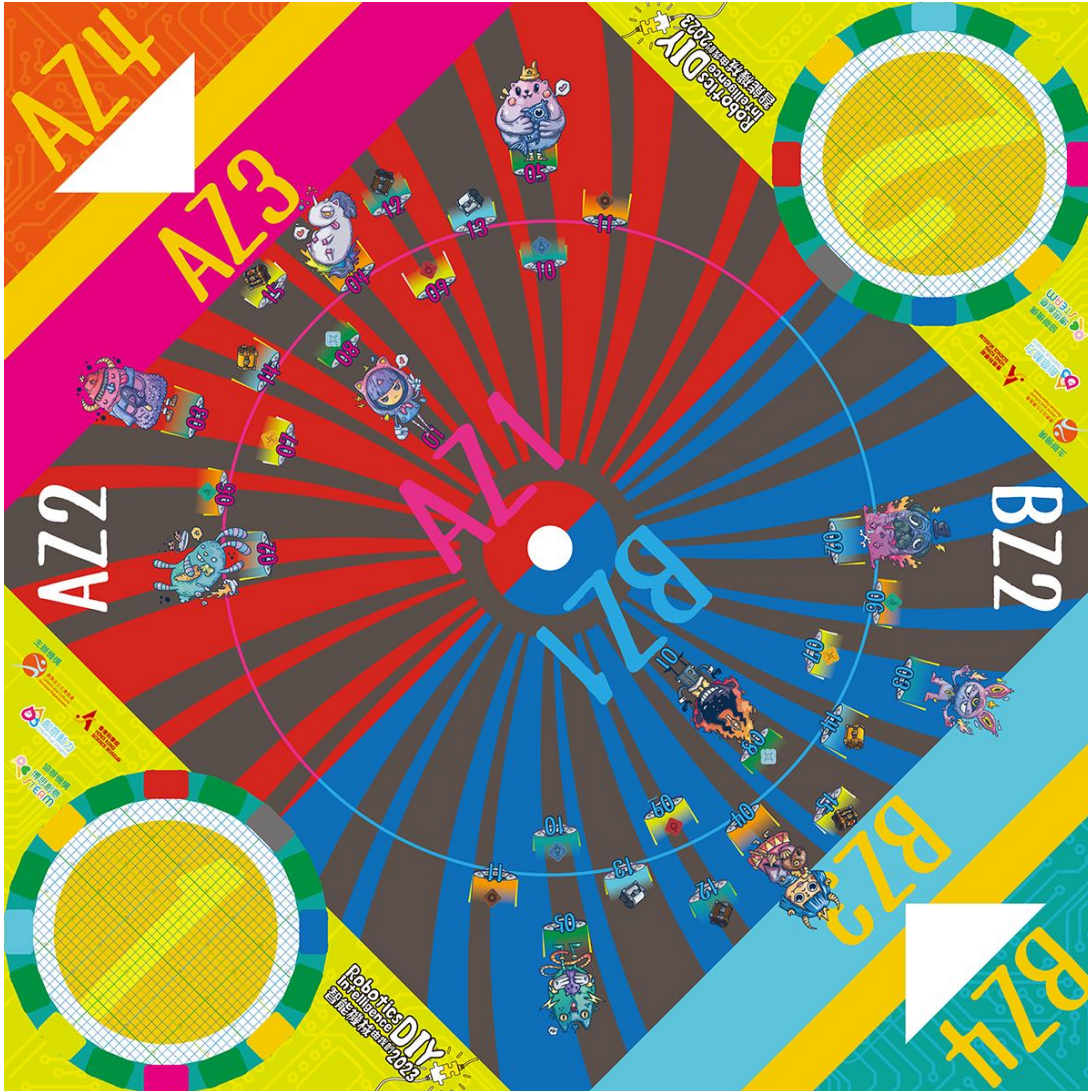


智能機械由我創 2023 練習計分表

中學組(初/高中) 限時：60 秒

學生姓名：_____

班別學號：_____ ()



請自行準備：

1. 機械人
2. 電腦/ipad
3. 任務地圖
4. 任務物品

任務物品



迷你維他奶空盒
(125 毫升) x 9 個
※請在其中 2 個盒
上，清楚地寫上
「START」字樣。

隨機抽籤輪盤：

<https://wheelofnames.com/x37-476>



※ 起點 1 彩色圓環，紅&藍色位置上各放 1 個「START」盒

任務物品對位方法：



抽籤結果	空盒位置：						
	起點 1 彩色圓環灰色位置	位置 1	位置 2	位置 3	位置 4	位置 5	位置 6
結果 1	有	AZ1-02	AZ1-06	AZ1-13	BZ1-02	BZ1-15	BZ1-13
結果 2	有	AZ1-02	AZ1-05	AZ1-14	BZ1-03	BZ1-04	BZ1-10
結果 3	沒有	BZ1-02	BZ1-03	BZ1-10	AZ1-02	AZ1-15	AZ1-13
結果 4	沒有	BZ1-02	BZ1-05	BZ1-12	AZ1-03	AZ1-04	AZ1-10

