

GiMATE Coder

使用手冊

目錄

- 一、系統需求與相容性
- 二、安裝、更新與解除安裝
- 三、介面導覽
- 四、主要功能
- 五、安全與隱私
- 六、疑難排解
- 七、第三方授權與版權
- 八、GiMATE Coder 使用限制

一、系統需求與相容性

建議系統設置

項目	內容
OS	Windows11
GPU	僅支援 NVIDIA GPU(VRAM≥8GB)
DRAM	大於等於 16GB
GPU driver	大於等於 573.26
CUDA	大於等於 12.8

二、安裝、更新與解除安裝

安裝:

GiMATE Coder 主程式會附帶在 GiMATE 當中因此不需要額外安裝，目前本軟體不支援獨立於 GiMATE 外進行安裝。透過 GiMATE 的 APPs 可以開啟 GiMATE Coder 服務

更新:

使用者除了可以在 GiMATE Coder 中看到版本資訊之外，也可以在 GiMATE UI 中的 live update 頁面看到 GiMATE Coder 的版本資訊。如果有版本更新可以在 live update 頁面看到需要更新的提示，如果需要更新也是透過 GiMATE 進行更新。

解除安裝: 使用者可以到 windows 的 ”已安裝的應用程式” 中進行移除。

三、 介面導覽

3.1 主介面

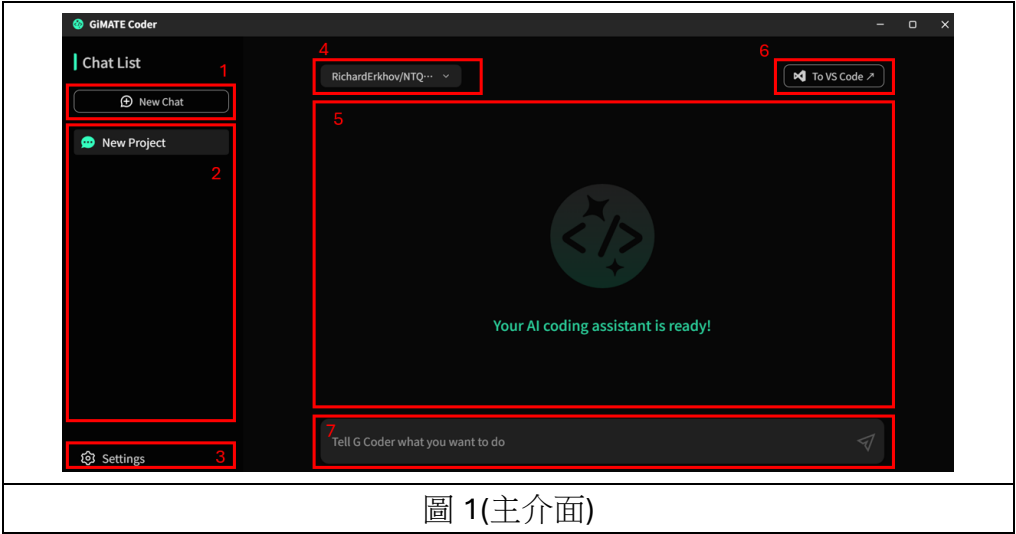


圖 1(主介面)

如圖 1 為主要的使用介面。

編號	名稱	用途
1	New Chat	每個對話單元將獨立記錄使用者與模型之間的互動內容，且各單元之間相互獨立，互不影響。
2	Session list	此列表將顯示所有已建立且尚未刪除的對話單元。
3	Setting	設定頁面整合模型下載、資源監控與系統支援等功能，便於使用者進行配置與管理。
4	Model select list	使用者可透過此選單選擇已下載的模型以進行對話。列表僅顯示所有已完成下載的模型。
5	對話視窗	顯示使用者輸入的內容及模型所生成的回覆。
6	To VS Code 按鈕	透過此按鈕，可將 Coder 服務連接至 Visual Studio Code 的 Continue 擴充套件，實現快速整合與高效開發流程。
7	輸入視窗	在此對話視窗中，使用者可輸入欲與模型互動的內容，並點擊右側按鈕進行送出。系統將由模型生成回覆，並即時顯示於對話視窗內。

