         });
24         sea.setOnClickListener() -> {
25             Intent intent=new Intent();
26             intent.setClass( packageContext: Sleep.this.Sea.class);
27             startActivity(intent);
28         });
29         worm.setOnClickListener() -> {
```

此功能主要是利用 MediaPlayer 來做出白噪音的功能播放，並利用 setOnClickListener 監聽 ImageButton，做出播放、暫停等功能。

### ● 花語心理測驗

```
23 setContentView(R.layout.questions);
24
25 submit = (ImageButton) findViewById(R.id.submitButton);
26 submit.setOnClickListener(submitButtonOnClickListener);
27
28 }
29
30
31 private void checkQuestionOneAnswers () {
32     RadioButton Q1A = (RadioButton) findViewById(R.id.questionAnswerA);
33     RadioButton Q1B = (RadioButton) findViewById(R.id.questionAnswerB);
34     RadioButton Q1C = (RadioButton) findViewById(R.id.questionAnswerC);
35     RadioButton Q1D = (RadioButton) findViewById(R.id.questionAnswerD);
36
37     if (Q1A.isChecked()) {score+=1;
38     } else if (Q1B.isChecked()) {
39         score+=7;
40     } else if (Q1C.isChecked()) {
41         score+=5;
42     } else if (Q1D.isChecked()) {
43         score+=3;
44     }
45 }
46 }
```

這裡使用 RadioButton 進行心理測驗的選項製作，並用 if 設定每個 RadioButton 被點選之後的值，並在最後 check 每個被點選後 Button 的值的總和，而這個總和就是測驗的分數，並將分數用 Intent 與 Bundle 傳送到測驗的結算頁面。

## ● 心理測驗結算

```
35 @SuppressWarnings("WrongThread")
36 @Override
37 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
38     super.onCreate(savedInstanceState);
39     setContentView(R.layout.activity_questionresult);
40     if (ContextCompat.checkSelfPermission(context, questionresult.activity.this,
41         Manifest.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE)
42         != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {
43         if (ActivityCompat.shouldShowRequestPermissionRationale(activity, questionresult.activity.this,
44             Manifest.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE)) {
45
46         } else {
47             int a = 0;
48             ActivityCompat.requestPermissions(activity, questionresult.activity.this,
49                 new String[] {Manifest.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE}, a);
50
51         }
52
53
54
55
56 Bundle bundle = getIntent().getExtras();
57 int score = bundle.getInt("key: result");
58 TextView scoretextView = (TextView) findViewById(R.id.score);
59 scoretextView.setText("您的得分為" + score + "分");
```

接收到分數後，便會將其顯示在 TextView 上，之後再透過 if 根據分數的大小，從 mipmap-xxhdpi 資料夾中，拉出符合該分數數值的 Marker 顯示在 ImageView 上；同時也會根據分數，利用 if 將符合分數結果的花語與特質分析顯示在 TextView。另外，介面下方還有 3 個同樣利用 setOnClickListener 與 Intent 設置的 Activity 切換按鈕，分別可以返回測驗介面、主畫面與切換至下一階段的 AR 功能介面。

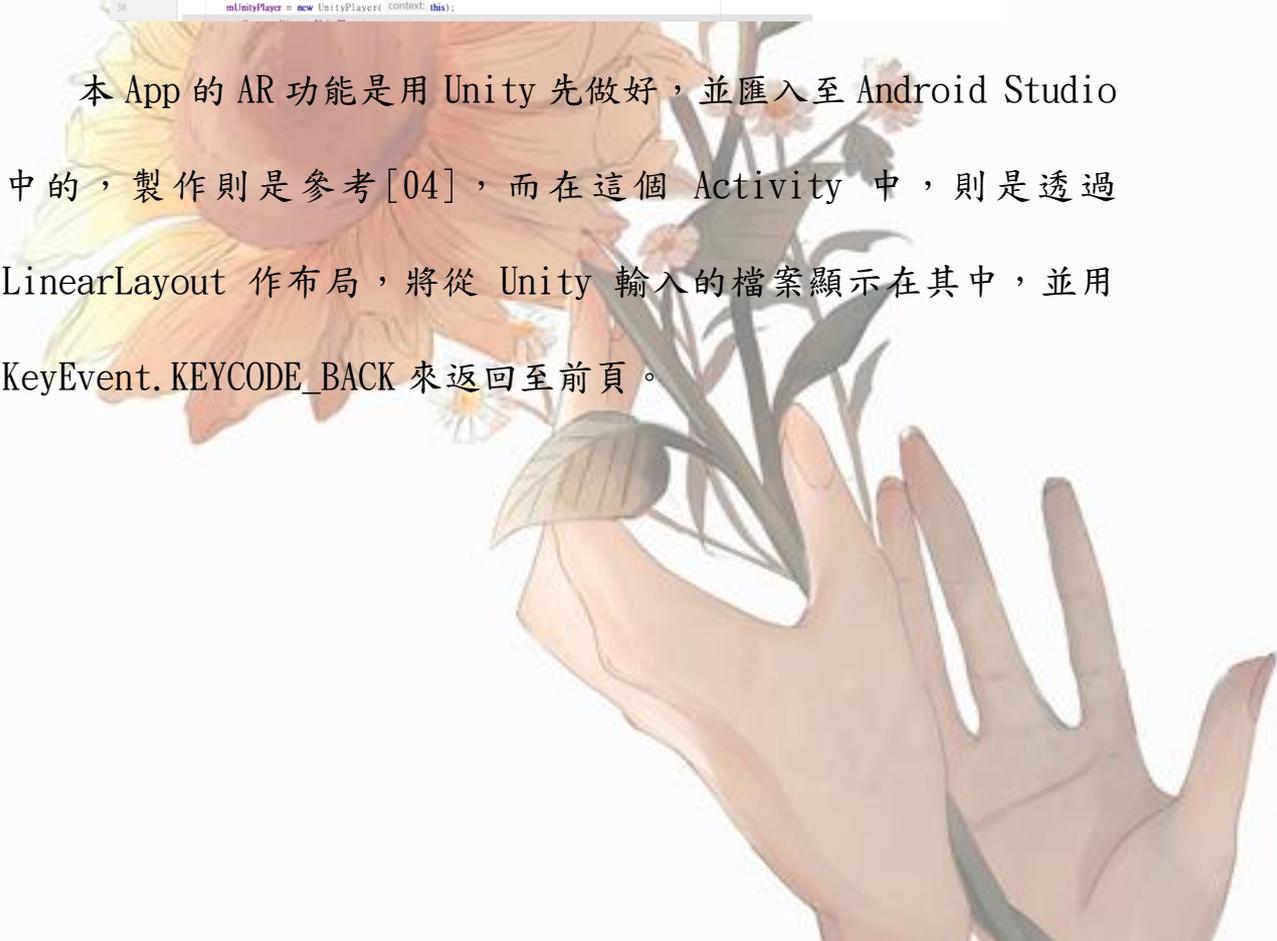


## ● AR

```
import ...
