

桃園市113年度學生資訊教育競賽實施計畫-Scratch程式設計

(青溪國小校內報名表)

1. 請自行組隊(二人一組)並於9/27中午12點前,填妥報名表後,寄至資訊組長信箱(gavin@csps.tyc.edu.tw)
2. 初賽比賽時間:9/30(一)早自修8:00-8:40 電腦教室143教室(遲到或未到視同棄權)
3. 比賽為兩人協同合作，非單人比賽。

作品類別(擇一)勾選		學生1 班級 姓名
☐	國小遊戲組	年 班 號
☐	國小動畫組	學生2 班級 姓名
		年 班 號

試題範例說明(非初試之試題):

國小動畫【題目】：充滿溫馨的校園美景

一、 情境說明

春天到了，校園裡的木棉花盛開了！整個校園都被這些美麗的花朵所點綴，讓人們彷彿置身於一個浪漫的世界。師生們在校園裡漫步，感受著春天的氣息，享受著陽光和微風帶來的愉悅。一隻蝴蝶也和校園師生一樣，繞著充滿生氣活力的校園，盡情的以八字形路徑歡樂飛翔。

二、 任務說明：

1. 設計溫馨美麗的校園環境
2. 設計一隻蝴蝶以八字形路徑飛翔校園環境
3. 設計以滑鼠在蝴蝶上觸碰之後，會右轉持續繞校園飛行
4. 程式說明文件(1-2頁)：請說明你設計蝴蝶以八字形路徑飛翔之程式的說明文件

國小遊戲【題目】：躲年獸，歡慶新年一、情境說明

除夕夜，吃完年夜飯，小孩最開心是可以領壓歲錢。大家有想過為什麼過年時大人要發紅包給小孩呢？有聽過「年獸」的傳說嗎？「年獸」是一隻很巨大的猛獸，在除夕夜時會出來吃人。人們為了不被吃掉，發現「年獸」害怕紅色、噪音與火光，便開始在當天穿上紅衣、門上貼上紅紙、放鞭炮，藉此把「年獸」趕走。大人們也因為怕「年獸」會傷害孩子，所以整夜就點著燈不敢睡覺。大人也會把錢幣裝進紅包袋，放在孩子的枕頭下面，讓「年獸」不敢靠近，小孩就能安心睡好覺。習俗演變至今，將紅包壓在枕頭下象徵接收新年福氣，並保佑小孩平安地長大之意，除了紅包之外吃團圓飯、穿紅衣、放鞭炮、貼春聯也成為年大家的過年習俗。

二、任務說明

- 1.現在來發揮你的創造力，為這個溫馨熱鬧的節日，設計一個避免被「年獸」吃掉迎新年的趣味性遊戲。
- 2.為了讓使用者能夠了解你所設計遊戲的特點，
 - (1)請在遊戲軟體執行之前為你的遊戲取一個名稱
 - (2)也請在遊戲之前介紹說明你設計遊戲的想法和特點
 - (3)也請務必加入遊戲操作的規則或遊戲操作方法，讓你的遊戲軟體設計盡善盡美。
- 3.程式說明文件(1-2頁)：請說明你設計趕走年獸之程式的說明文件