



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

Go 寵

指導教授：陳建興 教授

組員名單：蔡昀臻 A98C021

林雅妮 A98C001

黃怡蓉 A98C044

李丞洋 A98C025

中 華 民 國 1 1 3 年 0 5 月



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系專題口試委員審定書

Go 寵

指導教授：陳建興 教授

組員名單：蔡昀臻 A98C021

林雅妮 A98C001

黃怡蓉 A98C044

李丞洋 A98C025

指導教授：_____

口試委員：_____

中 華 民 國 1 1 3 年 0 5 月

謝 誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝恩師陳建興老師細心引導我們，耐心的協助我們，克服研究過程中所面臨的困難，給予我們最大的協助，使本專題得以順利完成。

研究報告口試期間，感謝陳健忠老師、馮曼琳老師不辭辛勞細心審閱，不僅給予我們指導，並且提供寶貴的建議，使我們的專題內容以更臻完善，在此由衷的感謝。

最後，感謝系上諸位老師在各學科領域的熱心指導，增進商業管理知識範疇，在此一併致上最高謝意。

蔡昀臻

林雅妮

黃怡蓉

李丞洋

謹誌

中華民國113年05月於嶺東

摘 要

現代人忙於工作、生活，忙碌完後又缺乏陪伴，有些人會因此飼養動物來陪伴自己。但平時可能會忽略身旁的寵物的狀況，導致疾病的發生。這款 APP 提供五種不同動物供選擇可以了解寵物常見疾病，以及相關治療方法，疫苗資訊告知預防針副作用及範圍金額，提供第三方平台給使用者選擇，讓更多人得知二手社團和救助領養的相關資訊。

本專題使用 Android Studio 製作寵物 App，以飼主更加方便於記錄寵物生活作為目標開發以下功能：(1)選擇寵物；(2)認養平台；(3)預防針；(4)疾病。

關鍵詞：寵物、紀錄、飼養、二手、第三方社群、預防針、認養平台、疾病

目 錄

摘 要	IV
目 錄	V
表目錄	VII
圖目錄	VIII
第壹章 緒論	1
1.1 研究動機	1
1.2 研究目的	1
第貳章 文獻回顧與探討	2
2.1 寵物與人類的關係	2
2.2 寵物成長過程	2
2.3 飼養寵物的好處	2
2.4 寵物溝通師	3
2.5 認養流浪動物	3
2.6 飼養寵物的缺點和改善方式	3
2.7 寵物商品購買行為之影響	4
2.8 寵物棄養問題	5
2.9 寵物二手商品平台設計與行銷之研究	6
2.10 行動化虛擬寵物飼養系統	6
第參章 研究方法	7
3.1 研究步驟	7
3.2 系統架構	7
3.3 使用軟體	8
3.4 甘特圖	9
第肆章 系統展示	10
4.1 首頁	10
4.2 註冊帳號畫面	11
4.3 登入成功後跳轉歡迎介面	12
4.4 選擇動物畫面	13
4.5 主畫面展示	14
4.6 第三方認養平台選擇	15
4.7 小提醒-常見疾病	16
4.8 飼料推薦與疫苗	17
第伍章 結論與未來展望	18
5.1 結論	18
5.2 未來展望	18

參考文獻	19
------------	----

表目錄

表1 使用軟體	8
---------------	---

圖目錄

圖3.1 研究流程圖	7
圖3.2 使用軟體	7
圖3.4 甘特圖	9
圖4.1 首頁	10
圖4.2 註冊帳號畫面	11
圖4.3 登入成功後跳轉歡迎介面	12
圖4.4 選擇動物畫面	13
圖4.5 主畫面展示	14
圖4.6 第三方認養平台選擇	15
圖4.7 小提醒-常見疾病	16
圖4.8 飼料推薦與疫苗	17

第壹章 緒論

1.1 研究動機

本研究為了讓家中飼養者更容易飼養寵物，提供了寵物相關的資訊，想利用這個機會，好好紀錄寵物的成長過程。養寵物會面臨到許多突發的問題，此App提供寵物飼養知識和常見疾病，對於初次飼養寵物的人來說透過App，幫助飼主更好地照顧寵物，並解答可能遇到的問題，透過App提供的第三方社群平台讓飼主之間可以分享寵物相關的照片、故事和經驗，增加飼主之間的互動和連結，進行良好的交流連結外部二手交易平台，飼主在寵物飼養過程中，有些用品和設備可能隨著時間而變得多餘或不再使用。

1.2 研究目的

本專題以記錄寵物為主，針對相關問題進行開發與改善，讓使用者可輕易操作。

- 開發讓家中飼養者更便於飼養寵物的 App。
- 加強飼養者對寵物的相關知識與對其認知。
- 配合應施打預防針的資訊。
- 提供領養、捐贈連結平台。

第貳章 文獻回顧與探討

2.1 寵物與人類的關係

寵物是指人們飼養在家中或陪伴在身邊的動物，通常是為了同伴、休閒、娛樂、情感支持或其他各種目的而飼養的動物。寵物可以是各種不同種類的動物，包括狗、貓、鳥類、人們養寵物的原因各不相同，有的人養寵物是為了陪伴，有的人養寵物是為了教育，有的人養寵物是為了提供保護，有的人養寵物是為了運動休閒，有的人養寵物是為了情感支持，有些是為了工作或競技用途。