8
9 public class TestUnityActivity extends UnityPlayerActivity {
10
11     // private Bundle bundle;
12
13     @Override
14     protected void onCreate(Bundle bundle) {
15         // this.bundle = bundle;
16         super.onCreate(bundle);
17         setContentView(R.layout.activity_test_unity);
18         LinearLayout ll_unity_container = findViewById(R.id.ll_unity_container);
19         View unity_view = mUnityPlayer.getView();
20         ll_unity_container.addView(unity_view);
21     }
22     public void click(View view) {callMainActivity();}
23     @Override
24     public boolean onKeyDown(int i, KeyEvent keyEvent) {
25         if (i == KeyEvent.KEYCODE_BACK) {
26             callMainActivity();
27         }
28         return super.onKeyDown(i, keyEvent);
29     }
30
31 }
32
33 private void callMainActivity()
```

```
12
13 public class UnityPlayerActivity extends Activity {
14     protected UnityPlayer mUnityPlayer; // don't change the name of this variable, referenced from native code
15
16     // Override this in your custom UnityPlayerActivity to tweak the command line arguments passed to the Unity Android Player
17     // The command line arguments are passed as a string, separated by spaces
18     // UnityPlayerActivity calls this from 'onCreate'
19     // Supported: -force-gles30 -force-gles31 -force-gles32 -force-gles32 -force-gles -force-stillcap