3.2 To VS Code 頁面

使用者點擊 **To VS Code** 的按鈕頁面會導航到 **To VS Code** 的設定頁面如圖二

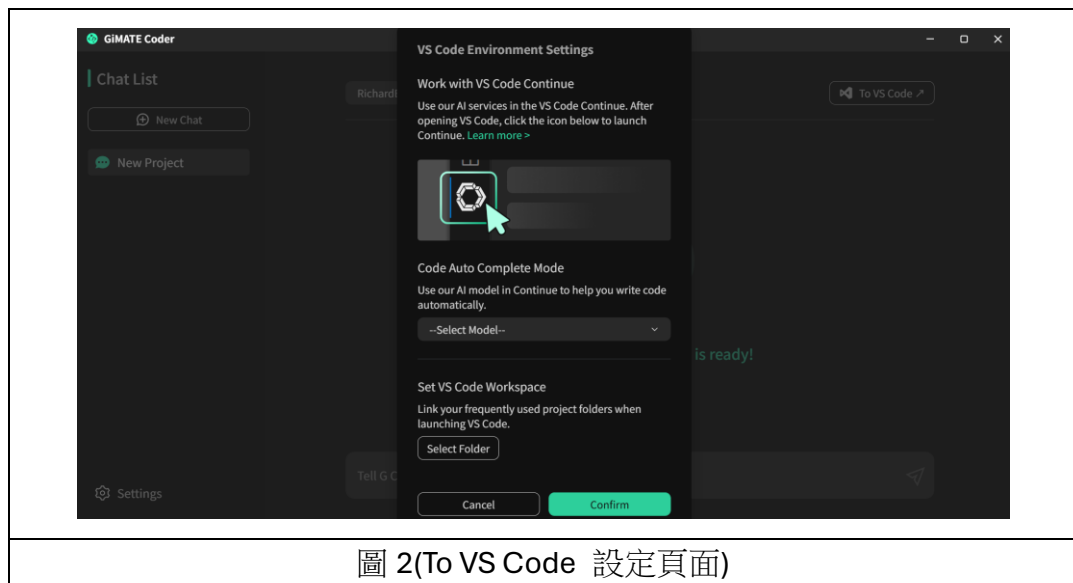


圖 2(To VS Code 設定頁面)

此頁包含了兩個設定，設定完成後 GiMATE Coder 會自動將 VS Code 開啟並且啟動 VS Code 插件(Continue)以及自動補齊功能。

1. 設定自動程式碼補齊模型(Code Auto Complete Model):

GiMATE Coder 不僅提供類似聊天對話形式的服務，亦支援透過 VS Code 啟用的自動程式碼補齊功能。此功能可讓模型根據使用者的程式碼上下文，自動生成並補齊後續程式碼。

在啟用此功能前，使用者需先於 **To VS Code** 設定頁面中選擇一個自動補齊模型，以確保功能正常運作。

2. 設定 VS Code 的 workspace:

使用者可於此處選擇指定的工作空間。當 VS Code 啟動時，GiMATE Coder 會依據所選工作空間自動套用相關設定，若使用者不設定此 workspace 則會自動開啟 VS Code 但是不帶入任何設定。