許多人都深愛寵物，視寵物為人生不同階段能與自己相互扶持的家人。寵物可以幫助夫妻鞏固婚姻關係，可以當孩子的玩伴，孩子離開家後則陪伴父母。隨便從一個小孩的書架上拿起一本書，你很可能會發現書中的主角是一個動物，而不是一個人。孩子們似乎普遍熱愛動物，從饑餓難耐的毛毛蟲到巨大的座頭鯨，動物就是孩子的最愛。不過，一本圖畫書中的動物角色往往遠離現實，而我們許多人家中的寵物則為孩子們提供了一個較現實的動物世界，以及一種可在多方面積極影響孩子成長的人與動物相處之道[1]。論及寵物對孩子的積極影響，不僅僅是生活在同一個屋檐下那麼簡單，人與寵物間的關係狀態才是關鍵。與寵物相處的時間長短是一個因素。如果你的兄弟姐妹房間裡養了一隻倉鼠，你不太可能對這只倉鼠有很深的感情，但如果你每天放學後帶著家裏養的狗狗散步，那你對狗狗的感情會更深。

2.2 寵物成長過程

寵物的成長過程是指從幼年到成年的階段，包括寵物在生理、心理和行為上的發展和變化。這個過程涵蓋了寵物從幼小、脆弱的狀態逐漸成長為健康、成熟的個體的整個過程。

在寵物的成長過程中，會出現一系列的里程碑和變化。這些變化可能包括身體的生長和發育，例如體重的增加、骨骼的發育和肌肉的增強。寵物的外貌也會發生變化，例如毛髮的顏色和質地可能會改變，體型和體型比例也會發生變化[2]。

2.3 飼養寵物的好處

飼養寵物能夠建立深厚的情感連結和提供無條件的愛和陪伴。寵物成為家庭的一員，給予主人們持久的友誼和忠誠，與寵物相處能夠減輕壓力和焦慮，有助於放鬆身心[3]。撫摸寵物、與之玩耍和觀察它們的行為，都能釋放壓力並提升心情許多寵物需要適量的運動和活動，因此它們能夠鼓勵飼主外出散步、遊戲和參與其他身體活動，從而改善飼主的健康和體能，也可以幫助教育孩子關懷和尊重動物，學習照顧他人和負責任的價值觀。寵物還可以成為孩子們的玩伴和學習伴侶，培養他們的同理心和負責心。飼養寵物也被證明對於提升心理健康有正面影響。寵物能夠減輕抑鬱和焦慮症狀，增加愉悅感和幸福感，甚至有助於降低血壓和心臟病風險。

2.4 寵物溝通師

寵物溝通師是專業人士，他們具備特殊的技能和能力，能夠與動物進行溝通和理解。他們通常接受過相關的培訓和教育，以了解動物的行為、語言和情感。

重要的是要理解，寵物溝通師並非能夠像人類一樣直接以語言方式與動物對話，而是透過觀察和解讀動物的行為、情緒和能量來進行溝通。寵物溝通師的目標是幫助主人更好地理解 and 回應寵物的需求，促進彼此之間的理解和連結[4]。

2.5 認養流浪動物

流浪動物的存在對社會和環境產生多種影響，流浪動物通常處於飢餓、疾病和受傷的狀態，缺乏適當的餵養、醫療和照顧。這對它們的福利造成了嚴重的影響，導致痛苦和苦難，也可能攜帶傳染病，例如狂犬病、貓體內寄生蟲和其他細菌感染。這些疾病對人類和其他動物的健康構成威脅，特別是當流浪動物與家庭寵物或野生動物接觸時，導致垃圾堆積、糞便污染和公共場所的骯髒。這不僅影響到城市的美觀，還可能引發衛生問題和疾病傳播，對當地生態系統產生不利影響。它們可能威脅到當地野生動植物的存活和繁殖，破壞生態平衡[5]。

將無家可歸的動物接納為家庭成員，給予其永久的愛、關懷和照顧的行為。這些寵物可以是流浪動物、被遺棄的寵物或需要重新安置的寵物。通過動物收容所、救援組織、領養中心、動物保護協會等機構尋找認養寵物的來源聯繫，了解相關的領養條件、程序和要求，可能會進行面試和審核，以確保認養者有足夠的能力和資源來照顧寵物。這是為了確保寵物能夠找到適合的家庭環境。認養寵物不僅給予無家可歸的動物一個溫暖的家庭，還可以幫助減少流浪動物的數量，並為這些可愛的生命帶來幸福和安全[6]。

