



初中組比賽細則

要求

參賽隊伍必須完成 A 和 B 兩個回合

回合 A: 自動方塊投擲運送

任務

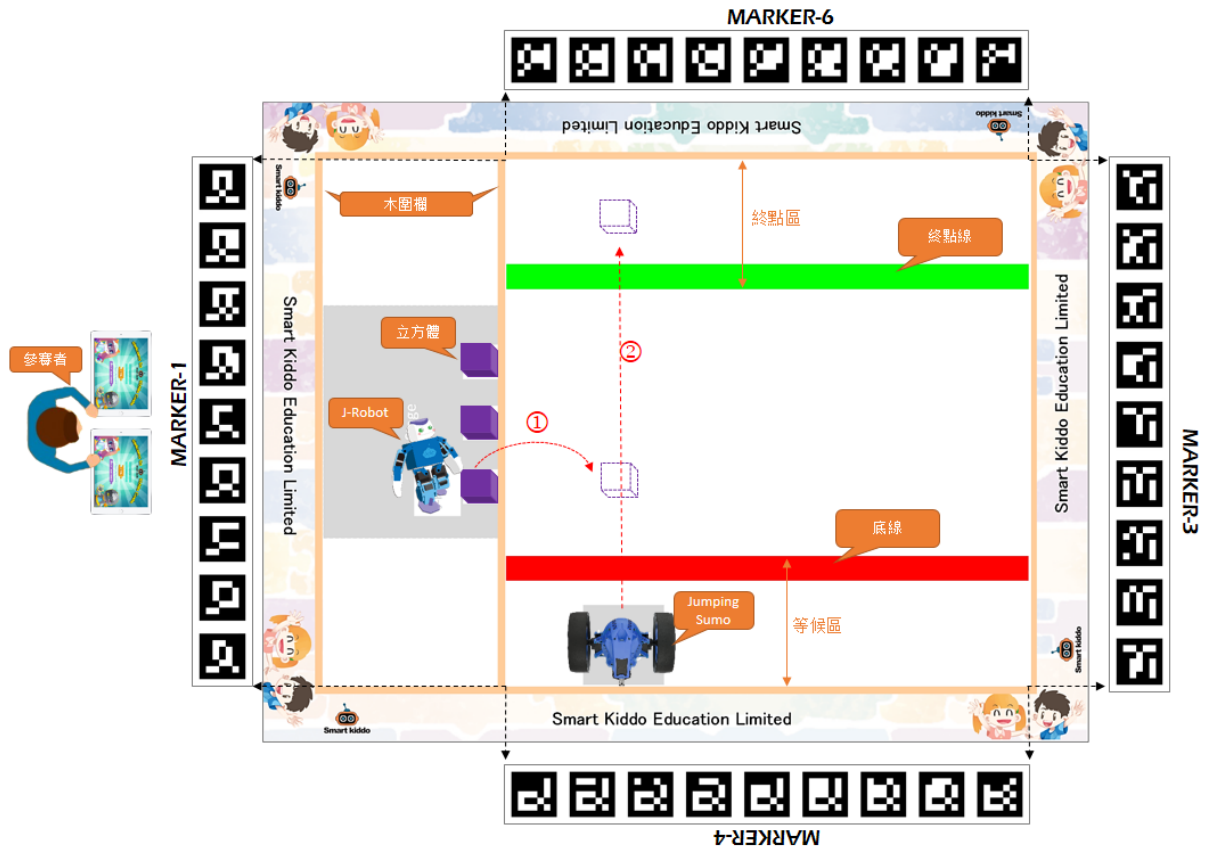
- 參賽隊伍需要在 iPad 上以 Google Blockly 編寫程式控制雙足人形機械人 J-Robot 和攝像頭機械人 Jumping Sumo 一起合作完成一任務: J-Robot 拿起方塊投擲到牆的對面. Jumping Sumo 以自動圖案和顏色識別編程把方塊推至目的地.
- 能把最多方塊以最短時間推至目的地者得分較多.

比賽當日

- 每隊派出一位隊員作賽.
- 該隊員啟動 Jumping Sumo 的 Blockly 程式後, 只能控制 J-Robot 拿起方塊投擲.
- 比賽開始後, 該隊員可以直接看見比賽場地. 但不可接觸機械人.
- 能把最多方塊以最短時間推至目的地者得分較多.

參考比賽場地如下. 最終場地可能有小許出入.