3.3 Settings 頁面

3.3.1 Model Installation 頁面

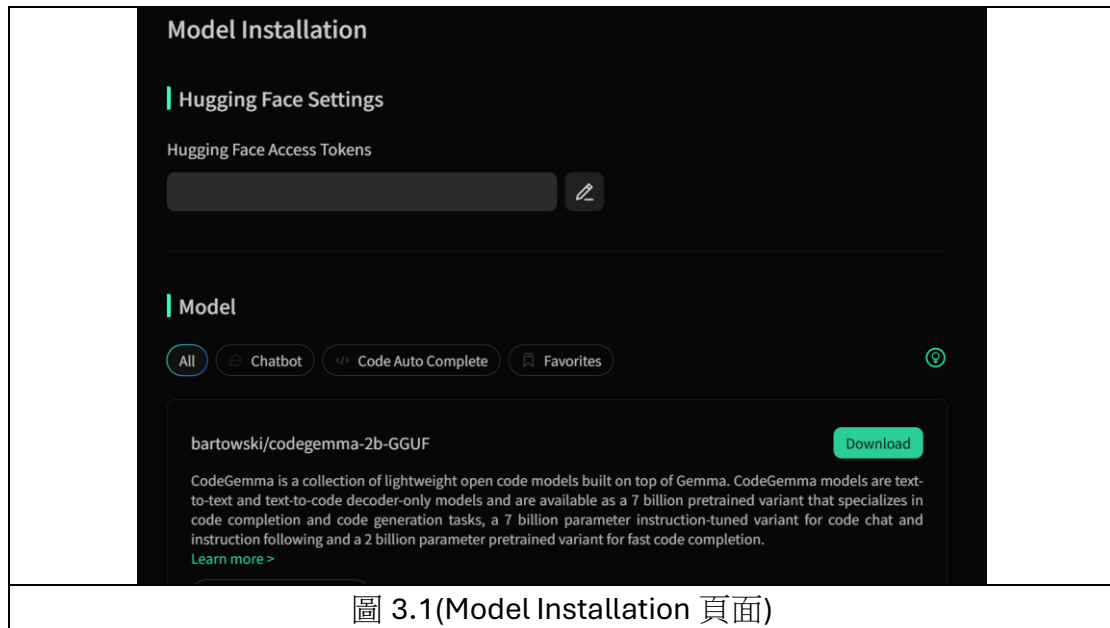


圖 3.1(Model Installation 頁面)

此頁面主要提供使用者下載模型以及管理模型

Hugging Face Settings:

目前 **GiMATE Coder** 僅支援從 **Hugging Face** 平台下載模型，使用者在進行模型下載前，必須先於設定中輸入已取得並設定完成的 **Hugging Face Token**。申請與設定方法請參閱附錄說明。

Model:

模型列表功能說明

此列表顯示目前 **GiMATE Coder** 支援的所有模型，包含聊天模型與自動程式碼補齊模型，並可透過不同標籤進行分類檢視。

- **模型下載**：使用者可在列表中點擊 **Download**（如圖 3.2）下載對應模型。
- **喜愛模型設定**：模型下載完成後，使用者可將其標記為「喜愛模型」。被標記為喜愛的模型會在 **GiMATE Coder** 啟動時自動載入。系統在標記時會檢查可用資源，若超過可同時載入的上限，將顯示警示訊息。
- **模型刪除**：使用者可直接在列表中刪除不再使用的模型（如圖 3.3）。