2.6 飼養寵物的缺點和改善方式

依照不同的種類、不同時期，都需要以不同的方式去照顧寵物。單從類上區別，長毛與短毛的寵物就有極大的差異性，由於台灣的天氣較為潮濕，長毛寵物較容易得到皮膚性的疾病，掉毛時也較容易產生毛球，要定期幫寵物梳理毛髮，而跳蚤也較容易隱藏在毛髮中，需要花較多的精力去照顧。在照顧幼小的寵物時，也需要花極大的精神去照顧，舉例來說，幼貓要每三小時餵食一次，幼犬出生時喝的專用牛奶，要加熱到接近人體溫度，幼犬會較為健康等，每一種不同的寵物都有不同的照看方式。養寵物也有許多問題的衍生，在照顧方面，需定期幫寵物洗澡、修剪指甲、清潔耳朵和牙齒，定期的整潔是必須的。寵物也是會生病的，重大疾病會對寵物造成嚴重的傷害，對這些疾病診所也有接種疫苗可以防患，寵物可能會有寄生蟲，需要定期體內外驅蟲。寵物在半年後也需要絕育手術，也就是結紮，生殖器官較容易產生病變。最重要的，則是給寵物定期健康檢查。養寵物陪伴你的同時，它就如同你的家人一般，當你有自信承諾能照顧它一輩子的時候，請不要吝嗇你的愛，把它當最親的人對待。在現代腳步快速的環境中，民眾雖然花費不少時間去陪伴寵物，卻沒有完善的去照顧到它。透過寵物保姆 App，在初期能利用寵物資訊，充分的滿足新手飼主的不足，進而給予寵物最好的照顧。寵物日誌能記錄下寵物的點點滴滴，系統也能根據寵物醫院，挑選出在擁有執照、網路上評價較高且距離較近的醫院，讓疾病遠離寵物[7]。

2.7 寵物商品購買行為之影響

寵物商品購買行為受到多種因素的影響，這些因素涵蓋了消費者的需求、態度、價值觀、經濟狀況、社會環境等。以下是一些可能影響寵物商品購買行為的主要因素：

1. 寵物需求和健康狀況

消費者的購買行為通常受到他們寵物的需求和健康狀況的影響。例如，如果寵物有特殊的飲食需求或健康問題，消費者可能更傾向於購買相應的特殊食品或保健產品。

2. 品牌忠誠度

一些消費者可能對特定的寵物品牌產生忠誠度，可能是因為該品牌以提供高品質、可靠的商品而聞名，或者因為消費者與該品牌建立了情感聯繫。

3. 價格

價格是購買決策的一個重要因素。消費者可能會比較不同品牌和商品的價格，並在選擇時考慮到他們的預算限制。

4. 產品特性

寵物商品的特性，包括成分、營養價值、包裝、品質等，都會影響消費者的購買決策。有些消費者可能更關注天然或有機成分，而其他人可能更注重商品的方便性。

5. 社交影響

朋友、家人或社區的建議和評論對消費者的購買行為產生影響。社交媒體上的評論、推薦和分享也可能影響其他人的購買決策。

6. 偏好和價值觀

消費者的個人偏好和價值觀會影響他們對特定品牌、商品或類別的偏好。例如，有些人可能更傾向於選擇環保、可持續發展的寵物商品。

7. 廣告和行銷活動

廣告和行銷活動對於塑造消費者對產品的認知和態度至關重要。吸引且清晰的行銷訊息可能會促使消費者做出購買決策。

8. 產業趨勢和創新

消費者可能受到寵物產業的趨勢和創新的影響，例如新型寵物食品、玩具或科技產品的推出。

9. 購物體驗

寵物商品的購物體驗，包括網上購物、實體店面、客戶服務等，都可能影響消費者的購買決策。

研究結果顯示寵物食品的外包裝對狗狗飼主的購買意願沒有影響。外包裝指的是不同品種的狗狗圖片、狗狗圖片的呈現方式。狗狗飼料單位價格、賣場自有品牌且同時是大包裝的狗狗飼料會影響狗狗飼主的購買意願。關於貓貓與狗狗飼主的飼養行為，兩種毛小孩飼主消費寵物食品時最在乎的兩項因素相同，依序是成份與價錢。兩種毛小孩飼主飼養行為差異在於線上與線下通路消費行為、對飼料與罐頭的健康觀感、對寵物品種的重視程度。狗狗飼主單純在線下通路消費的比例較貓貓飼主高。狗狗飼主認為飼料對寵物比較健康，貓貓飼主則為罐頭對寵物比較健康。狗狗飼主以購買作為取得寵物的比例相較貓貓飼主高。貓貓飼主以領養取得寵物的比例相較狗狗飼主高[8]。

2.8 寵物棄養問題

可愛活潑的寵物人見人愛，許多人常常憑著一股衝動就飼養寵物，並沒有考量到太多的細節，有些飼主因對寵物喪失新鮮感，生病、受傷不易照顧，或繁殖業者為販賣而繁殖過剩等原因而棄養寵物，造成流浪動物，對棄養的飼主而言，大都以為寵物在外可以依照自己的本能活下去或可能遇到善心人士收養，更有人認為牠們就是動物，命就是如此，這樣的觀念與心態並不正確棄養寵物是傷害寵物的嚴重行為，也危及寵物的生命，從生命教育觀點來看，人與寵物處於平等的關係，彼此都有自己的生命價值，除了人的生命外，所有動植物的生命，以及忠實於人類的寵物之生命，各自具有其存在的價值與意義，要飼養牠就須尊重牠、愛護牠及疼惜牠，並且要考量自身能力及居住環境是否適合飼養寵物。雖然寵物依附人類而存活，但寵物對人類的益處顯示有其存在的價值，透過寵物給我們的生命教育，讓我們重新認識每一個生命的意義，並珍惜與欣賞其生命的價值。許多學校都有流浪犬侵入校園的問題，有些學校經師生溝通後便領養起流浪犬[9]。