20     // See https://docs.unity3d.com/Manual/CommandLineArguments.html
21     // @param cmdLine the current command line arguments, may be null
22     // @return the modified command line string or null
23     protected String updateUnityCommandLineArguments(String cmdLine) { return cmdLine; }
24
25     // Setup activity layout
26     @Override protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
27         {
28             requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
29             super.onCreate(savedInstanceState);
30
31             String cmdLine = updateUnityCommandLineArguments(getIntent().getStringExtra("unity"));
32             getIntent().putExtra("unity", cmdLine);
33
34             mUnityPlayer = new UnityPlayer(context, this);
35
36 }
37
38 }
```

本 App 的 AR 功能是用 Unity 先做好，並匯入至 Android Studio 中的，製作則是參考[04]，而在這個 Activity 中，則是透過 LinearLayout 作布局，將從 Unity 輸入的檔案顯示在其中，並用 KeyEvent.KEYCODE\_BACK 來返回至前頁。



## 本企畫協助者

本企劃的遊戲劇情撰寫，本團隊請了與我們就讀同一系所的石仁安同學，協助團隊進行劇本撰寫及部分的宣傳工作



石仁安  
SIMPLE LIFE

協助工作：

劇本撰寫

介紹：

在這一次的企劃裡，我協助了故事腳本的撰寫以及部分文宣的工作，希望大家能夠在這次企劃中發揮所學、創造佳績。



## 結論

本企畫使用 Android Studio 進行 App 的開發與設計，運用 Unity、Maya 2015 來開發 AR 功能，並且輔以 SAI 來進程式遊戲畫面的視覺設計。操作上可從遊戲的主畫面透過操作介面按鈕，進入特定頁面進行體驗。在遊戲中，使用者能透過選擇劇情走向，與主角一同推進遊戲故事，依據選項的不同，劇情走向也會有所差異，遊戲結局會在最終導向不同結果，以此增進劇情的豐富度及提升使用者遊玩的興致。除此之外，本 App 也設有白噪音播放功能以及心理測驗功能，在白噪音功能方面，讓使用者在休息或睡眠時聆聽，藉此排解壓力和幫助入眠；心理測驗功能則是能讓使用者在測驗後，透過給出的花語瞭解其所代表的意涵，引領使用者瞭解並探索自我性格，使用手機掃描測驗後所提供的花卉 Marker，程式將會藉由 Unity 將 Marker 對應的模型以 AR 方式投影呈現於行動裝置上，增加遊戲互動性與體驗。