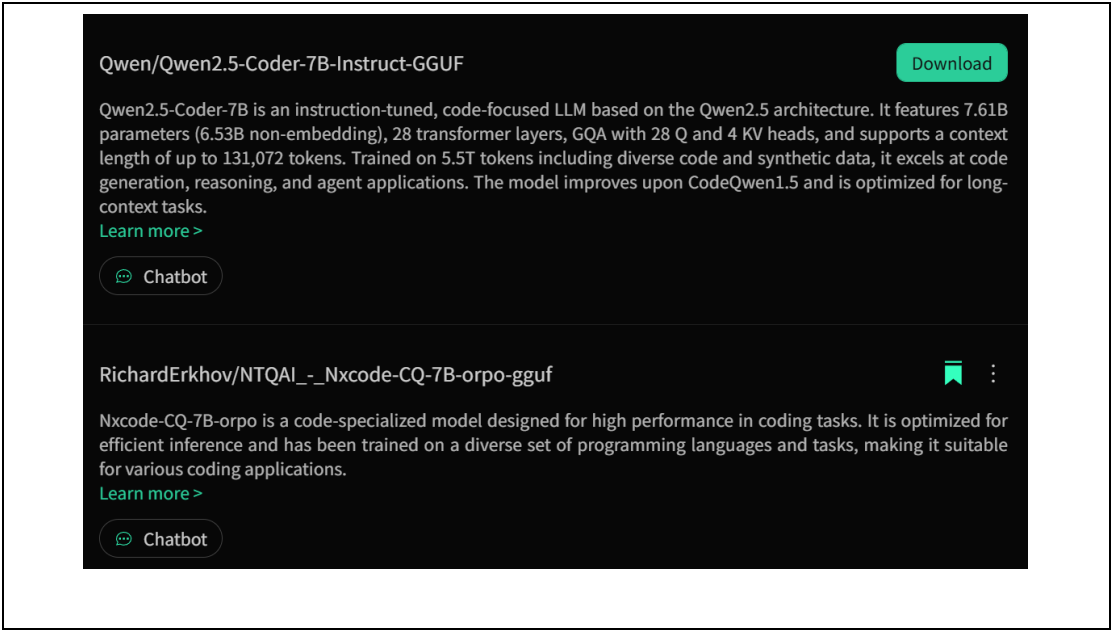


圖 3.2(模型下載與喜愛模型)

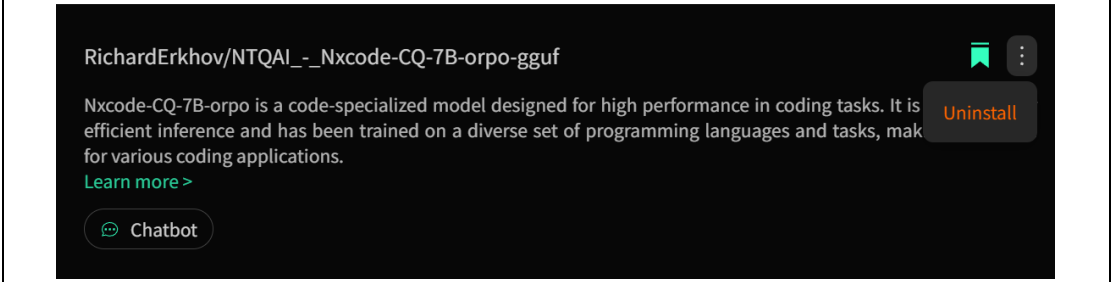
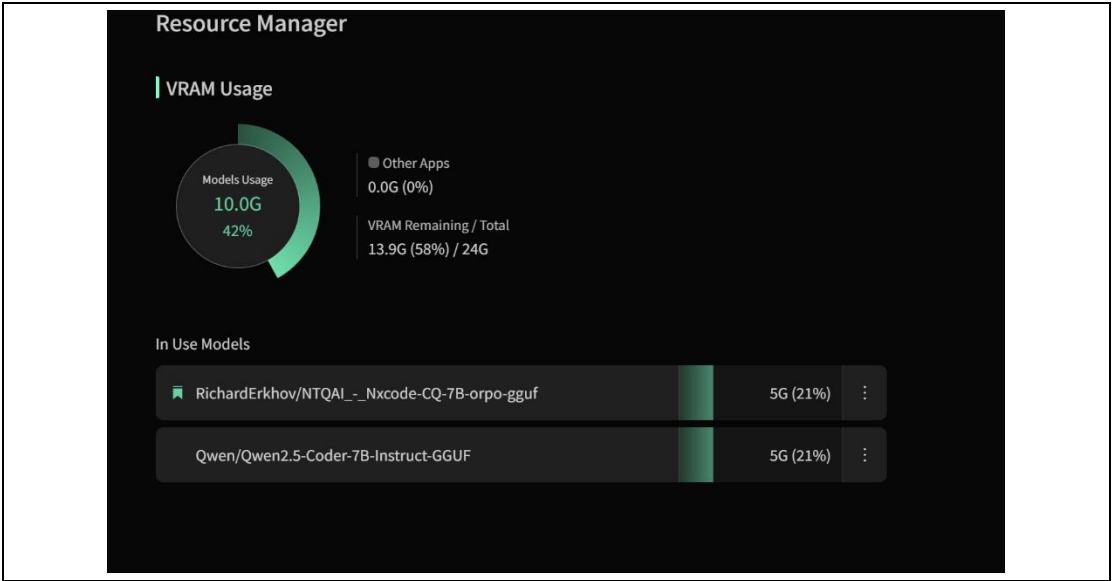
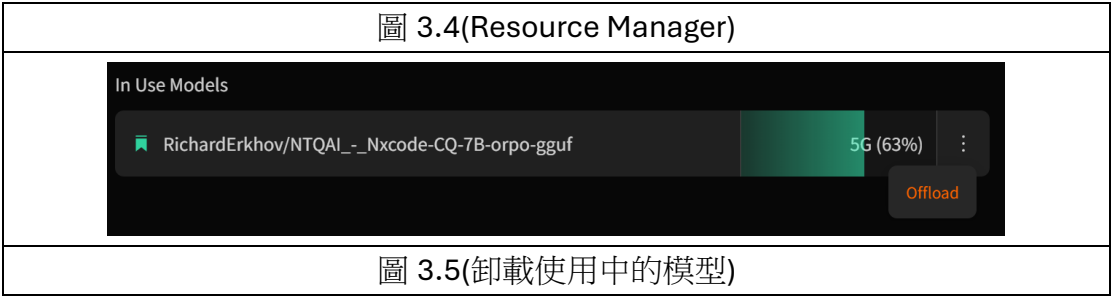