寵物棄養是一個全球性的社會問題，涉及到動物福利、人類責任感、社會教育等多個層面。以下是一些與寵物棄養問題相關的主要議題和可能的解決方法：

1.過度繁殖和不節育

過度繁殖是導致寵物棄養的一個重要原因，缺乏節育措施可能導致大量的流浪動物，推廣寵物節育，提供經濟負擔較小的節育服務，加強對飼主的教育，強調節育的重要性。

2.缺乏責任感

有些人在購養寵物時沒有深思熟慮，或者面臨生活變故時無法負擔寵物的責任，加強寵物飼主的教育，包括寵物的需求、成年後的責任、生活變故應對等方面，促進負責任的飼養。

3.經濟困難

有些人由於經濟原因無法為寵物提供適當的照顧，因此選擇棄養，提供經濟援助和資源支持，例如提供低收入家庭的寵物食物、醫療援助等，以減輕經濟負擔。

4.缺乏收容所資源

部分地區缺乏足夠的動物收容所或保護機構，難以應對大量被遺棄的寵物，政府和非政府機構應加強動物保護設施的建設，提供遺棄寵物的臨時收容和重新安置服務。

5.缺乏認養文化

一些社區缺乏認養文化，人們更傾向於購買而非領養，推廣認養文化，提高人們對領養流浪動物的認識，加強認養過程中的寵物飼養者的資格審查。

6.教育和宣傳不足

缺乏關於寵物責任、節育、領養等方面的教育和宣傳，導致人們對這些問題的認識不足，加強動物福利教育，透過學校、社區和媒體推廣正確的寵物飼養觀念和做法。

2.9 寵物二手商品平台設計與行銷之研究

現今少子化社會中，單身以及結婚後不想生小孩的人口日益增加，「養兒防老」的觀念也漸漸的消失，越來越多的人以養寵物的方式來取代結婚生子，因此寵物得到更多的愛，甚至是物質上的享受，像是購買玩具，添購保健品等等。然而卻因寵物的喜好都不相同，讓某些玩具、食品沒有被使用過而產生了浪費。現今C2C網路拍賣模式日益興盛，因此本研究設計了「寵i一生」電子商務平台[10]，讓賣家能夠線上銷售自家寵物不需要的用品，而買家就能以較便宜的價格買到自家寵物喜歡的用品，使消費金額降低，本研究希望透過二手寵物商品交易平台讓託售者能出售不需要寵物商品，也讓消費者用較低價格購買到寵物用品，讓可用的物品延續使用，發揮寵物二手用品的最大效益。

2.10 行動化虛擬寵物飼養系統

行動化虛擬寵物飼養系統是指將虛擬寵物飼養的概念融入到行動應用程式中，讓使用者能夠透過手機或平板電腦與虛擬寵物互動、照顧和體驗類似真實寵物的樂趣。這樣的系統可以包括虛擬寵物的飼養、訓練、健康管理等功能，同時也提供使用者一種輕鬆愉悅的體驗[11]。