## 參考資料

[01] 50%的不舒服都來自心理壓力！10 條症狀篩檢自己的心理狀況

| Heho 健康，<https://heho.com.tw/archives/68236>，參考日期：

109 年 5 月

[02] 科學噪音能幫助睡眠的噪音？ - 科學月刊 Science Monthly，

[https://www.scimonth.com.tw/tw/article/show.aspx?num=2064&r](https://www.scimonth.com.tw/tw/article/show.aspx?num=2064&root=1003&page=9)

[oot=1003&page=9](https://www.scimonth.com.tw/tw/article/show.aspx?num=2064&root=1003&page=9)，參考日期：109 年 5 月

[03] 美國 LectroFan 除噪助眠機-白噪音幫助睡眠|極光生活，

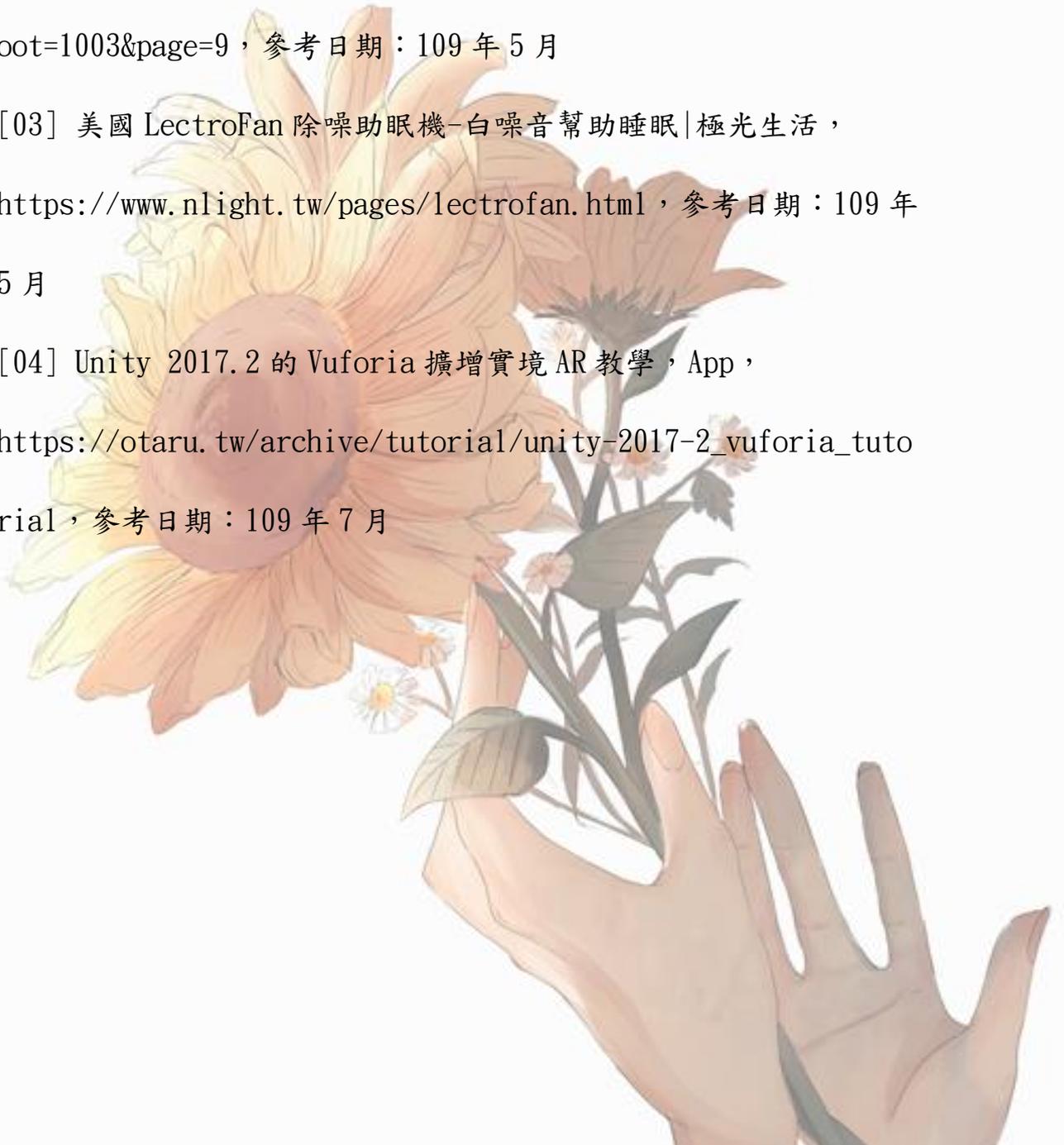
<https://www.nlight.tw/pages/lectrofan.html>，參考日期：109 年

5 月

[04] Unity 2017.2 的 Vuforia 擴增實境 AR 教學，App，

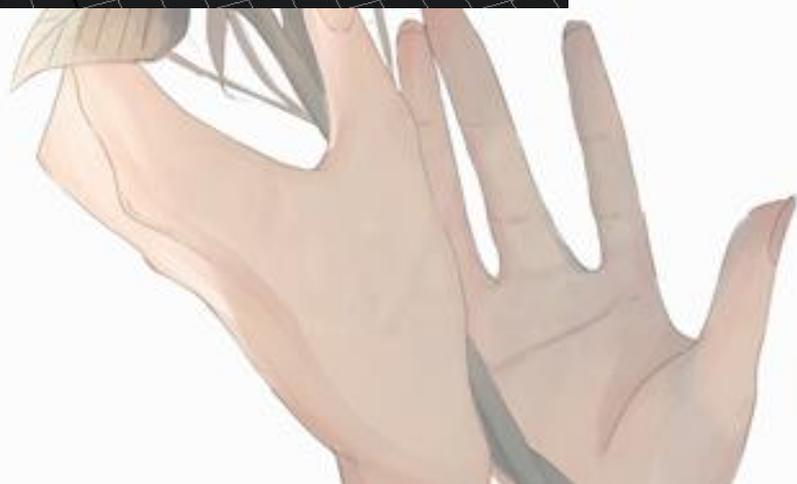
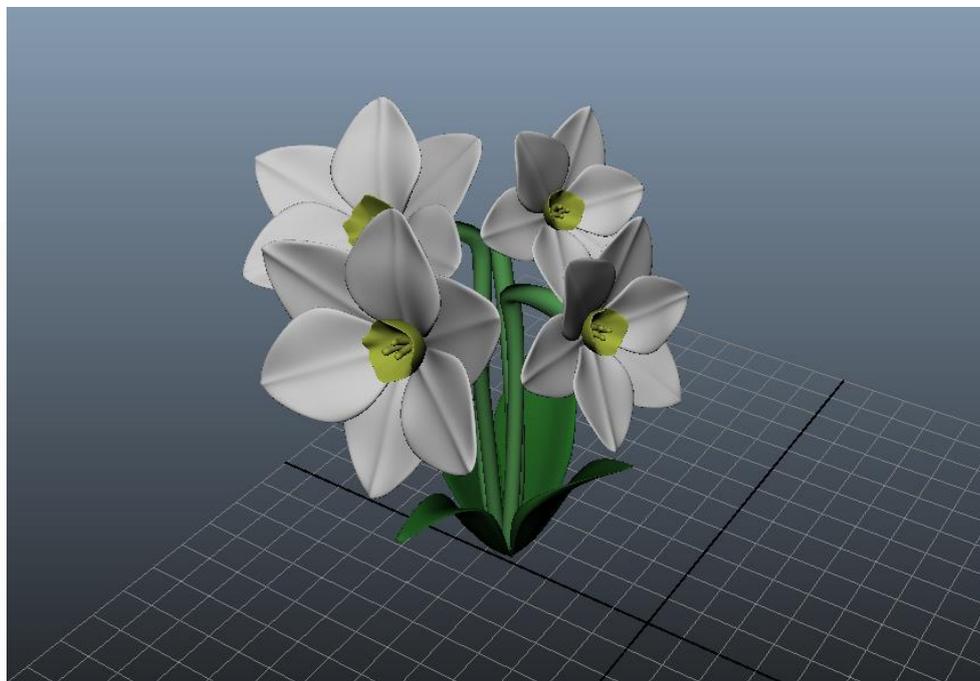
[https://otaru.tw/archive/tutorial/unity-2017-2\\_vuforia\\_tuto](https://otaru.tw/archive/tutorial/unity-2017-2_vuforia_tutorial)

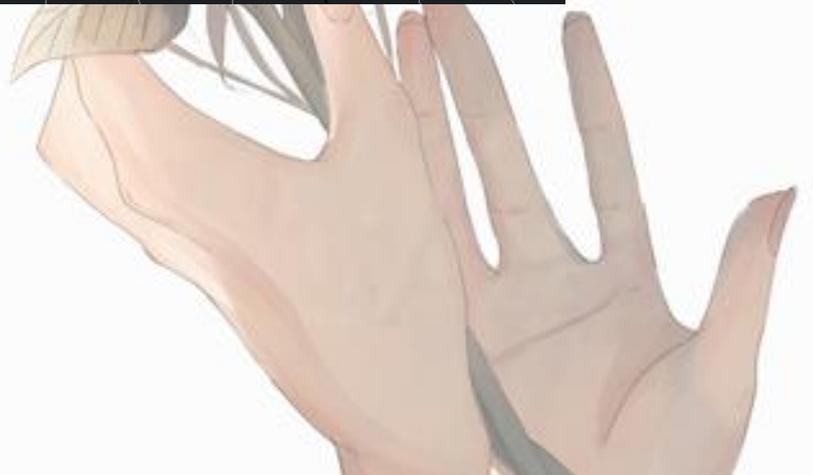
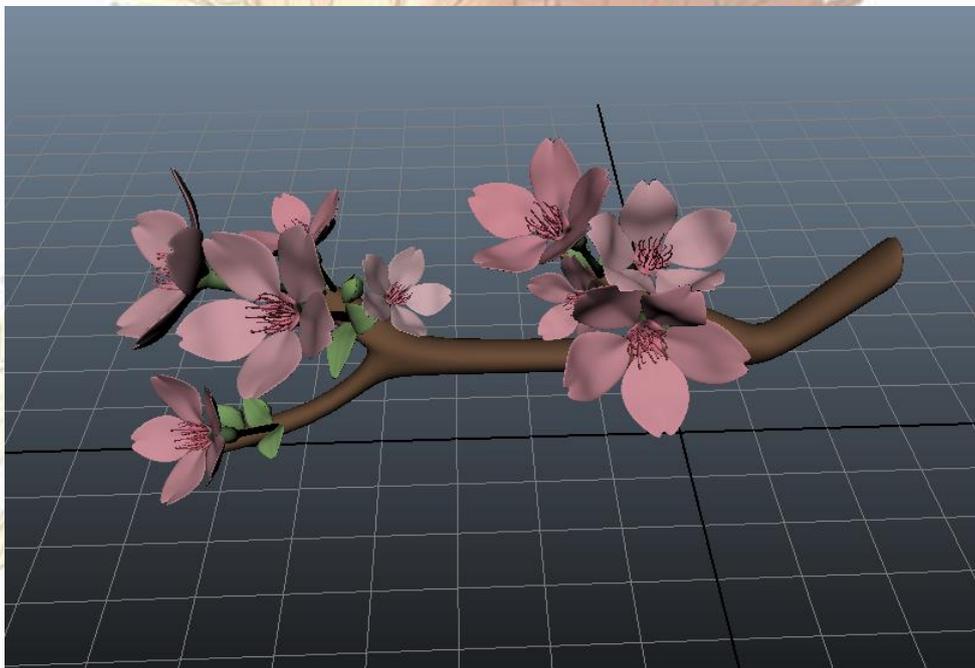
[rial](https://otaru.tw/archive/tutorial/unity-2017-2_vuforia_tutorial)，參考日期：109 年 7 月

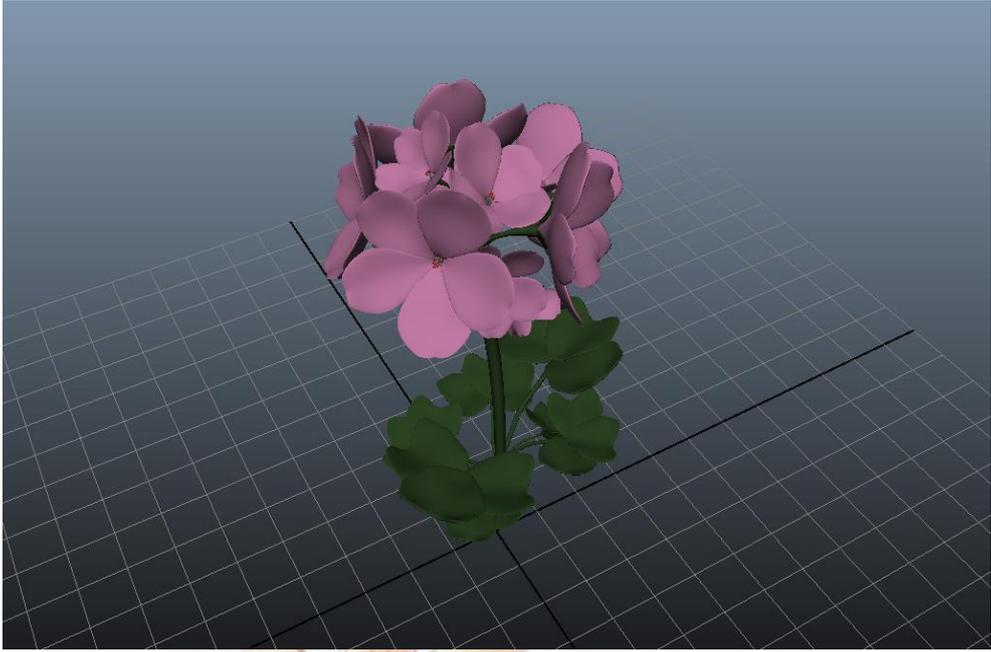


# 附件

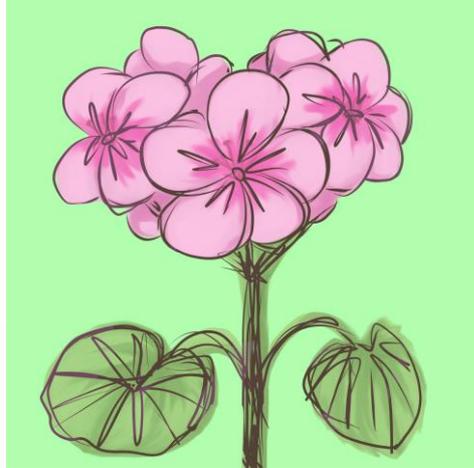
## 3D 模型

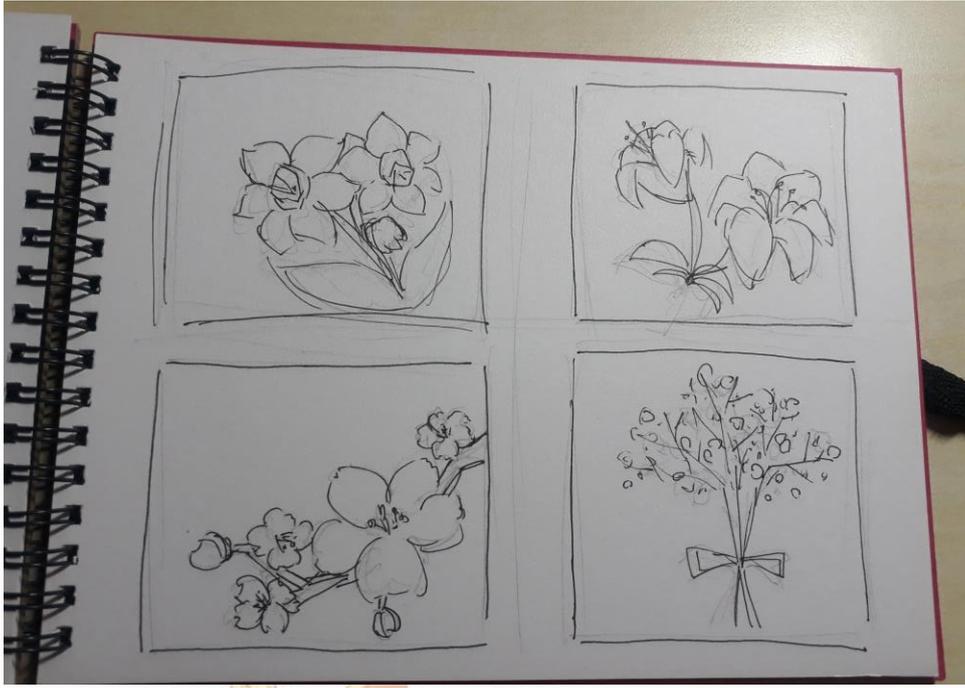






# Marker





# 花語心理測驗

## 花語心理測驗

分析你的人格特質