智能機械由我創 2023 練習計分表 – 中學組(初/高中) 限時：60 秒

 ○ = 得分
 X = 未能得分

A. 任務目標 (共 210/280 分)		抽籤結果： <input type="checkbox"/> 1 / <input type="checkbox"/> 2 / <input type="checkbox"/> 3 / <input type="checkbox"/> 4	加分
機構人必須面向「起點 1」彩色圓環青綠色位置開始任務。 如「起點 1」彩色圓環灰色位置上有任務物品，機械人必須將彩色圓環紅色位置上的 START 盒送到 AZ4，並將 AZ 區域的所有任務物品(START 盒除外)搬到 BZ 區域以內，且任務結束時必須停在 AZ 區域內。 如「起點 1」彩色圓環灰色位置上沒有任務物品，機械人必須將彩色圓環藍色位置上的 START 盒送到 AZ4，並將 BZ 區域的所有任務物品(START 盒除外)搬到 AZ 區域以內，且任務結束時必須停在 BZ 區域內。			
1. 機械人只用了 1 盒 CORE SET 的零件	機械人所有結構(包括連接線、任務物品)只用了 1 盒 45544(EV3) 或 45678 零件(SPIKE)		20
2. 於開始時，機械人完全收在「起點 1」白色圓形以內，且不高於 25CM	機械人「所有結構」(不包括連接線)，於開始時，必須「完全」收在指定白色以內區域，且不出指定高度。		10
3. 於開始時，機械人完全收在「起點 1」黃色圓形以內，且不高於 25CM	機械人「所有結構」(不包括連接線)，於開始時，必須「完全」收在指定黃色以內區域，且不出指定高度。		15
4. 機械人成功偵測到「起點 1」彩色圓環灰色位置上有沒有物件	必須利用超聲波感應器「自主」偵測是否有任務物品並發出聲響。 <input type="checkbox"/> 有，嗶 1 聲 <input type="checkbox"/> 沒有，嗶嗶 2 聲		20
5. 機械人成功離開「起點 1」區域	機械人「所有結構」(不包括連接線)，必須「自主地」「完全」離開起點區域。		10
6. 機械人成功到達 AZ1 及 BZ1 區域的白色圓形中心部份	機械人「部份結構」(不包括連接線) 必須經過/踏過指定地點。		10
7. 機械人成功將「起點 1」彩色圓環上的任務物品帶到 面前的 AZ4 / BZ4 白色三角區域內	任務物品按抽籤結果放置，且「部份結構」必須進入指定地點。 <input type="checkbox"/> 紅色上的物件→AZ4 <input type="checkbox"/> 藍色上的物件→BZ4		15
8. 機械人成功將任務物品搬到指定區域以內 (第 1 件)	任務物品按抽籤結果放置，且任務物品「所有結構」必須「完全」進入指定區域以內。 <input type="checkbox"/> AZ→BZ <input type="checkbox"/> BZ→AZ		10
9. 機械人成功將任務物品搬到指定區域以內 (第 2 件)	任務物品按抽籤結果放置，且任務物品「所有結構」必須「完全」進入指定區域以內。 <input type="checkbox"/> AZ→BZ <input type="checkbox"/> BZ→AZ		15
10. 機械人成功將任務物品搬到指定區域以內 (第 3 件)	任務物品按抽籤結果放置，且任務物品「所有結構」必須「完全」進入指定區域以內。 <input type="checkbox"/> AZ→BZ <input type="checkbox"/> BZ→AZ		25
11. 不用移離原本區域的任務物品，維持在原本區域內 (紅/藍色位置 START 盒)	任務物品按抽籤結果放置，且任務物品「所有結構」必須「完全」留在指定區域以內。 <input type="checkbox"/> 紅色位置 <input type="checkbox"/> 藍色位置		10
12. 不用移離原本區域的任務物品，維持在原本區域內 (第 1 件)	任務物品按抽籤結果放置，且任務物品「所有結構」必須「完全」留在指定區域以內。 <input type="checkbox"/> AZ <input type="checkbox"/> BZ		10
13. 不用移離原本區域的任務物品，維持在原本區域內 (第 2 件)	任務物品按抽籤結果放置，且任務物品「所有結構」必須「完全」留在指定區域以內。 <input type="checkbox"/> AZ <input type="checkbox"/> BZ		10
14. 不用移離原本區域的任務物品，維持在原本區域內 (第 3 件)	任務物品按抽籤結果放置，且任務物品「所有結構」必須「完全」留在指定區域以內。 <input type="checkbox"/> AZ <input type="checkbox"/> BZ		10
15. 在完結時，機械人成功停在指定區域以內	機械人「所有結構」(不包括連接線)必須完全停定在指定終點內。 <input type="checkbox"/> AZ <input type="checkbox"/> BZ		20
B. 底分 (70/280 分)			減分
1. 於執行程式後觸摸機械人扣分 (第 1 次)	機械人「部分結構」(不包括連接線) 離開 START 區域起計，每 1 次觸摸機械人即減 10 分，每 2 次再減 20 分，每 3 次則再扣「違規事項」並即時停止計時計分。		10
2. 於執行程式後觸摸機械人扣分 (第 2 次)			20
3. 違規扣分	機械人未能符合大會指定規格、使用不合指定的軟件、老師/相關人士對參賽學生提供任何建議、說明和指導、不遵守秩序、不按任務內容設置物品、沒有指定程式、騷擾他人等等。		40