1. 虛擬寵物的創建和個性化

使用者可以透過應用程式創建自己的虛擬寵物，包括選擇寵物的種類、外觀、顏色等。提供各種定制化的選項，讓使用者能夠個性化虛擬寵物的特徵。

2. 日常照顧和養成

模擬虛擬寵物的日常生活，包括餵食、清潔、遊戲等活動。提供飼主能夠定期參與的任務，以養成虛擬寵物的行為和習慣。

3. 健康管理和治療

提供虛擬寵物的健康狀態追蹤，包括飲食、運動、心理狀態等。模擬虛擬寵物可能出現的疾病和治療，讓使用者學習養寵物的知識。

4. 社交互動

允許使用者的虛擬寵物之間進行互動，例如玩耍、交流、分享照片等。可能包括虛擬寵物的社交系統，讓使用者能夠與其他飼主的虛擬寵物建立友誼。

5. 學習和訓練

提供虛擬寵物的學習和訓練功能，讓使用者能夠培養虛擬寵物的技能和聽從指令。模擬寵物可能的成長過程，包括幼年、青年、成年等階段。

6. 活動和任務

定期舉辦虛擬寵物社區的活動，鼓勵使用者參與並獲得獎勵。提供日常和特殊任務，增加使用者的參與感和樂趣。

7. 實境增強（AR）或虛擬實境（VR）技術

整合AR或VR技術，使虛擬寵物與現實世界更緊密地結合。讓使用者能夠在現實環境中與虛擬寵物互動，提升使用者體驗。

第參章 研究方法

3.1 研究步驟

研究步驟如下(圖3.1)，確定主題後從各個網站蒐集資料，開始架設App規劃軟體樣貌，製作關於該軟體的資料庫，建置完成後開始進行軟體測試。

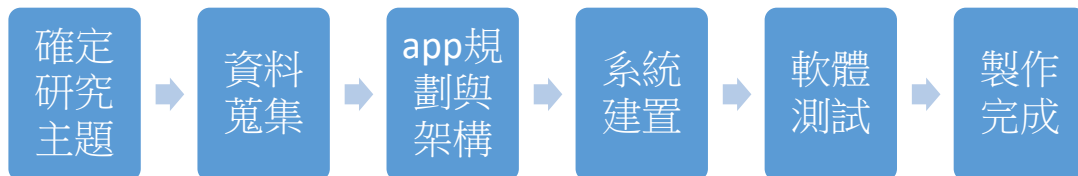


圖3.1 研究流程圖

3.2 系統架構

如下(圖3.2)為本專題開發之 App 架構圖，選擇頁面五個按鈕分別代表五隻寵物，使擁有多隻寵物的飼主可以分開記錄寵物資料。

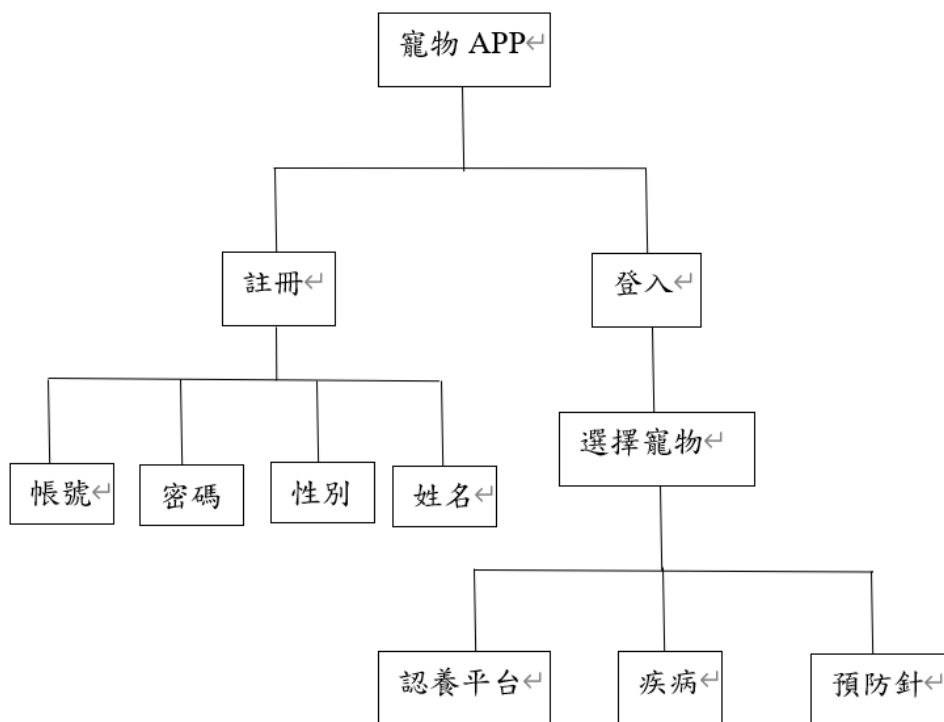


圖3.2 系統架構

3.3 使用軟體

	PHPMyAdmin 是一個用於管理 MySQL 數據庫的免費開源工具。它提供了一個簡單而強大的用戶界面，讓用戶可以通過瀏覽器來執行各種數據庫相關的操作，如建立、刪除、修改數據庫，以及執行 SQL 查詢等。
	Dart 是一種多功能的程式語言，特別適用於開發移動應用程序，並且由於其現代化的語法和靜態類型系統，使其成為一個強大而易於使用的工具，適用於各種不同的應用場景。
	Android Studio 是一個功能豐富、易於使用的 Android 應用開發工具，包括代碼編輯器、調試器、性能分析工具、布局設計器等。Android Studio 支持開發各種類型的 Android 應用程序，包括手機、平板電腦、可穿戴設備、Android TV 和 Android Auto 等。
	Canva 是一個免費的軟體，提供了基本的圖片編輯工具，如裁剪、旋轉、調整亮度和對比度等，讓使用者可以在平台上完成他們的設計作業，而無需使用其他圖像編輯軟件。
	Java 是一種跨平台的程式語言，採用了簡單、直觀的語法，相對於其他語言而言，它更容易學習和使用，尤其對於初學者來說是一個理想的選擇。