1. 和知心朋友散步時，幾個人走在一起，你會喜歡走在朋友的哪個位置？  
a. 前面 b. 後面 c. 不確定 d. 旁邊
2. 當你跟朋友到湖邊划船時，由於小船容易晃動，你會選擇哪種方式上船呢？  
a. 藉著朋友的手攙扶上去 b. 不確定 c. 總之先跳上去 d. 謹慎的坐上去
3. 你所屬的班組要推選組長，人選分別為甲、乙兩人，並且你心中的理想人選為乙，但舉手表決時先表決甲的話，你會怎麼辦？  
a. 即便多數人都投甲，我也不舉手 b. 因為多數人都投甲，所以我也舉手同意  
c. 不確定 d. 投廢票
4. 你的上司對你進行了不完全符合實際情形的指責，你會怎麼辦？  
a. 雖然心理委屈，但為了留下不虛心的印象，所以選擇忍下來 b. 介於 ac 之間  
c. 說明情況，並請求於以澄清誤會 d. 不確定
5. 一起工作的組員們的實力各不相同，可以的話你會想與誰共事呢？  
a. 較少考慮，能的話選擇能力相近的 b. 比自己弱的 c. 比自己強的 d. 不確定
6. 現在有種新的髮型正在流行，你會怎麼做呢？  
a. 不確定 b. 不管是否流行，只要我不喜歡就不會做 c. 緊跟潮流，跟著做起來  
d. 視流行狀況再決定是否要做
7. 當你正專注在工作上時，朋友突然說自己好不容易搞到了幾張電影票，想約你一起去，但你並不想，你會怎麼做？  
a. 不想辜負對方好意，於是放下工作一起去 b. 先考量權衡利弊後再決定怎麼做  
c. 堅決謝絕對方邀請，繼續埋頭工作 d. 不確定
8. 當你走在街上時，突然下起雨來，而前方有 3 個與你有著不同距離的避雨處，A 處距離最近，卻有較多人避雨；B 處沒人避雨，但距離最遠；C 處只有一些人避雨，距離則介於 AB 之間。你會選擇哪裏避雨？  
a. 不確定 b. B 處 c. C 處 d. A 處
9. 你正與朋友在某個國家的風景區旅遊，但卻在當地迷了路，你該怎麼辦？  
a. 按照旅遊地圖的標示作判斷，繼續前進 b. 後悔沒有和朋友待在一起，並一路上設法找路人詢問  
c. 待在原地，並試著打電話求助 d. 不確定
10. 你正在市場上買東西，許多攤販將眼光放在你身上，並對著你叫賣，這時你會怎麼做？  
a. 到你覺得叫賣的最大聲、動聽的攤販購買 b. 貨比三家，將攤販都看過一遍，比較過後，再決定購買的攤販  
c. 無視叫賣聲，只挑你看上眼的攤販買 d. 選你最熟悉的攤販購買



紅字分數加總 10-21 分的為乙型、22-33 分的為丙型、34-46 分的為丁型、47-59 分的為戊型、60-70 分的為甲型

試題	選項 a	選項 b	選項 c	選項 d
1	1	7	5	3
2	7	5	1	3
3	1	7	5	3
4	7	3	1	5
5	3	1	7	5
6	5	1	7	3
7	7	3	1	5
8	3	1	5	7
9	1	7	3	5
10	7	3	1	5

**甲型:**

這型的人，心地善良、待人溫順且善解人意，較容易受人歡迎，即便是第一次相遇也能帶給人好印象，朋友與你相處越久，越會感受你所有的魅力。稍有不足的是你較缺少主見，容易失掉個性，需特別注意。

