

## 2023 DECC全球編程挑戰賽 香港區選拔賽賽規

### 1. 比賽目標

DECC全球編程挑戰賽由美國Discovery Education主辦，為全球性的賽事。學生將挑戰自己的編程技能。他們將會像編程員那樣思考，構建真正的創新應用程式。運用他們的創造力，與世界分享他們的設計。

本屆比賽的初級組程式設計要求如下：

製作一個有趣的互動遊戲，遊戲的主題可由參賽者自由決定。

### 2. 隊伍組成

|         |  |
|---------|--|
| 組別      | 初級組 - 小學1年級 至 小學3年級<br>高級組 - 小學4年級 至 小學6年級 |
| 每隊參賽者人數 | 1  |

參賽組別按截止上傳參賽作品當天，參賽者正在就讀的學歷階段劃分。

### 3. 作品設計要求

1. 作品必須符合主題，即作品必須為一個互動遊戲。
2. 使用者可透過任何裝置和電腦上的程式互動。
3. 遊戲可以為單人或多人遊戲，但電腦程式必須為整個作品不可或缺的核心成分。
4. 裁判會按作品牽涉的數學及科學技術是否符合參賽者年齡和認知程度評分。
5. 可使用Discovery Education提供之Block Coding或Python語言編程，作品中的所有程式必須能夠在Discovery Education Coding平台上運行。
6. 參賽者需要把程式的源碼提交至大會評分，請參賽者注意以下事項：
  - a. 請留意程式源碼的分享權限設定，如評審未能打開檔案，有關作品將不予評分。
  - b. 評審將就參賽者的編程習慣評分，詳細評分項目請參考附錄中評分紙的第3部分。
7. 以下情況將會被取消比賽資格：
  - a. 作品含有犯罪、暴力、色情、政治和宗教等敏感內容。
  - b. 隊伍在比賽期間以任何方式散佈任何政治或/和宗教訊息。
  - c. 隊伍可使用曾參DECC香港區選拔賽的作品，但未能做到：
    - i. 加入新功能 或/和 顯著地改良其中一個或多個功能，及
    - ii. 在報告中告訴裁判作品是舊作品的延續版本。

## 4. 比賽方式

本屆賽事將按以下時間表進行：

1. 香港區選拔賽截止日期**2023年6月20日**：所有參賽者需要在截止日期前上傳匯報錄影片段及所有程式代碼至大會網站。
2. 公佈香港區選拔賽賽果**2023年7月5日**：公佈所有參賽者的排名。
3. 國際賽預備**2023年11月至2023年12月**：優勝參賽者可報名參與DECC國際賽。
4. 國際賽**2024年1月**：實際安排有待國際賽大會公佈。

## 5. 香港區選拔賽

1. 隊伍需於**2023年6月20日** 23時59分前於大會網頁上載以下檔案：
  - a. 所有程式檔案
    - i. 分享作品在Discovery Education網上平台的連結，並把連結填寫在報名表格內。
    - ii. 把所有程式檔案壓縮成1個壓縮檔上傳至報名表格內。
    - iii. 將用於評審參賽者的編程能力及匯報錄影的真確性。
    - iv. 建議在程式加入適量及適當的註解，或提供額外的說明文件，以協助裁判了解作品的運作。
    - v. 如程式或作品存在抄襲，裁判可考慮扣分。
  - b. 未能在截止日期前提交上述文件之隊伍將被取消資格。
2. 有關各評分項目的詳細說明，請參考本文件附錄中的分紙。
3. 裁判將按分紙獨立評分，該評分為最終賽果。

## 8. 獎項

- 各組別設冠軍、亞軍及季軍各一名。
- 其餘隊伍按排名頒發金獎、銀獎、銅獎。

## 9. 出線安排

- 香港區選拔賽賽事委員會將在香港區選拔賽結果公佈後通知獲得出線資格的隊伍報名參與國際賽。
- 出線隊伍可修改作品。
- 國際賽將以3-4人小組進行，本會將安排出線的參賽者組隊。
- 獲選出線的參賽者必須於9月參加國際賽訓練班，詳情將在香港區選拔賽後公佈。
- 有關國際賽的實際安排有待國際賽大會公佈。

## 附錄 – DECC全球編程挑戰賽 評分紙

| (*)評分    | 評分準則               |
|----------|--------------------|
| 25. 非常同意 | 傑出、進階、驚人 或 超出期望的   |
| 20. 同意   | 好、能達到要求 或 熟悉相關的技術  |
| 15. 中立   | 一般 或 可接受的          |
| 10. 不同意  | 有嘗試, 但需要多加努力       |
| 5. 非常不同意 | 沒有盡力嘗試 或 仍需要付出較多努力 |
| 0. 完全不同意 | 完全沒有、完全不同意         |

| 評分範疇        | 評分項目               | 比重  | 分數<br>(0分 – 5分) |
|-------------|--------------------|-----|-----------------|
| 1. 作品構思及原創性 | a. 作品的構思創新或有創新的玩法。 | 25% |                 |
|             | b. 作品的玩法多元化和易用。    | 25% |                 |
| 2. 程式設計     | a. 程式結構良好和合理。      | 25% |                 |
|             | b. 有適當使用程式中的變數及函數。 | 25% |                 |
|             |                    | 總分  |                 |