



## 小學校際 STEM 精英挑戰賽 — 電腦機械人比賽 2018

### Inter-school STEM Elite Challenge – Robotics Competition

## 章 程

#### 1. 目的

培養學生對數碼科技的興趣，啟發學生邏輯思維和解難能力的發展，使他們有信心地運用數碼科技實踐自己的創意作品。

#### 2. 比賽性質

比賽以二至四人一隊進行。參賽隊伍需要自行設計一部智能機械人及編製有關程式，使它能在 1 分鐘內把比賽球投進籃內，得分以投進籃內的球數目計算。投進數目越多，得分越高。

#### 3. 參賽資格

參賽學生必須為小三至小六學生。

#### 4. 參賽辦法

每間學校最多可選派兩隊參賽並於限期前電郵、傳真或寄回報名表格。

#### 5. 評分準則

比賽共有 2 回合，每局時限為 1 分鐘。參賽者需要利用機械人，把比賽球投進籃內，成績以兩局分數累積計算。

#### 6. 獎項

設冠、亞、季軍、最佳設計、最佳團隊獎等，獲獎隊伍各獲獎杯一座，學生獲獎狀；若於兩回合，合共投進球的數目為兩球以上，則可獲優異獎。各參賽學生均獲參賽證書。

#### 7. 比賽機械人規格

- 比賽機械人主機及零件必須為 LEGO® Mindstorms Education NXT / EV3 套件，而編程軟件必須使用 LEGO® Mindstorms NXT / EV3 Software 進行。
- 將機械人伸展後，全長度限制為 40 cm 內。(量度尺寸以拉直機身全長計算)

#### 8. 比賽圖