代表花:天竺葵(寓意:散發迷人光輝，使人陶醉其中)，有偶然的相遇、幸福就在身旁之意

**乙型:**

這型的人，積極性強且較有膽識，雖不太會受人指揮，但擁有堅定的信念，一旦做好決定便很難動搖決心，工作上只要有機緣讓你表現，便能拿出值得誇耀的成果。可是也不要過度自信，以免遭人白眼。

代表花:水仙(寓意:身懷理想，追求偉大)，有挑戰、熱情之意

**丙型:**

這型的人，性格較為謹慎，有一套自己的做事方法，做起事時一板一眼的，因此工作上較少出錯，但這樣的處事態度也容易造成心理壓力，因此不時也要適當的放鬆心情，以免搞得身心俱疲。

代表花:金針花(寓意:勿沉醉於煩惱之中)，有忘憂、療愁之意



丁型:

這型的人，個性上柔和、有彈性，會在乎身邊人們的想法與對自己的看法。有能分辨是非的能力，會對給予自己的意見進行辨別後，再做採納，不會全盤吸收。稍稍可惜的是，有時會由於太注重他人的想法，因此隱藏了自己真實的想法，過於在意對方感受是個小缺憾。

代表花:滿天星(寓意:沉著而細膩，溫柔且純情)，有清純、關懷之意

戊型:

這型的人，平時舉止穩重、高潔且成熟，不會過度彰顯自己，但到了緊要關頭也會展現自身熱切的情緒與膽識，種種優點使你較受旁人喜歡。美中不足的是比較缺少做決斷的能力，容易隨波逐流，需小心注意。

代表花:櫻花(寓意:外表含蓄，內在激昂)，有熱烈、高尚之意



## 故事劇情

### 【前言】

(詩句)

春日晨光逕自照入青年的臥房，他在床上甦醒。

睡眼迷濛的他看見窗簾搖擺，書桌上的畫紙被吹出窗外，尚未清醒，他的身體卻像是受到催促一般立即起身，將身旁的筆記本緊抱在懷中，將腳跨在窗沿蹬離了臥房，出去追逐著畫紙。

窗下的小草被踩得彎腰——他不管不顧一心向前。

跟著畫紙跑過蜿蜒田間小路，經過長著茂盛金針花的花田，最終映入眼簾的是高聳的櫻花樹。

粉色花瓣片落，畫紙在樹上浮貼著。風吹過紙張，它便揚起一角飛舞不已。

他跑到樹下拈起畫紙，跑得過快以至於呼吸不順，喘著氣始終不願放下畫紙。

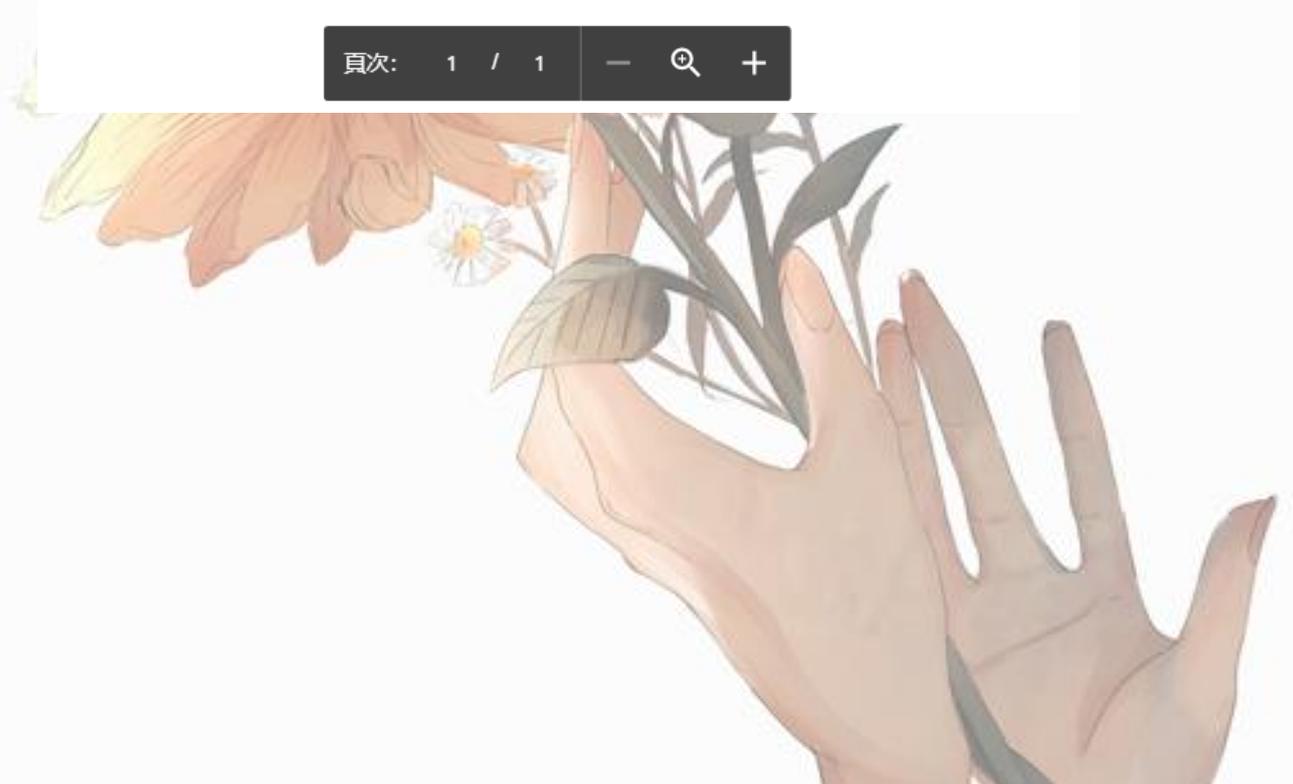
接著他將畫紙夾在筆記本中，把頭靠在櫻花樹上並坐了下來，覺得方才經過的路途有似乎有兩三公里那樣長。

休息不久，風又吹來。

青年仰起頭看向廣袤天空的雲朵，看著雲朵被櫻花樹散開的枝椏勾住又停留，風吹著櫻花枝替雲朵擺脫桎梏，而後盛開的櫻花最終放雲朵自由。

吹著風，他緩緩地將疲憊的雙眼闔上，鳥兒啁啾的聲音越來越低沉，最終全溶解為他夢境的低語。

再後來，就徒留靜謐的黑……



## 【第二章 秋·金針花】

《忘憂與療愁－風逝過往》

### 夢境伊始

當他有意識的時後，冠宇已經坐在一片廣袤的金色花海中，旁邊坐著一位與他年齡相仿的少年，正笑著與他聊天，而內容不外乎是眼前這片土地。

「這裡真的太讓人放鬆了。」少年這麼對冠宇說，還把上半身的身體也一同靠在花海中，「如果可以的話想永遠住在這裡，無憂無慮的。」

冠宇笑著不說話，看見少年他屈起一隻腳並伸了懶腰，布鞋就在土地上留下一個鞋印，冠宇看見少年的腳將會碰倒剛種好的花苗，連忙握住他亂動的腳並說：「當然，還不看看是誰的功勞！」