圖 3.3 (刪除模型)

3.3.2 Resource Manager





此頁面透過儀表板呈現 GiMATE Coder 於 VRAM 的即時佔用狀況。如圖 3.4

- **In Use Models** 列表：顯示目前已載入至 VRAM 的所有模型及其使用量。
- **VRAM 釋放**：使用者可在此頁面將不再使用的模型從 VRAM 卸載，以釋放 VRAM 空間。如圖 3.5

四、 GiMATE Coder 主要功能

4.1 模型下載與管理

GiMATE Coder 提供使用者快速的下載以及刪除模型的功能如 3.3.1 章節所述，同時也提供使用者在管理運行中的模型如 3.3.2 章節所述。

4.2 程式碼編輯助理

主要涵蓋了 10 大核心功能：

編號	功能名稱	描述
1	代碼生成	根據自然語言指令生成對應的程式碼。
2	即時聊天式開發	提供程式碼相關問答、錯誤解析與最佳化建議。
3	代碼修正與	自動修復錯誤、提供安全性檢查與測試建議。
4	IDE/編輯器整合	與 VS Code 深度整合。
5	文件與註解生成	自動產生函式註解、程式碼摘要與 API 文件。
6	代碼補齊	自動補全單行、多行甚至整個函式的程式碼。
7	代碼重構	優化函式結構、變數命名並移除不必要代碼。
8	多模型支援與本地運行	支援多種 LLM 模型，且離線運行。
9	智慧搜尋與專案理解	提供全專案代碼搜尋、邏輯分析與跨檔案上下文理解。
10	自由輸入編程風格	使用者可以自行決定想要的程式碼撰寫風格

4.3 VS Code extension

GiMATE Coder 提供 VS Code 整合的功能，可以透過 VS Code Extension (Continue) 將 GiMATE Coder 的聊天功能整合到 VS code 當中，讓使用者可以在一個編輯器當中獲得 GiMATE Coder 的智慧編程助理，此外也透過 GiMATE Coder 與 VS Code 的深度整合讓使用方便的使用自動補齊功能。

欲了解更多資訊，請點選「[Continue](#)」。

五、 安全與隱私

1. GiMATE Coder 採用全地端運算架構，除模型下載作業需連線至網路外，其餘所有運算皆於使用者本機環境中完成。此設計確保資料處理過程無須依賴外部伺服器，有效降低資料外洩風險，並提供更高層級的隱私與安全保障。
2. GiMATE Coder 在偵測到 VS Code 的前題下會主動幫使用者安裝 Continue 藉此達到深度整合 GiMATE Coder 與 VS Code 的服務

六、 疑難排解

Q: 如何使用在 VS Code 當中使用 GiMATE Coder 的功能?