表1 使用軟體

3.4 甘特圖

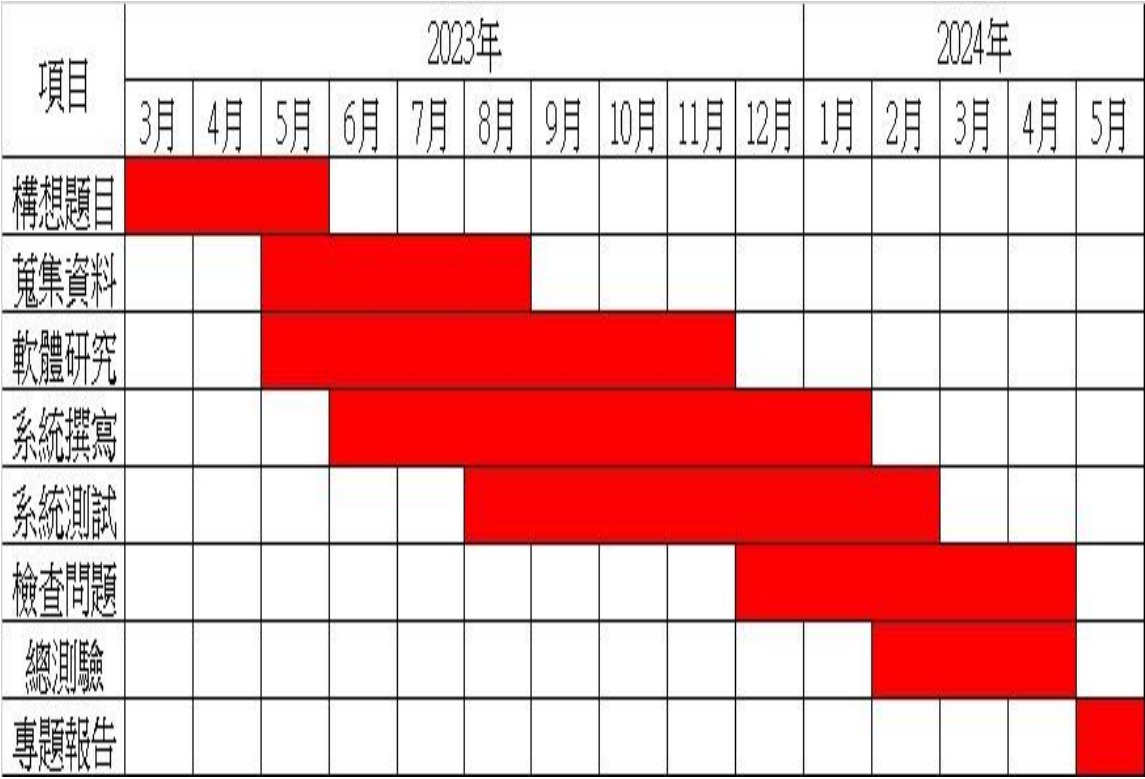


圖3.4 甘特圖

第四章 系統展示

4.1 首頁

如下(圖4.1)首頁背景放了人與寵物之間的互動圖，讓使用者視覺感上有種親近的感覺，簡易的登入畫面讓使用者更方便操作。



圖4.1 首頁

4.2 註冊帳號畫面

如下(圖4.2)提供註冊畫面供使用者進行註冊，利用 Android Studio 裡面 Linear Layout 排序設計註冊畫面。



註冊

帳號: _____

密碼: _____

性別: ☐ 男 ☐ 女

姓名: _____

確定 取消

圖4.2 註冊帳號畫面

4.3 登入成功後跳轉歡迎介面

如下(圖4.3)註冊成功後會顯示歡迎，完成註冊後系統跳轉，採用隨機顏色顯示歡迎，給使用者每次不同的視覺感受。



圖4.3 登入成功後跳轉歡迎介面

4.4 選擇動物畫面

當使用者第一次登入後，如下(圖4.4)選擇動物畫面，我們提供了五種動物來做選擇。

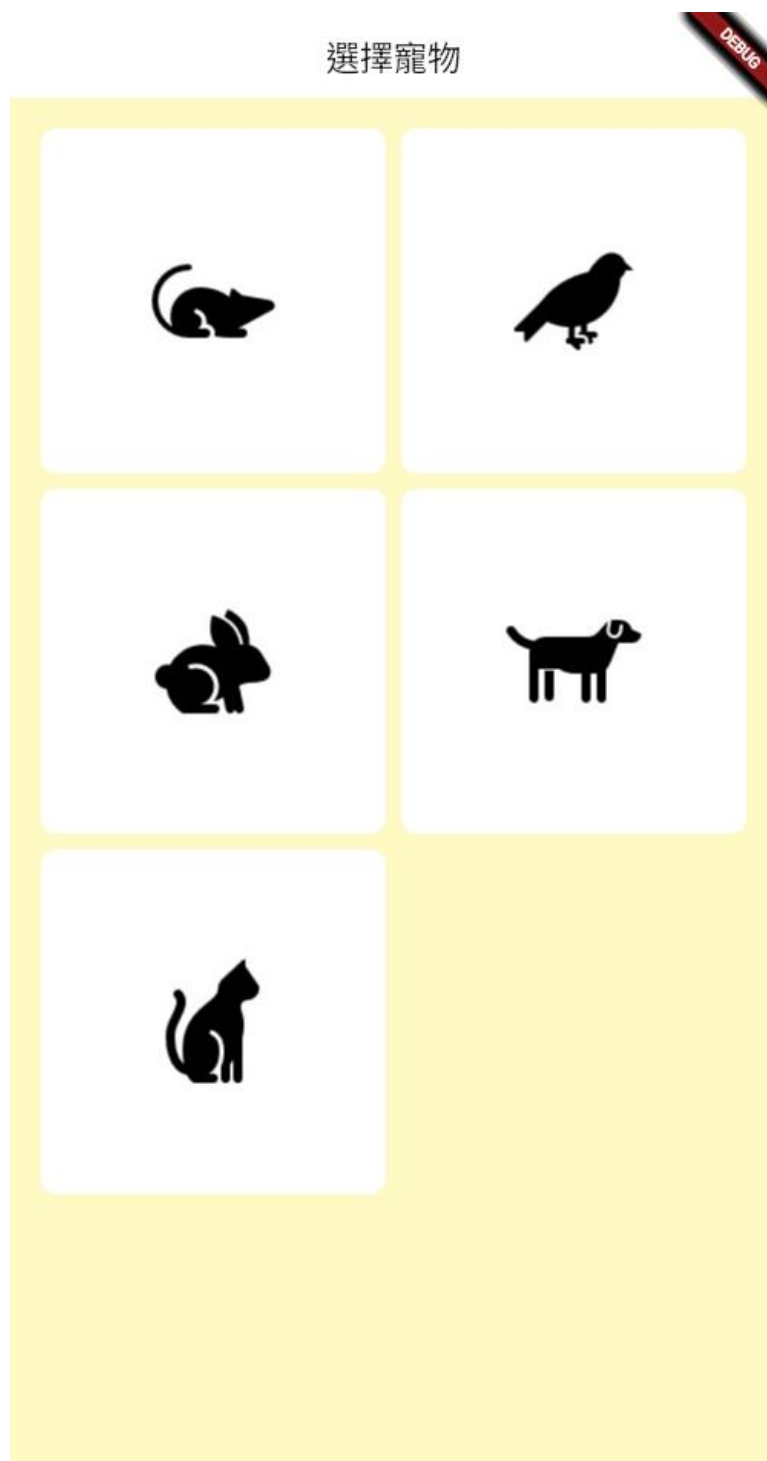


圖4.4 選擇動物畫面

4.5 主畫面展示

如下(圖4.5)當使用者選擇完寵物種類後，即進入主頁面。我們提供一些寵物相關疾病知識、第三方認養平台和寵物預防針等資訊。

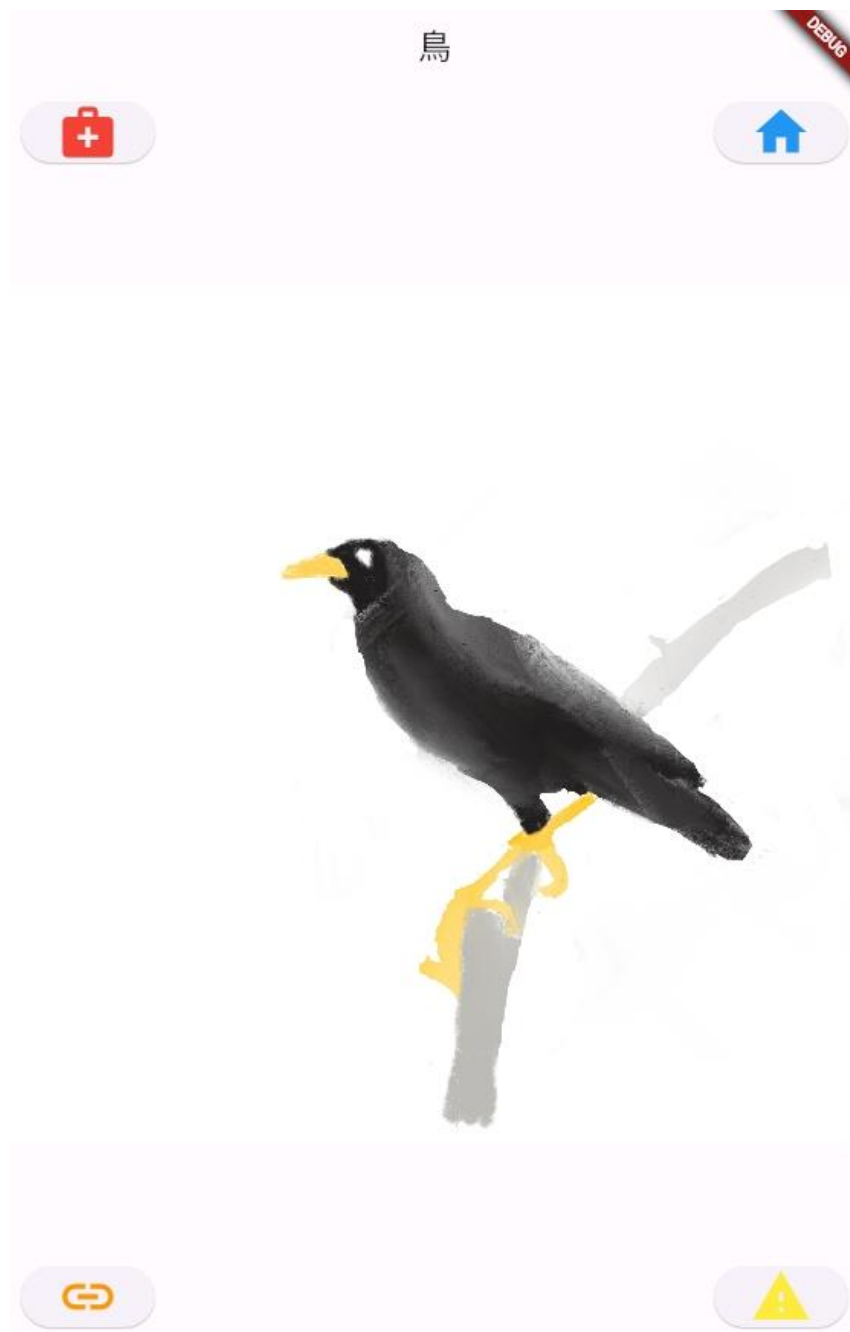


圖4.5 主畫面展示

4.6 第三方認養平台選擇

領養代替購買是現代人提倡的觀念，如下(圖4.6)我們增加二手商品平台和其他第三方認養平台資訊，若無法認養也提供相關基金會可捐贈。



圖4.6 第三方認養平台選擇

4.7 小提醒-常見疾病

寵物就像我們第二個家人，除了陪伴他們以外，我們也要注重他們的身體健康。如下(圖4.7)我們提供寵物常見疾病資訊，以及如何治療方法。



圖4.7 小提醒-常見疾病

4.8 飼料推薦與疫苗