初中組- 回合A



樣板程式

- 一經確認參賽, 將會有兩個樣版 Google Blockly 程式供同學參考.
- 其中一個程式描述 Jumping Sumo 機械人的行動. 自動識別並推動方塊, 然後自動回到起點. 另一個程式描述 J-Robot 的步行和用手移動方塊方法.
- 主辦單位鼓勵參賽隊伍改寫程式以靈活運用機械人致勝.

回合 B: 推方塊對決 (兩隊進行對戰)

任務:

- 參賽隊伍以 Google Blockly 編寫程式給兩台 Jumping Sumo 機械人. 機械人把方塊推往對方隊伍的場區.
- 比賽時間滿足後, 以在對方場區的方塊數為該隊得分.

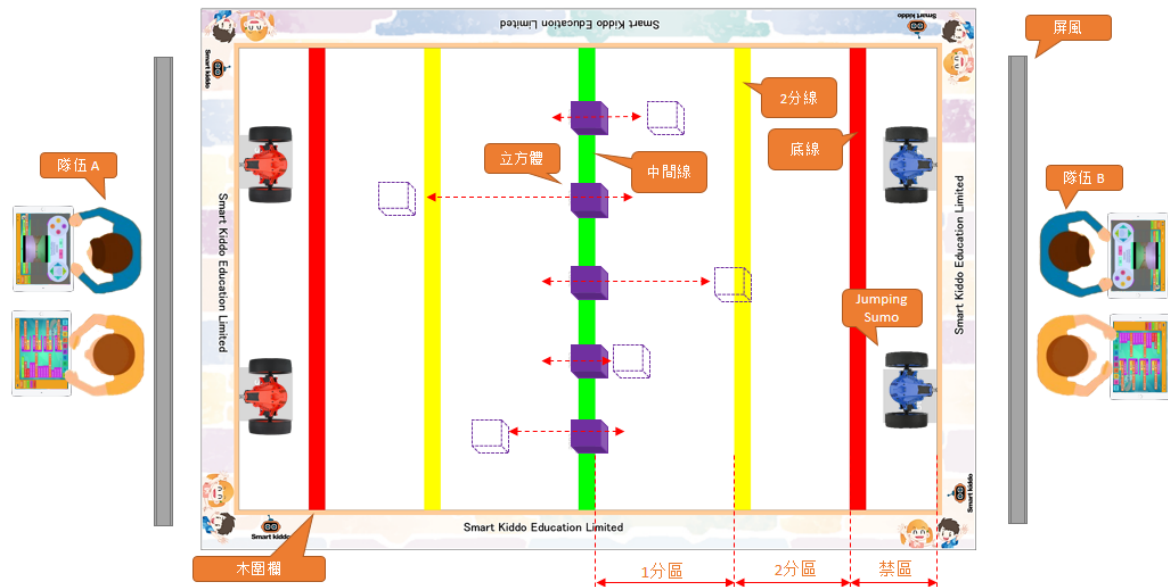
比賽當日

- 每隊派出兩位隊員作賽. 以編好的程式, 運用攝對頭, 把方塊推往對方場區.
- 比賽開始後, 兩位隊員均不能直接看見比賽場地. 比賽同學不能用手接觸機械人.

- 比賽時間滿足後, 以在對方場區的方塊數為該隊得分.

參考比賽場地如下. 最終場地可能有小許出入.

初中組- 回合B



樣板程式

- 一經確認參賽, 將會有一個樣版 Google Blockly 程式供同學參考.
- 程式描述 Jumping Sumo 機械人的行動和推方塊的方法.
- 主辦單位鼓勵參賽隊伍改寫程式以靈活運用機械人致勝.

最終得分

- 回合 A 和 B 加起來達致最終得分.
- 若最終同分, 以單一回合較高分者為領前.
- 最終得分最高 3 隊勝出比賽.

設備

所有比賽設備由主辦者提供. 參賽隊伍無需購置或組裝..

Kiddo Code 賬號

一經確認參賽, 每隊將會免費獲得兩個 Kiddo Code 賬號.

賽前學習工作坊

主辦單位將提供免費賽前工作坊(自由參與). 同學們可以認識多點比賽細節, Google Blockly 和 Kiddo Code.

練習工作坊

主辦單位將提供免費賽前練習工作坊(自由參與). 參賽隊伍需預約時間. 因資源所限, 主辦單位將以公平原則分配. 之前較少練習的隊伍預約時優先處理. 主辦單位保留一切練習場地和時間分配之權利.