

數3-陳

在週末時，我發現了一個手機遊戲，叫「紀念碑谷」。它是一個3D立體益智建築迷宮遊戲。我會分享這遊戲的原因是因為老師在第三週時分享了艾雪的創作，他用透視的「反技巧」和邏輯的「反推理」完成他的作品，而這遊戲裡充滿著這樣「不可能」發生的建築迷宮。這是一個滿高質感且有趣的遊戲，可惜沒有全部免費，但真心推薦也。

資工1-蔡

仔細想想，似乎真的天賦是一塊一塊的，生科的朋友數學確實不好，化學的朋友也確實生物也很好。幸好從古至今，一個人的各項能力都有長有短，如果這些能力可以轉化成一項數據的話，平均起來每個人的數值高低應該都差不多（壽命也算），這樣看起來，就算碰到在某個自己搞半天搞不懂的領域的天才，心理上也比較平衡（人各有所長嘛）

## 資工 2-林

老師提到：徐光啟在四十多歲的時候，已經有了中國文人最渴望的進士身份，在因緣際會之下，他結識利瑪竇，下定決心去學習一種沒有接觸過的語言、一種沒有接觸過的知識。我也不禁去懷想，是呀，為什麼在當時那個不重視西方「奇技淫巧」的社會，徐光啟會痴迷於這些學問，甚至下了大毅力大決心去做這樣一件吃力不討好的事情呢？我只能說或許有人就是有這樣的眼光，一種學習的熱忱，他對嶄新事物的好奇沒有被多年來所接受的「因循守制」的中國傳統觀念磨滅，他看到了一種中國舊社會所沒有的知識和力量，畢生推崇這本書，相信人們應該要去學習、理解這些知識。

在當時中國的繁華富庶遠勝歐洲，很不將那些「蠻族」當一回事的年代，徐光啟是一丁察覺到了「危機」，感受到中國在「逐漸失去競爭力」的先知嗎？若他看到今日的我們果真如他所想的對几何「人人習之」，又會有怎樣的感慨呢？

## 通訊 1-黃

⇒今天才知道原來密碼的根基是如此，我覺得很神奇，因為我原來以為密碼只是給一組數字然後由電腦記錄，輸入正確即可解