如下(圖4.8)針對第一次飼養的飼主我們提供相關飼養小技巧，對於飼料、墊材和接腫疫苗有簡短介紹。



圖4.8 飼料推薦與疫苗

第伍章 結論與未來展望

5.1 結論

本專題製作一個 APP 給予飼主們方便了解寵物生活以及相關疾病知識的軟體，也提供和其他飼主互動的社群網站。寵物是我們生活中不可或缺的一部分，它們帶來了愛、快樂和責任感。通過適當的照顧和培養，寵物可以成為我們生活中的忠實伴侶，同時也能夠促進人與人之間的聯繫和社會和諧。以下為本專題完成之 APP 功能：

1. 選擇寵物：選擇動物畫面，我們提供了五種動物來讓使用者選擇。
2. 認養平台：領養代替購買是現代人提倡的觀念，我們提供其他第三方認養平台資訊，若無法認養也提供相關基金會可捐贈。
3. 預防針：疫苗資訊告知，介紹寵物相關疫苗副作用及金額範圍。
4. 疾病：我們提供寵物常見疾病資訊，以及如何治療方法。

5.2 未來展望

本專題所完成之APP功能經實機測試，能夠確實完成各項功能，但是 仍有不足之處，故未來將朝以下幾點方向持續努力：

- 1.上傳愛寵照片：將愛寵照片上傳至平台分享。
- 2.二手平台：提供二手平台讓飼主將新舊物品進行交易。
- 3.提供社群平台：讓飼主們可以互相交流，從陌生變親友。
- 4.選擇品種：增加品種選擇，使app能更貼切您的寵物，提供您更專業的知識。

參考文獻

- [1] 家庭生活:為什麼小孩喜歡養寵物?
<https://www.bbc.com/zhongwen/trad/science-61955347>
- [2] 什麼?原來兔兔會生病!兔子常見的十種疾病 擷取於:2023/5/20
<https://linnote.com/rabbits-10-disease/>
- [3] 寵物飼養者寂寞感與幸福感之研究
<https://www.airitilibrary.com/Publication/alDetailedMesh?docid=16844335-201706-201901220012-201901220012-82-103>
- [4] 寵物溝通