A: 按照 3.2 章節的教學可以正確的將服務啟動並且打開 VS Code

Q: 我要如何看到模型列表中模型的詳細資訊?

A: 您可以前往 **模型安裝 (Model Installation)** 頁面，在此頁面中可以看到每個模型的簡要描述。若您需要更詳細的資訊，請點選「**Learn More**」，GiMATE Coder 會引導您前往該模型的官方網站。

Q: 我要如何在 GiMATE Coder 中切換不同的模型?

A: 在聊天介面中，您可以找到一個 **模型下拉選單**，其中列出了您已下載的所有模型。只需選擇您想使用的模型，系統便會自動切換。

Q: 我是否可以在不接網路的狀況下使用 GiMATE Coder 以及 vs coder extension?

A: 您可以在沒有網路連線的情況下使用 Gimate Coder 以及相關的**模型服務**，因為所有服務皆在您的本機電腦上執行。

Q: 如何透過 GiMATE Coder 下載模型?

A: 您需要進入 **設定 (Settings)** 頁面，並選擇 **模型安裝 (Model Installation)** 區段。在此頁面中，系統會引導您輸入 Hugging Face Token。完成輸入後，您即可點擊 **下載 (Download)**，取得所需的模型。

七、 第三方授權與版權

請依以下路徑進入 GiMATE Coder App：

GiMATE Coder → Settings → Support → About → License Information

點擊 License Information 後，即可查看相關訊息。

八、 GiMATE Coder 使用限制

1. 一般使用限制

- i. 本軟體僅支援 **NVIDIA GPU**，且需具備 **至少 8GB VRAM** 方可正常運作。

2. 模型下載限制

- i. 模型清單僅提供 **經 GIGABYTE 認證之模型**，並非所有 Hugging Face 模型皆可使用。
- ii. 不支援使用者自行新增或匯入模型。
- iii. 使用者必須自行註冊 **Hugging Face Token**，並逐一同意特定模型之使用條款後，方可下載 **GIGABYTE 認證模型**。

3. 模型使用限制

- i. **輸入限制**：單次輸入上限為 **16K tokens**（約 6,400 個英文字元）。
- ii. 使用 **自動補齊功能** 時，使用者程式碼內容將自動傳送至已載入的本地模型進行推論。
- iii. 為確保功能完整性與使用流暢度，GiMATE Coder 會自動安裝並啟用 **Continue VS Code Extension**。
- iv. 本應用程式整合之模型由第三方提供，並非由本公司開發或維護。所有回應僅供參考，內容可能受限於模型本身之訓練資料與演算法特性，無法保證完全正確、完整或即時更新。使用者應自行判斷與驗證相關資訊，並對基於模型回應所進行之任何行為或決策自行承擔風險。本公司不對模型回應內容及其所衍生的任何直接或間接損失承擔責任。
- v. GiMATE Coder 為一個推論平台，且模型並非由 **GIGABYTE 訓練或微調**，模型產生的內容均屬於人工智慧系統自動生成之結果，本

平台不保證其正確性、完整性、合法性或適用性。

- vi. 使用者應自行評估並承擔使用生成內容所產生之風險與責任，包括但不限於：
 - 1. 法律遵循（如資料保護、隱私權、消費者保護）
 - 2. 版權及智慧財產權
 - 3. 倫理、歧視或偏見問題

- vii. 若使用者將生成內容應用於商業、教育、醫療、金融或其他可能涉及高風險之領域，應自行確保符合相關法律法規與產業規範，本平台概不負責。

4. VS Code Extension 限制

Continue 為第三方 VS Code 延伸套件。若使用者自行修改該套件導致與 GiMATE Coder 串接異常或功能失效，相關後果由使用者自行承擔。