「反正不是你就對了！」少年將對方的手用腳甩開，看到他為了避免手受傷而狼狽地躲開，還哈哈笑了兩聲。

冠宇甩了甩手，直到痛感沒有那麼強烈的時候再與少年說：「你在說什麼傻話，明明我也幫了很多忙好不好。」

少年搖頭，對冠宇的話不置可否，逕自閉上眼睛吹著路過的風。

「來吃飯吧！」這時一道熟悉的聲音傳來。冠宇回頭想找聲音的來源卻無果，硬要說的話這個聲音藏在風中，溫柔地吹拂過身體另靈魂都顫慄。

那個聲音繼續說道：「慶祝大考順利完成！媽媽煮了很多拿手好菜，絕對沒有海鮮成分唷！」

正當他凝神聽著這道令人懷念的聲音，卻又被少年突然跳起的動作給嚇到，想罵他幾句時他已經站起，「太好了！」他說。

冠宇也趕緊站起跟上少年的步伐，同時低著頭小心地踩著腳步，避免踩到地上的花。

「——冠宇，你也快起來吧！」少年的聲音從我前方清晰地傳來，在他抬頭時四周的花海已逐漸消逝，最終只剩下少年走過的路還有金色的花色存在，



【第三章 冬·水仙】  
《追憶美好時光·歲月如夢》

夢境起始

屋外的小花園中，有一群人正開心地在蕎麥樹下一起野餐。屋外的小花園中，有一群人正開心地在蕎麥樹下一起野餐。

這時午間和諧的氛圍被打破，一聲驚叫從這群人之間傳了出來，長髮女子開口，「老爸，你幹嘛搗著臉呀？」

然後就看見一位父親模樣的人用手遮著臉，身體還微微顫抖，他斷斷續續地說：「剛剛……有好大一隻刺猥(lâ-giâ)……爬過去……」

一旁的女性則笑著用手中的布匹拍走了那隻罪魁禍首，「你也真是的，不過就是一隻小小的蠅虎(sîn-hôo)，跟刺猥(lâ-giâ)差得遠啦！」

「畫好了！」這時一道清亮的聲音傳來，詩涵高舉手中的畫給所有人傳閱，不時有驚嘆聲稱讚著她。

畫面中的背景是一間花店，而圖中的主角是剛剛出聲解圍的長髮女子，另一人雖是男孩但也與女孩極為相像，他們的笑容比一旁盛放的花還要燦爛。

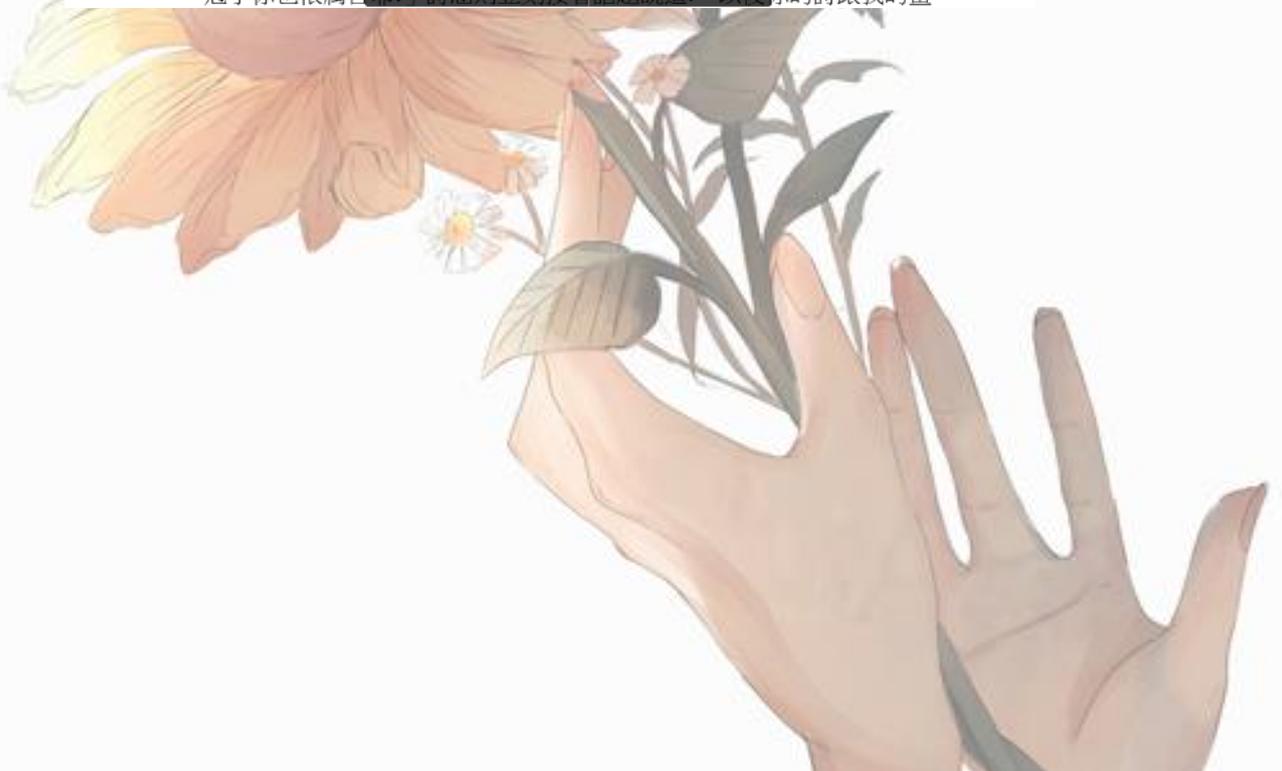
「哇！謝謝詩涵。」長髮女性開心地說：「以後花店開幕，我一定要把這幅畫掛在牆上！」

「謝謝怡君姊的喜歡——太棒了！我好期待。」詩涵也笑著說，興致勃勃地湊到圖畫前面與怡君談著圖畫的細節。

接著怡君又說：「我呀，到時候就把你們都招來當員工，冠宇就當我的得力助手吧！」

而在一旁輕聲與母親聊天卻莫名被點名的冠宇抬頭，還來不及發表他的想法，他的姐姐又說：「你們不要看冠宇平常好像很遲鈍，其實他可是個充滿詩意的大文豪！」

「冠宇你也很厲害耶！」詩涵則立刻接著話題說道：「以後你的詩跟我的畫



#### 【第四章 春·櫻花】

##### 《生命的璀璨·韶光荏苒》

###### 夢境起始

深夜下起一場大雨,原本灰暗的臥室在雷光之後襯得十分蒼白,刺耳的雷聲在之後抵達,身穿白色長裙的女性趴在書桌上,捂著耳朵,身體還在微微顫抖。

「好、好可怕的雷聲……」她喃喃自語。

冠宇跟著白光一起抵達這個空間,還未將情況分明清楚就發現她趴在書桌上的模樣,他現在是在夢裡嗎?他想著。

越看對方越覺得熟悉,冠宇覺得彷彿他與女性曾是至親。於是他不由自主地開口:「姐姐,沒事的……我在。」

姐姐?這是我的聲音嗎?冠宇輕壓著自己的胸口想著,難道趴在桌上的,是他的姐姐嗎?

