

東海大學非資訊領域程式設計競賽

軟體與生活密不可分的時代已經來臨，為了因應未來環境快速變化的需求，學習程式設計與跨領域應用已是大學生必備技能。無論是對程式語言的先天懼怕、對課程的不感興趣、或是對硬梆梆的電腦教室感受不佳等，皆是推動非資訊相關科系學生，在學習程式語言時所必需面對的挑戰。東海大學在推進程式語言全校必修上，特別從用戶體驗(User Experience)設計思維出發，為非資訊相關科系學生，發展出一整套全新的程式語言開發工具，包括創新的學習場域設計、流程圖導向的計算思維訓練、以及填充式導引程式設計等。配合上述機制，東海大學除了發展完整的非資訊相關科系程式語言課程內容外，更開發出適用於流程圖導向的填充式程式設計工具。因此，本次希望藉由程式競賽來提升同學對程式設計之興趣與自信。

參賽資格：

本競賽之目的在鼓勵非資訊領域科系學習程式設計的學生，故資格限定如下：

1. 108 學年度上學期修習通識中心開設之「運算思維與程式設計」課程之學生，一班以一隊為限，需取得班級導師同意。
2. 以團隊方式進行，每隊人數二人一組，自行攜帶筆電，比賽時一組限使用一台筆電，請參賽人員提前於筆電內安裝好 CT2Code (現場會備有 10 台筆電，提供臨時借用)。

活動時程：108/12/16(一)

時間	活動
12:00-12:15	報到 (特殊情況最晚須於 12:30 完成報到)
12:30-14:30	比賽開始
14:30-15:30	評分時間
15:30-16:00	公布獎項及頒獎 本人攜帶學生證領獎 (未到取消得獎資格)

活動地點：圖書館 2 樓 集思區

比賽方式：

使用 CT2Code 解題，題目數總共為五題(題目分為：易/中/難)。解題答案上傳之平台為學校 iLearn 平台，報到時各隊會分發一組比賽用之學校帳號，請參賽者於報到後即使用比賽帳號登入平台，若有帳號問題請即時反應。請參賽者務必按照題目順序，從第一題開始進行，完成一題及上傳至 iLearn 平台作業區，每一題有相對應之作業繳交區 (第 1 題/第 2 題/...)，檔名請以隊伍編號_題目編號來命名，舉例：G1_no.1/G1_no.2...。每題皆需上傳 xxx.ctc 流程圖(例如:G1_no1.ctc)及 xxx.ctj 程式檔(例如:G1_no1.ctj)，若少了任何一個檔案，則該題不予以計分。所有答案最晚應於比賽結束前上傳至平台，逾時即視未放棄作答。

排名方式：

依解題完成數目進行評比。成功解題完成前三題者即可獲得銅獎，解題完成四題者即可獲得銀獎，解題完成五題者即可獲得金獎。

獎金：

金獎：獎金 2500 元。[完成解題數 5 題]

銀獎：獎金 1600 元。[完成解題數 4 題]

銅獎：獎金 1000 元。[完成解題數 3 題]

比賽洽詢：

高教深耕 熊小姐

電話：04-2359-0121 ex 33300

信箱：digital@thu.edu.tw

小叮嚀：使用 CT2Code 解題時，請記得隨時備份存檔。

注意事項：

- 1.凡報名參賽者應遵守本辦法內各項規定，如有違反者，主辦單位有權利取消參賽資格，並追回獎金及獎項公告之。若有違反本辦法之事項，致主辦單位受有損害，得獎者應負損害賠償責任。
- 2.得獎者須依中華民國稅法規定繳納稅金；且得獎者須依規定填寫，並繳交相關單據方可領獎。若未依照主辦單位規定者，則視為放棄獲獎資格。
- 3.如遇不可抗拒之因素而須更改相關內容及辦法或有未盡事宜，除依法律相關規定外，主辦單位保留修改之權利，得另行補充(包括活動之任何異動、更新、修改)，將以本競賽現場公告內容為依據。
- 4.參賽選手須於規定時間內至比賽地點完成報到，遲到及缺席者一律以棄權論，競賽進行程序請詳閱比賽方式。

- 5.為達競賽公平原則，參賽時與確認獲獎時請選手同時出示「學生證」及「具照片之身分證明文件」以確認為本人出賽。若身分驗證未通過，將取消選手資格及排名。
- 6.參賽選手可於賽後取得「參賽證明」乙紙，遺失恕不補發。
- 7.參賽之選手姓名、聯絡電話及 e-mail 等三項資料將做為主辦單位、承辦單位通知競賽事項使用。
- 8.本競賽及名次將依實際參賽情形酌予給獎，必要時得以取消。
- 9.本競賽如有任何疑問，歡迎與主辦單位聯繫：主辦單位隨時補充解釋之，並於活動現場公告。若對於活動有任何疑問，請洽活動聯絡人。電話：04-2359-0121 ex 33300，熊小姐。
- 10.為紀錄相關活動，主辦單位將進行拍攝或請競賽團隊提供相關照片及動態影像。參賽團隊成員須同意無償提供為進行結案報告或推廣活動使用、編輯、印刷、展示、宣傳或公開上述個人肖像、姓名及聲音等。參賽者應依比賽規則參與頒獎典禮、公開展示及相關推廣活動，未參與則視同放棄獲獎資格。