<https://www.taccaworld.com/understanding-animal-communication/>
- [5] 流浪動物的影響
<http://shuj.shu.edu.tw/blog/2018/10/18/%E6%B5%81%E6%B5%AA%E5%8B%95%E7%89%A9%E6%B5%81%E7%AB%84%E8%A1%97%E9%A0%AD-%E5%BD%B1%E9%9F%BF%E4%B8%8D%E8%A8%88%E5%85%B6%E6%95%B8/>
- [6] 致理科技大學資訊管理系專題報告
<http://chihleeir.lib.chihlee.edu.tw/bitstream/310993300Q/2920/2/6-20180529.pdf>
- [7] 飼養寵物的缺點和改善方式
<https://tw.news.yahoo.com/%E9%A4%8A%E5%AF%B5%E7%89%A9%E5%88%B0%E5%BA%95%E6%98%AF%E5%A5%BD%E9%82%84%E6%98%AF%E5%A3%9E-013149659.html>
- [8] 臺灣寵物飼主行為分析與研究—以犬飼料購買行為為例
<https://www.airitilibrary.com/Article/Detail/U0001-3012202116200800>
- [9] 寵物棄養問題
<http://www.ater.org.tw/journal/article/8-11/free/04.pdf>
- [10] 寵物二手商品平台設計與行銷之研究
<http://ir.lib.ctcn.edu.tw/bitstream/987654321/1108/2/17-5.pdf>
- [11] 行動化虛擬寵物飼養系統
<https://www.airitilibrary.com/Article/Detail/U0103-1909202212040800>

112
學年度

嶺東科技大學

資訊管理系

◎
寵