於是他伸出手拍了她的的肩安撫她,肩上的觸感令女性抬起她的頭,用還帶著淚痕的雙眼望向冠宇。

她的五官在冠宇眼中秀氣亦溫柔,披肩的長髮在白底的衣服上特別引人注目,縱然眼眶下還有黑眼圈,但她依然露出微笑看著他。

「冠宇,答應我。」女性伸出她的手輕輕摩擦冠宇的下巴,「要好好活著,我們約定過的,你記得嗎?」

而他也伸出手握著對方的手,但不知為何卻感覺到她的手越來越輕,甚至還像是握著霧氣一般無形,冠宇感覺到這位女性似乎與他有著非常重要的聯繫,但隨著雷聲漸漸消逝,他的耳朵能聽見的聲音也越來越模糊。

直到女性完全消失了,冠宇他才開口喚著少女,「姐、姐姐——」他將拳頭握起,試圖找回握住女性手的觸感,但他周圍的世界陷入一片黑暗,自己的聲音也變得越來越模糊,最終世界落入了寂靜與永夜。

這時在一片黑暗中,她的聲音登時響起,「冠宇。」她說:「有你的陪伴,我非常幸福。」



## 【第五章 夏·滿天星】

《幸福與快樂—團聚時光》

我們在花店門口擺了許多花，若從門口望進去還可以看到牆上掛著許多風格可愛的畫。

其中一幅畫便是小涵送給我的，內容是我和姐姐一起站在花店門口的模樣。而櫃檯上有幾個插著許多乾燥花的玻璃瓶，在陽光的照射下使得玻璃瓶切割面盡是滿天星的顏色，鮮豔亮麗，像是姊姊的笑容。

「這個桔梗該擺在哪呀？」我捧著桔梗花束站在櫃台附近思考著。

家豪從店門口大喊：「新的花又來囉！」

看到家豪的手上捧著一箱快把箱子撐滿的滿天星乾燥花走了進來，我趕緊對他說：「家豪！搬到櫃檯上就可以了。」

但此時在家豪會經過的路上，小涵正坐在那邊用電繪版畫著圖，見她沒有移動的意思，我只好對她說：「小涵，你那邊先停一下，快過來幫忙。」

可是小涵卻猛地抬頭，「但我是在幫忙畫宣傳圖耶！」

「那不是最重要的啦！」我感到有些頭痛，「我們還沒有準備好要開店呀。」

小涵只能嘟起嘴，有些不情願地站起身，家豪卻突然對著小涵喊：「妳又偷摘花了對不對！」

「什麼？」我茫然地轉頭，看到的是小涵的手上抓著一隻桔梗在臨摹，於是我的心情也有些不好，為家豪居然在這麼忙的時候還有時間開玩笑，略為生氣地說：「嘿！」

「這是花園精靈喜歡我，賜予我的！」小涵說，再把那隻桔梗逕自放到桌面上。

而家豪早已把箱子放下來，將後背靠上櫃台，左手扶著額頭說：「……妳也真的是。」

我感到心煩而將頭也靠到櫃檯上，沁涼刺激著額頭讓我感覺好多了。只好



## 【結局一】

我們開學後不久，父母就直接將整理好的花店開幕了。

雖然我十分擔心兩老的身體，但小涵和家豪反而勸我說他們得在生活上找到重心，才不至於無聊。

所以儘管我十分擔憂，但還是不將反對的話語說出口，只在假日回家的時候去幫忙店裡的生意。

就這樣過了幾年，花店一直營業得很順利。

直到我臨近畢業，才下定決心回家全職幫忙花店，好在與父母深談過後他們沒有反對，只是問我這是否是我想要的。

「當然。」我回答，「畢竟開花店是姐姐跟我共同擁有的夢想。」

至於小涵她則是想繼續升上研究所，家豪也被他的家人安排高中後出國留學，我雖然感到很不捨，但想起姐姐所說的：要活出自己的幸福，也沒有說什麼。

希望大家都能夠找到自己的幸福吧，我擦拭著花店的玻璃門心想。

近來小涵也陸陸續續從外地的研究所寄來信與畫，內容不外乎她對於花店更好的構想。

父親偶爾想要改造花店時就會取出那些畫來，基於我現在是花店的老闆，他也會徵求我的意見，我們慢慢從小涵天馬行空的創作中找到與現實的平衡點，每個客人到來時都會驚喜於花店的改變，對新的裝飾讚不絕口。

很久以後，小涵在五年後終於回到故鄉，同時也跟我一起在花店幫忙。

雖然我不知道為什麼她總是喜歡窩在店裡畫圖，偶爾我回頭看她便會恍惚一陣，因為她的模樣像極了當年，我們正整頓花店的時候，她坐在那裡畫宣傳圖的樣子。



## 【結局二】

顧及課業的關係，我們三人在那些事情發生的五年後才將花店真正的開幕與營業。

商店街的店租很高，好在出租店面的老闆沒什麼在收錢。也因此在這五年期間我們有足夠的時間去規劃、整頓和裝潢。

大部分都依照小涵這幾年不斷修改的花店設計圖來整理，父親則包辦了花店中所有木藝相關產品。

花店剛開幕時正值暑假，所以我們三個人除了要迎接長假的人潮，還有各種剛開店時的混亂與忙碌，每次直到閉店後才有空閒喝水或休息。

但也十分充實，每當看到客人臉上洋溢著幸福就會覺得一切都很值得，這也是姐姐一直期待能看見的，現在由我們三個人來替她收集這些笑容。

在這五年中小涵精進了她的繪畫功力，我也朝管理方面修讀了不少科目，而家豪因為家庭期望的緣故，只能自己在課餘時間進修。

我們原本很擔心他會不會太過逼迫自己，豈料他回覆我們讀喜歡的事物是他的休閒。

大家努力經營花店的門面，不外乎透過網路媒體還是紙媒，盡自己所能去曝光花店，客人鮮少有負面評價，稱讚我們的也不少，偶爾我會想到姐姐，並暗自期望她能為我們驕傲。

雖然過程中充滿歡笑和淚水，家豪與小涵的拌嘴伴隨著花香在花店中源源不絕。

小涵將花店佈置得十分美麗，頻頻受到雜誌的採訪，她在誇讚自己的努力時總不忘帶上姐姐，說這是已逝姐姐的夢想與功勞，這令我們家的人都相當感動。

因為這些訪談的緣故，我對小涵的好感與日俱增。沒多久她就答應了我的追求，家豪不知是尷尬還是感動，總是會迴避我們一起出現的場合。

我想著我們三個還是朋友，藉由送給他小涵與我一同出版的繪本——《花

