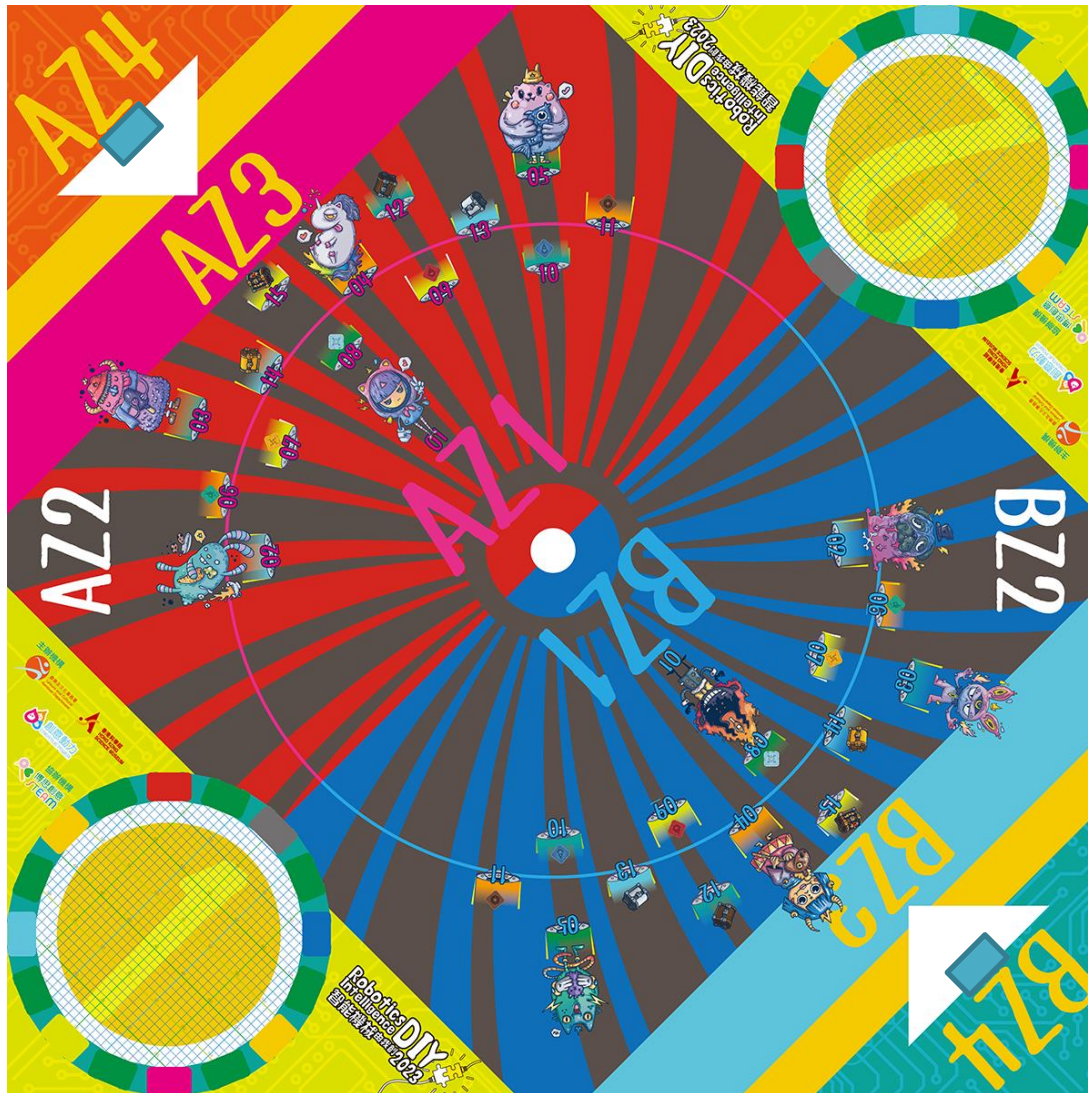


## 智能機械由我創 2023 初賽計分表

學生姓名： \_\_\_\_\_

高中組(S4-6) 限時：60 秒

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 **3 個** 盒上，清楚地寫上「START」字樣。



### 隨機抽籤輪盤：

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

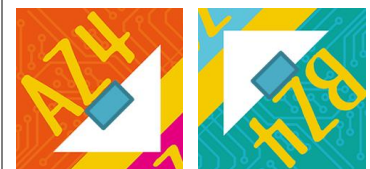
※ 只可使用「START」盒

### 任務物品對位方法：



### AZ4/BZA 位置對位方法：

對齊 Z 的底線



抽籤結果	空盒位置：								
	起點 1※ 青綠色位置	位置 1※	位置 2※	位置 3	位置 4	位置 5	位置 6	位置 7	位置 8
結果 1	有	AZ4 Z 下面	BZA Z 下面	AZ1-02	AZ1-13	AZ1-15	BZ1-02	BZ1-04	BZ1-10
結果 2				AZ1-07	AZ1-11	AZ1-12	BZ1-06	BZ1-10	BZ1-12
結果 3	沒有			AZ1-03	AZ1-04	AZ1-11	BZ1-06	BZ1-11	BZ1-14
結果 4				AZ1-06	AZ1-10	AZ1-15	BZ1-02	BZ1-04	BZ1-08

**智能機械由我創 2023 初賽計分表 – 高中組 限時：60 秒**

 O = 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 機構人必須面向「起點 2」彩色圓環青綠色位置開始任務。</li> <li>● 如「起點 1」青綠色位置上「有」任務物品，機械人必須將 AZ4 位置上的 START 盒送到「起點 1」黃色圓形以內，將 BZ4 位置上的 START 盒送到「起點 2」黃色圓形以內，並將 BZ1&amp;2 區域的其中 2 件任務物品(START 盒除外)搬到 AZ 區域以內。</li> <li>● 如「起點 1」青綠色位置上「沒有」任務物品，機械人必須將 BZ4 位置上的 START 盒送到「起點 1」黃色圓形以內，將 AZ4 位置上的 START 盒送到「起點 2」黃色圓形以內，並將 AZ1&amp;2 區域的其中 2 件任務物品(START 盒除外)搬到 BZ 區域以內。</li> </ul>			
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 2」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 2」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」彩色圓環青綠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 AZ4 的任務物品搬到指定區域以內	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"/> AZ4→起點 1 <input type="checkbox"/> AZ4→起點 2	15
8.	機械人成功將 BZ4 的任務物品搬到指定區域以內	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"/> BZ4→起點 1 <input type="checkbox"/> BZ4→起點 2	15
9.	機械人成功將任務物品搬到 AZ/BZ 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"/> AZ1&2→BZ <input type="checkbox"/> BZ1&2→AZ	20
10.	機械人成功將任務物品搬到 AZ/BZ 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"/> AZ1&2→BZ <input type="checkbox"/> BZ1&2→AZ	20
11.	不用移離原本區域的任務物品，維持在原本 AZ/BZ 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
12.	不用移離原本區域的任務物品，維持在原本 AZ/BZ 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
13.	不用移離原本區域的任務物品，維持在原本 AZ/BZ 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
14.	在完結時，機械人完全離開任務物品	機械人「所有結構」(不包括連接線)，必須「完全」和任務物品沒有任何接觸。	10
15.	在完結時，機械人完全停止行動及程序	機械人必須完全停止行動及程序。	15
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